**Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Canva Pada Mata Kuliah Menulis Bahan Ajar Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi**

**Via Nugraha1\*, Woro Wuryani2,** **Ratih Sapdiani 3**

1**, 2**IKIP Siliwangi, Cimahi, 3 SMP Negeri 2 Cimahi, Cimahi

1vianugraha@ikipsiliwangi.ac.id, 2worowuryani@ikipsiliwangi.ac.id

, 3ratihsapdiani@gmail.com

Received: 28 February 2024; Accepted: 15 Mei 2024

**Abstract**

Writing teaching materials is a course given to prospective teaching students. In general, teaching materials created by teachers are still conventional. One of the supports for successful learning is media. The research was carried out with the aim of: 1) student teacher educators can follow technological developments in writing teaching materials using the Problem Based Learning (PBL) method assisted by Canva media and 2) measure statistically the level of success of students in writing teaching materials using PBL. The research method used was quantitative with a sample of Indonesian Language and Literature Education students at IKIP Siiwangi class of 2020 class A1 and A2. This research uses a nonequivalent control group design experimental method by providing treatment to two different classes. The learning results show that both classes have experienced improvements in writing teaching materials. However, based on the N-gain test, the results of creativity and optimization of students' abilities in the experimental class obtained an N-gain of 0.2884, while the control class was 0.0572. Based on this test, it can be concluded that the experimental class's ability to write teaching materials was much better than the control class. This improvement includes aspects such as writing structure, use of language, creativity & innovation, understanding of material and reader involvement.

**Keywords:** Problem Based Learning, writing teaching materials, media canva

**Abstrak**

Menulis bahan ajar adalah mata kuliah yang diberikan pada mahasiswa calon pendidik. Pada umumnya, bahan ajar yang dibuat oleh guru masih bersifat konvensional. Salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran adalah media. Peneltian dilakukan dengan tujuan: 1) mahasiswa para calon guru pendidik bisa mengikuti perkembangan teknologi dalam menulis bahan ajar dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media canva dan 2) mengukur secara statistika tingkat keberhasilan mahasiswa dalam menulis bahan ajar mengunakan PBL. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan sampel mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siiwangi angkatan 2020 kelas A1 dan A2. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *nonequivalent control group* design dengan memberikan perlakuan pada du akelas berbeda. Hasil pembelajaran menunjukkan kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan dalam menulis bahan ajar. Akan tetapi, berdasarkan uji *N-gain* diperoleh hasil kreativitas dan optimalisasi kemampuan mahasiswa pada kelas eksperimen memperoleh *N-gain* 0,2884, sementara kelas kontrol 0,0572. Berdasarkan uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kelas ekperimen jauh lebih baik peningkatannya dalam menulis bahan ajar dibanding kelas kontrol. Peningkatan ini mencakup aspek-aspek seperti struktur penulisan, penggunaan bahasa, kreatifitas & inovasi, pemahaman materi dan keterlibatan pembaca.

**Kata kunci:** *PBL, menulis bahan ajar, media canva*

|  |
| --- |
| ***How to cite*:** Nugraha, V., Wuryani, W., Sapdiani, R. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Canva Pada Mata Kuliah Menulis Bahan Ajar Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 11 (1), 1-8. |

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi di berbagai bidang keilmuan memberikan keuntungan bagi keilmuan itu sendiri. Tentunya kondisi tersebut juga berlaku bagi ilmu pendidikan. Mahasiswa para calon guru di IKIP Siliwangi tentunya harus mengikuti perkembangan teknologi dengan kreativitas yang tinggi.

Dibutuhkan model pemeblajaran saat dosen menyampaikan materi ajar pada mahasiswa. Salah satu model yang kita kenal adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL, sebagaimana disampaikan Shoimin (2014) merupakan model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, juga agar bisa merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Shoimin (2014) juga menjelaskan bahwa PBL bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis. PBL merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik sebagai pemecahan masalah sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik (Shoimin, 2014). Sejalan dengan pendapat tersebut, Widiasworo (2017) menyatakan bahwa dalam PBL, peserta didik dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan dengan realitas kehidupan sehingga mereka tidak hanya belajar wilayah pengetahuan, tetapi juga mengalami dan merasakan. PBL diyakini memiliki beberapa kelebihan sebagaimana dijelaskan Widiasworo (2017) diantaranya pembelajaran jadi lebih bermakna karena peserta didik dihadapkan dengan situasi penerapan konsep. Konsep tersebut dapat disuguhkan guru berupa masalah yang berkenaan dengan materi. Widiasworo (2017) juga menyatakan kelebihan lainnya dari PBL yaitu terintegrasinya pengetahuan dan keterampilan peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi internal untuk belajar.

Salah satu yang harus dipersiapkan guru adalah bahan ajar. Menulis Bahan Ajar merupakan salah satu mata kuliah yang diberikan pada calon guru yaitu mahasiswa pendidikan di IKIP Siliwangi. Bahan ajar merupakan media atau seperangkat informasi untuk pembelajaran siswa yang bermakna. Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar harus bermakna untuk guru dan siswa disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dekat dengan siswa. Bahan ajar dirancang dengan memberikan informasi yang memudahkan siswa untuk memahami materi. Dengan demikian, mahasiswa perlu diberikan pemahaman menyeluruh mengenai bahan ajar.

Pada hakikatnya menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang teratur (Tarigan, 2008). Keterampilan menulis tidak serta merta bisa kita lakukan, namun harus dengan latihan yang rutin dan teratur. Latihan yang teratur dapat membuat kita semakin mahir dalam merangkai kata dan kalimat menjadi satu paragraf utuh dan sempurna.

Masalah yang dihadapi oleh mahasiswa adalah masih kurangnya kemampuan mereka dalam menulis bahan ajar. Kegiatan menulis susah dilakukan, media pembelajaran yang digunakan mahasiswa dalam menulis bahan ajar berupa bahan-bahan yang konvensional. Banyak sekali aplikasi saat ini yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Bahan ajar yang dibaut sedemikian rupa dengan menggunakan teknologi, nantinya akan menstimulus keaktifan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Selama ini siswa masih menganggap pembelajaran di sekolah membosankan dan sulit dilakukan. Rasa membosankan dan kesulitan yang muncul dari diri siswa tidak hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri tetapi juga disebabkan oleh guru yang belum berhasil membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran itu sendiri. Kondisi tersebut tentunya menjadi tantangan besar bagi mahasiswa para calon pendidik untuk senantiasa menggunakan teknologi seiring perkembangan zaman. Supardi (2014) menegaskan ketersediaan bahan ajar merupakan tanggung jawab setiap pendidik dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang seharusnya menekankan keaktifan siswa seakan hilang karena hanya terpaku pada materi guru yang disajikan secara konvensional. Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan bahan ajar cetak yang bersifat konvensional dengan memanfaatkan satu buku sebagai sumber belajar utama tanpa buku pendamping sebagai suplemen pembelajaran.

Diperlukan media yang menunjang kreativitas mahasiswa dalam menulis bahan ajar. Oleh karena itu, media memiliki kedudukan penting dalam pembelajaran. Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman/cone of experience (Sanjaya, 2016). Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah (Mahardika, 2021).

Salah satu media yang telah banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah media canva. Media berbasis aplikasi canva karena adanya teknologi computer/ smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring atau e- learing (Mahardika, 2021). Peneliti lainnya menyampaikan media tersebut berhasil diberikan pada kegiatan yang meliputi sosialisasi, praktek, dan evaluasi pembuatan media pembelajaran (Rusdiana, 2021).

**METODE**

Penelitian desain dan pengembangan yang berfokus pada konsep model, produk atau peralatan pembelajaran lainnya lebih berorientasi pada penelitian kualitatif, sedangkan penelitian pengembangan yang mengkaji dampak yang dihasilkan dari penggunaan model, produk dan peralatan pembelajaran lainnya lebih berorientasi pada penelitian kuantitatif dengan memanfaatkan metode eksperimen nonequivalent control group design. Metode tersebut berarti melihat apa yang terjadi pada sebuah kelompok setelah diberikan perlakuan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan kelas kontrol dan eksperimen.

Kedua kelas tersebut merupakan sampel yang digunakan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda dengan kelas kontrol. Kelas kontrol merupakan kelas pembanding bagi kelas eksperimen. Kedua kelas akan mendapatkan tes sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest).



Gambar 1. Skema Penelitian

**HASIL DAN DISKUSI**

**Hasil**

Langkah pembelajaran PBL pada mata kuliah Menulis Bahan Ajar dilakukan di kelas eksperimen. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil uji statistik kedua kelas menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan kemampuan. Namun begitu, kemampuan mahasiswa di kelas eksperimen jauh lebih optimal dibanding kelas pembandingnya.

Mengukur keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil uji n-gain berikut.

Gambar 2. Diagram Perolehan Nilai Rata-Rata serta Gain, Kelas Eksperimen dan Kontrol pada Penulisan Bahan Ajar

Jumlah mahasiswa yang mengikuti prates dan pascates pada kelas eksperimen dan kontrol berjmlah 35 orang. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 70,48 saat prates dan 85,16 saat pascates, dengan n-gain 0,2884. Adapun kelas kontrol, mendapatkan nilai rata-rata prates sebesar 68,40 (prates) dan 70,40 (pascates) dengan n-gain 0,0572. Kendati sama-sama mengalami peningkatan, kelas eksperimen yang menggunakan metode *PBL* mengalami peningkatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil uji *paired samples t-test* pada kelas eksperimen adalah:

**Tabel 1**. **Paired Samples Statistics**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  Pair 1 | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Prates EksperimenPascates Eksperimen | 70.48 | 35 | 4.840 | .968 |
| 90.16 | 35 | 5.375 | 1.075 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh nilai rata-rata (*mean)* pada aspek keterampilan pada kelas eksperimen 70.48 (prates), dan 90.16 (pascates). Dengan begitu, nilai pascates mengalami peningkatan. Selain itu, dilakukan juga perhitungan untuk membandingkan perolehan hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen dan kontrol, yaitu dengan melakukan uji normalitas, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 2. Tests of Normality**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pasca(Bahan Ajar) | Kolmogorov-Smirnov(a) | Shapiro-Wilk |
| Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| EksperimenKontrol | .219 | 35 | .003 | .871 | 35 | .005 |
| .231 | 35 | .001 | .932 | 35 | .097 |

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, salah satu kelas memiliki sig>0,05, sehingga yang berarti satu dari kelas tersebut berdistribusi normal, dan yang lainnya tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, maka dilanjutkan dengan uji *mann whitney.*

**Tabel 3. Uji Mann Whitney**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|   | Kelas | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Pasca (Bahan Ajar) | Eksperimen | 25 | 37.26 | 931.50 |
|   | Kontrol | 25 | 13.74 | 343.50 |
|   | Total | 50 |  |  |

**Tabel 4. Test Statistics**

|  |  |
| --- | --- |
|   | Pascates (Bahan Ajar) |
| Mann-Whitney U | 18.500 |
| Wilcoxon W | 343.500 |
| Z | -5.764 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |

Dari data tersebut dapat kita ketahui nilai sig < 0,05, yaitu 0,000. Dari hasil tersebut dapat diambil keputusan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode *PBL* dan konvensional.Meski demikian, hasil perolehan nilai kelas eksperimen jauh berada di atas kelas kontrol. Berdasarkan perbandingan tersebut, maka diperoleh simpulan perbandingan antara kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

**Tabel 5. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kontrol Penulisan Bahan Ajar**

|  |
| --- |
| Penulisan Bahan Ajar  |
| Data Statistik | Kelas eksperimen | Kelas Kontrol |
| Prates | Pascates | N-Gain | Prates | Pascates | N-Gain |
| N | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 |
| X | 70.48 | 85.16 | 0,2884 | 68.40 | 70.40 | .0572 |

Media canva dipakai untuk menunjang metode PBL yang diimplementasikan di kelas eksperimen. Metode tersebut dilakukan secara sistematis. Adapun kelas pembanding menggunakan metode konvensional yang tidak berpusat pada mahasiswa.

Hasil pembelajaran menunjukkan kreativitas dan optimalisasi kemampuan mahasiswa kelas eksperimen jauh lebih baik dibanding kelas kontrol. Kedua kelas masing-masing dengan jumlah 35 mahasiswa. Nilai rerata sebesar 70,48 saat prates dan 85,16 saat pascates, dengan n-gain 0,2884 diperoleh di kelas eksperimen. Nilai rata-rata prates sebesar 68,40 dan 70,40 (pascates) dengan n-gain 0,0572 diperoleh kelas kontrol. Dari sana, dapat diambil simpulan bahwa kelas eksperimen jauh lebih meningkat dibanding kelas lainnya.

**Diskusi**

*Problem Based Learning* (PBL) menjadi metode yang dipilih sebagai langkah untuk meningkatkan kemampuan menulis bahan ajar pada mahasiswa pendidikan Bahasa Indonesia. Metode ini dipilih karena penelitian sebelumnya membuktikan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan kognitif secara aktif, kreatif, inspiratif, dan komunikatif sebagaimana disampaikan Widiasworo (2017). Oleh karena itu, semua langkah PBL sebagaimana disampaikan Widiasworo (2017) dilakukan pada kelas eksperimen.



Gambar 3. Langkah Pembelajaran PBL

Tahap pertama yang dilakukan pada mahasiswa adalam memberikan konsep dasar (*Basic Concept*); dosen memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi yang diperlukan dalam penulisan bahan ajar. Pada tahap ini juga, mahasiswa diberikan stimulus agar mereka menciptakan sendiri konsep yang mereka dapatkan mengenai inti dan isi bahan ajar.

Langkah selanjutnya adalah pendefinisian masalah (*Defining the Problem*); dosen menyampaikan skenario atau permasalahan. Sementara itu, peserta mahasiswa melakukan berbagai kegiatan *brainstorming* dan semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat. Setelah melalui tahap tersebut, selanjutnya dilakukan proses pembelajaran mandiri (*Self Learning*). Pada kondisi ini, mahasiswa di kelas eksperimen mencari berbagai sumber untuk keperluan pendalaman materi penulisan sebuah bahan ajar.

Usai mahasiswa melakukan proses ketiga, selanjutnya mereka melakukan pertukaran pengetahuan (*Exchange Knowledge)*. Masing-masing mahasiswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dalam kelompok. Setelahnya, barulah dosen melakukan tahap terakhir yaitu penilaian (*Assessment*); Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pada masing-masing mahasiswa yaitu pengetahuan (k*nowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap *(attitude*).

Lain halnya dengan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode PBL, kelas kontrol tidak demikian. Kelas kontrol diberikan metode konvensional berupa ceramah. Dengan demikian, otomatis proses pembelajaran tidak berpusat pada mahasiswa. Di kelas ini tidak terjadi interaksi aktif antar mahasiswa atau antara mahasiswa dengan dosen. Bukan hanya dalam segi kemmapuan membuat bahan ajar, tapi kecakapan mereka pun tidak seoptimal kelas eksperimen.

Komponen yang dibutuhkan dalam bahan ajar dibuat dengan baik oleh mahasiswa kelas kontrol, tanpa berbantuan media canva. Akan tetapi, hasil penulisan bahan ajar pada kelas eksperimen jauh lebih baik. Kreativitas mahasiswa juga terasah melalui media canva. Sebagaimana kita ketahui, media sangat diperlukan untuk menjadi salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Dijelasakan Rusman dan Laksmi (2013) merupakan salah satu konsepsi pembelajaran secara idealis adalah kegiatan tanya jawab (dialektika) antara guru dan siswa, melatih keterampilan berpikir siswa, serta pemberian teladaan dalam hal pengetahuan, nilai dan moral dalam tingkah laku guru. Melalui proses pembelajaran, siswa dapat terlatih pola pikirnya serta dapat meneladani guru dalam hal pengetahuan, nilai, moral, serta tingkah lakunya.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pemebelajaran adalah media canva. Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis (Alfian, 2022). Canva diyakini Wahyuni (2022) dapat digunakan untuk mempersentasikan informasi dengan tujuan tertentu, keahlian dalam membuat persentasi terkait dengan kemampuan teknis, dan kemampuan seni serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan persentasi yang menarik. Dijelaskan juga bahwa canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Wulandari, 2022).

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, bahan ajar yang dibuat oleh mahasiswa dalam kategori sangat baik, terbukti dengan lengkapnya semua karakteristik, yaitu *self-instructional, self-contained, stand alone, adaptive, user-friendly* Widodo dan Jasmadi (Lestari, 2013). Keberhasilan sebuah pemebelajaran juga bisa dipengaruhi metode yang tepat, sebagaimana disampaikan Sapdiani (2019) bahwa bukan hanya tujuan tapi kondisi pembelajaran juga bergantung kepada pendidik saat memilih metode pembelajaran. Metode yang dipilih tersebut harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Sapdiani, 2019).

Penjabaran hasil ringkas penelitian di atas tentunya telah terukur ssecara statistik. Mahasiswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar menulis bahan ajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Perhitungan yang dilakukan adalah *paires samples t- test,* sebagaimana dijelaskan Priyatno (2016) sebagai analisis yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua perlakuan yang berbeda, seperti perlakuan sebelum dan sesudah pada satu subjek.

**KESIMPULAN**

Media canva dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis bahan ajar. Mahasiswa yang tidak menggunakan media sebetulnya juga menunjukkan peningkatan kemampuan yang sama. Meski demikian, hasil uji statistik membuktikan kreativitas mahasiswa yang menggunakan media memperoleh N-gain 0,2884. Adapun nilai 0,0572 diperoleh kelas kontrol. Berdasarkan uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kelas ekperimen jauh lebih baik peningkatannya dalam menulis bahan ajar dibanding kelas kontrol. Peningkatan ini mencakup aspek-aspek seperti struktur penulisan, penggunaan bahasa, kreatifitas & inovasi, pemahaman materi dan keterlibatan pembaca.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk IKIP Siliwangi yang melalui LPPM IKIP Siliwangi telah menyalurkan Dana Hibah Internal Penelitian dan Pengabdian Tahun 2023. Dana tersebut telah memberikan pengalaman pribadi peneliti dalam menciptakan “budaya meneliti dan mengabdi”. Oleh karena dana tersebut juga, dapat dilakukan penelitian yang layak untuk dipublikasikan dan dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi kemajuan masyarakat.

**REFERENSI**

Amir, M. Taufiq. (2009). Inovasi pendidikan melalui Problem Based Learning, bagaimana pendidik memberdayakan pembelajar di era pengetahuan. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ, 5(1), 75-84.

Iskandarwassid, S. Dadang. (2013). Strategi pembelajaran bahasa. PT. Remaja Rosdakarya

Lestari, I. (2013). Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi. Padang: Akademia Permata, 1.

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat, 4(3)

Ruhimat, T. (2011). Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: Rhineka Cipta.

Rusman & Laksmi, D. (2013). Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2016). Penelitian pendidikan: jenis, metode dan prosedur. Jakarta: Kencana.

Sapdiani, R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Jurnal Akrab Juara, 4(1), 29-40.

Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 tegalampel bondowoso. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, 4(3).

Shoimin, A. (2014). 68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 1(2), 161-167

Tania, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar e-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 5(2).

Tarigan, H. G. (2008). Menulis sebagai keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.

Wahyuni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 1(4), 333-349.

Widiasworo. (2017). Strategi dan metode mengajar siswa di luar kelas secara aktif, kreatif, inspiratif, dan komunikatif. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 102-118.