



## **PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATERI MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 HILISERANGKAI**

**Author: Junius Laoli<sup>1</sup>, Mastawati Ndruru<sup>2</sup>, Yanida Bu'ulolo<sup>3</sup>, Noveri Amal Jaya Harefa<sup>4</sup>**

**Correspondence:** Universitas Nias / [laolijunius802@gmail.com](mailto:laolijunius802@gmail.com)

---

**Article history:**

*Received*

**Februari 2025**

*Received in revised form*

**Februari 2025**

*Accepted*

**Maret 2025**

*Available online*

**April 2025**

**Keywords:** *E-module, Writing description text, Canva, ADDIE Model*

**DOI:**

<http://dx.doi.org/10.23960/Kata>

---

**Abstract**

*This study aims to develop a canva-based e-module learning media on writing descriptive text material for seventh grade students of SMP Negeri 3 Hiliserangkai. The method used in this research is research and development (Research & Development). Learning media developed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development of this Canva-based e-module learning media proved to be very valid after going through material (99.1%), language (97.1%), and media (93.6%) expert validation. The practicality of this e-module is also very high, proven by the results of individual (98.3%), small group (99.5%), and field (97.8%) trials. In addition, this e-module is effective in improving student learning outcomes, with the completeness rate reaching 100% in individual trials, 96.6% in small groups, and 96% in field trials. This research shows that Canva-based e-modules are feasible to use in learning.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis Canva ini terbukti sangat valid setelah melalui validasi ahli materi (99,1%), bahasa (97,1%), dan media (93,6%). Kepraktisan e-modul ini juga sangat tinggi, dibuktikan dengan hasil uji coba perorangan (98,3%), kelompok kecil (99,5%), dan lapangan (97,8%). Selain itu, e-modul ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dengan tingkat ketuntasan mencapai 100% pada uji coba perorangan, 96,6% pada kelompok kecil, dan 96% pada uji coba lapangan. Penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran.

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama di gunakan sebagai bahasa pengantar dalam berbagai mata pelajaran, termasuk teks deskripsi. Berdasarkan kurikulum yang berlaku di tingkat SMP, siswa kelas VII diharapkan dapat menguasai berbagai jenis teks, salah satunya adalah teks deskripsi. Teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan atau menjelaskan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci dan detail. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca tentang karakteristik atau atribut dari apa yang sedang dideskripsikan.

Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Namun dalam prakteknya, di SMP Negeri 3 Hiliserangkai masih banyak guru yang kesulitan dalam merancang dan mendesain materi yang menarik perhatian siswa. salah satu tantangan utamanya adalah bagaimana mengemas

materi dalam suatu media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, tanpa mengurangi inti dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital. Penggunaan teknologi bentuk media digital yang dapat digunakan adalah e-modul, sebuah media pembelajaran berbasis *digital* yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran dengan format interaktif dan menarik.

E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk *digital*, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun menurut (Lastri 2023) e-modul adalah media pembelajaran mandiri dalam format digital yang dirancang untuk membantu mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, e-modul juga bertujuan meningkatkan interaktivitas peserta didik melalui penggunaan aplikasi yang mendukung. Penggunaan e-modul dapat diakses dengan baik melalui *laptop* atau *handphone*, bisa diakses dengan *online* ataupun *offline*, untuk sekolah-sekolah yang berada di pelosok yang susah dengan jaringan internet, e-modul ini



sangat membantu karena dapat diakses melalui *offline*.

Aplikasi canva dipilih sebagai media untuk membuat e-modul karena merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai fitur dan templat yang beragam, sehingga mempermudah proses pengeditan hingga penyusunan e-modul (Taufan et al., 2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi canva bisa menjadi alternatif solusi untuk membuat pembelajaran menulis teks deskripsi sedikit lebih mudah dan praktis karena di dalamnya disajikan materi, gambar-gambar terkait materi pelajaran menulis teks deskripsi sehingga dapat lebih kekinian dan berbeda dibandingkan dengan modul-modul konvensional lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti dapatkan melalui wawancara kepada guru dan siswa, masalah-masalah yang ditemui disekolah yaitu Kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran menulis teks deskripsi masih kurang, pada kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran berupa buku paket, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan, *Reseach and Development* (R&D). dengan judul: **“Pengembangan E-Modul Berbasis Canva pada Materi**

**Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai”**

## II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut Gay (Khaeroni, 2021:2) penelitian dan pengembangan adalah usaha dalam mengembangkan suatu produk yang efektif yang dapat dimanfaatkan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori.

Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (Khaeroni, 2021:3). Sedangkan menurut Seels dan Richey (Khaeroni, 2021:3) penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian yang sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria Validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Lokasi Penelitian Ini dilakukan di SMP Negeri 3 Hiliserangkai, Alamat Desa Ehosakhozi, Kecamatan Hiliserangkai, Kabupaten Nias. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai yang berjumlah 15 orang peserta didik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model



ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation* (Implementasi), Dan *Implementation, evaluation*). *Evaluation* (Evaluasi).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran e-modul berbasis canva yang telah divalidasi oleh ketiga validator (materi/isi, bahasa, dan media) dan telah diuji di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran e-modul berbasis canva yang layak, praktis dan efektif dengan materi menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva agar dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, serta untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran e-modul berbasis canva tersebut. Dalam pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

#### a) Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva

Pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva dilakukan sesuai dengan prosedur model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan),

Pada tahap analisis dilakukan analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Analisis kompetensi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur, mengklasifikasikan, dan menganalisis kemampuan peserta didik terhadap materi pembelajaran. dalam tahapan ini ditentukan materi pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar dengan mempedomani capaian pembelajaran kurikulum merdeka yang dipakai di SMP Negeri 3 Hiliserangkai.

Analisis karakteristik adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui, mengidentifikasi karakteristik atau kemampuan akademik dan minat belajar siswa. Analisis pada tahapan ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Analisis materi adalah kegiatan untuk memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan pengembangan peserta didik yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva yakni sesuai dengan capaian pembelajaran kelas VII, Menulis teks deskripsi (pengertian, ciri-ciri, struktur teks deskripsi).

Selanjutnya pada tahapan desain peneliti merancang media pembelajaran e-modul berbasis canva dengan menyusun, dan mendesain media pembelajaran yang akan

dikembangkan. Setelah itu dilakukan tahap pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi. Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva yang sudah dirancang sebelumnya untuk mengetahui apakah media pembelajaran sudah layak atau tidak layak untuk diimplementasikan.

Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. pada tahap implementasi dilakukan uji coba media pembelajaran secara terbatas kepada peserta didik di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai untuk memperoleh penilaian kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran e-modul berbasis canva. uji coba dilakukan sebanyak 3 kali yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Selanjutnya adalah tahap evaluasi, tahap ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelemahan yang dialami selama pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva sehingga hasil yang diperoleh dapat maksimal.

#### **b) Kelayakan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva**

Kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva diperoleh dari penilaian validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli

desain. Instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva menggunakan angket penilaian. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan, untuk mendapatkan saran dan komentar dari validator sebagai perbaikan terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva yang dikembangkan. Berikut merupakan uraian tentang hasil dari ketiga validator.

#### **1. Ahli Materi dan Isi**

Validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Ingati Hulu, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran bahasa indonesia di sekolah SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva dari segi materi dan isi. Penilaian media pembelajaran e-modul berbasis canva terdiri dari 5 aspek yaitu aspek relevansi, aspek keakuratan, aspek kelengkapan sajian, aspek sistematika sajian, dan aspek kesesuaian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa.

Kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva oleh validator ahli materi dan isi pada revisi I secara keseluruhan rata-rata presentase mencapai 55,8% dengan kriteria layak dari lima aspek. Aspek relevansi mencapai 46%, aspek keakuratan 60%, aspek kelengkapan sajian 53,3%, aspek sistematika sajian 60%, dan aspek kesesuaian

dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 56%. Sedangkan penilaian kelayakan materi dan isi media pembelajaran e-modul berbasis canva pada revisi II secara keseluruhan mencapai presentase 99,1% dengan kriteria sangat layak dari lima aspek. Untuk aspek relevansi 98%, aspek keakuratan 100%, aspek kelengkapan sajian 100%, aspek sistematika sajian 100%, dan aspek kesesuaian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 100%. Setelah dilakukan validasi media pembelajaran e-modul berbasis canva oleh ahli materi dan isi, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian presentase pada revisi I mendapatkan 55,8% dan mengalami peningkatan pada revisi II dengan presentase mencapai 99,1%.

## 2. Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva dari segi bahasa dengan 2 aspek penilaian yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan.

Kelayakan bahasa memperoleh hasil pada revisi I mencapai presentase 37,1% dari dua aspek masing-masing dengan kriteria

kurang layak. aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar mencapai 33,3%, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 40%. Sedangkan pada revisi II mengalami peningkatan dengan presentase keseluruhan mencapai 97,1% dari dua aspek dengan kriteria sangat layak. aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar mencapai 93,3%, dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 85%. Hasil validasi pada revisi I memperoleh presentase 37,1% dan revisi II memperoleh presentase 97,1% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diuji cobakan.

## 3. Ahli Media

Validasi desain dilakukan oleh Ibu Mona Safitri Lahagu, S.Kom yang merupakan Staf Pengembangan, Kerjasama, Inovasi, dan Humas di Universitas Nias. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva dari segi desain. Kelayakan desain memperoleh hasil pada revisi I mencapai 72,6% dengan kriteria layak sehingga memerlukan beberapa perbaikan desain pada media pembelajaran e-modul berbasis canva. sedangkan pada revisi II memperoleh hasil mencapai 93,6% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil tersebut media pembelajaran e-modul berbasis canva dapat dikatakan valid dan layak diuji cobakan.

**c) Kepraktisan Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva**

Kepraktisan media pembelajaran e-modul berbasis canva diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik yang dilakukan dalam tiga tahap yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Uji coba ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba perorangan memperoleh hasil presentase 98,3% dengan kategori “sangat praktis”. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil presentase mencapai 99,5% dengan kategori “sangat praktis”. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan, maka selanjutnya adalah uji coba lapangan memperoleh hasil dengan presentase pencapaian 97,8% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil data yang telah didapatkan, media pembelajaran e-modul berbasis canva yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**d) Efektivitas Media Pembelajaran E-modul Berbasis Canva**

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada materi menulis teks deskripsi telah memenuhi KKM. Ketuntasan hasil belajar klasikal minimal 70% dari jumlah peserta didik. Pada uji coba perorangan sebanyak 3 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase 100% dengan

kriteria sangat efektif. Uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase ketuntasan mencapai 96,6% kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji coba lapangan dari 15 peserta didik, peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase klasikal mencapai 96% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil efektivitas di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

**e) Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan media pembelajaran e-modul berbasis canva berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah:

1. Media pembelajaran e-modul berbasis canva hanya memuat materi menulis teks deskripsi berdasarkan capaian pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 3 Hiliserangkai.
2. Penyebaran media pembelajaran e-modul berbasis canva yang telah dikembangkan hanya dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai dan guru mata pelajaran bahasa indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.



#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Hiliserangkai tentang “pengembangan e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi” kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai maka peneliti menarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Media pembelajaran e-modul berbasis canva telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi sudah teruji sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil kepraktisan media pembelajaran e-modul berbasis canva telah memenuhi kriteria sangat praktis. Media pembelajaran e-modul yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dan, efektivitas media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai telah dilakukan evaluasi sehingga layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa’dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48.
- Budiman, R. (2015). Kriteria Penilaian. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(6), 26., 1–9.
- Dewi, T. T., Arthur, R., & Murtinugraha, R. E. (2023). Manfaat Dan Tantangan Pengembangan E-Modul Pada Pendidikan Kejuruan : Sebuah Kajian Literatur. *Seminar Pendidikan Dan Kejuruan Teknik Sipil (E-Journal)*, 1, 131–140.
- Flora Matisa, A., Gani, E., & Ratna, E. (2016). Hubungan Pengetahuan Tentang Teks Deskripsi Dengan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 8 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(September), 59–64.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. In Bintang Sutabaya.
- Kadir, A. (2015). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar.





- Abdul Kadir. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Bahasa Dan Sastra Indonesia, 15(1), 37–48.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.
- Pratiwi, N. (2022). Pengembangan E-modul matematika dengan pendekatan matematika realistik berbasis nilai-nilai keislaman pada materi sistem persamaan linear dua variabel. 9, 356–363.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146.
- Prawijoyo, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugrah, A., & Popy Nur Elisa. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Lismi, Abdussamad, & Muzammil, A. R. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Teluk Keramat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(3), 1–10.
- Putri, I. T., Aminoto, T., & Pujaningsih, F. B. (2020). Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Teori Kinetik Gas. *EduFisika*, 5(01), 52–62.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. In *Jurnal Pendidikan dan Konseling* (Vol. 4).
- Rahayu. (2022). Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 120–190.
- Marisa, A., Putri, A. D., Agustiani, R., Zahra, A., Matematika, W., & Matematika, J. (2023). *Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11*. 17(2), 45–55.
- Rahmadani, M. (2022). Karakteristik struktur dan kebahasaan teks deskripsi siswa di sekolah menengah pertama islam terpadu. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 182.
- Miftah, M. (2015). Peran Dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) Untuk Paud. *Jurnal Teknodik, Iml*, 049–056.
- Rubiman, R., & Kamali, S. R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap. *Sintesa*, 11(1), 177–186.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110.
- Pokhrel, S. (2024). Jenis media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*
- Salman shiddiq, Anzalna, Alimatul & Gusmaneli. (2023) model pembelajaran picture and picture dalam meningkatkan konsentrasi



- peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, September, 213-217.
- Shinigami, & Zida. (2018). Pengertian dan Contoh Paragraf Deskripsi Terfresh. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 1–12.
- Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *FITK UIN-SU Medan*, VII(1), 88–100.
- Sofya Yulianti, R. D., Asropah, A., & Septiana, I. (2023). Struktur Dan Unsur Kebahasaan Teks Deskripsi Dalam Hasil Penerapan Metode Guessing Game Pada Peserta Didik Kelas Vii Smp. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 27–32.
- Sugari, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran ketrampilan elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(1), 261–266.
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Taufan, A., Astutik, S., Muhammad Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, & Bejo Apriyanto. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 133–143.
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Wiranto, D., Anggraini, T. R., & Hastuti. (2021). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Berdasarkan Media Gambar Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 13 Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 3–4.