



**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA SPINNER UNTUK  
KETERAMPILAN MENULIS TEKS SEDERHANA BAHASA  
JERMAN PADA KELAS XII IBB SMAN 1 TARIK SIDOARJO**

Abdul Majid<sup>1</sup>, Fahmi Wahyuningsih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[Abdul.19038@mhs.unesa.ac.id](mailto:Abdul.19038@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id](mailto:fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 1 Tarik Sidoarjo, diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran masih terbatas sehingga menghambat siswa dalam mencapai keterampilan menulis teks sederhana bahasa Jerman. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar siswa lebih termotivasi dalam proses belajar. Penggunaan media yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memudahkan mereka memahami materi pembelajaran bahasa Jerman, khususnya keterampilan menulis. Dalam penelitian ini digunakan media Canva Spinner karena memiliki berbagai template menarik, variatif, dan menyenangkan. Penelitian bertujuan mengetahui proses pengembangan media Canva Spinner untuk pembelajaran keterampilan menulis teks sederhana bahasa Jerman pada siswa kelas XII IBB SMAN 1 Tarik Sidoarjo. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan data berupa hasil angket validasi ahli media dan ahli materi yang diberikan kepada guru bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Canva Spinner termasuk kategori sangat layak digunakan, dengan persentase validasi materi sebesar 90% dan validasi media sebesar 94%, sehingga memenuhi kriteria kelayakan menurut Sugiyono dengan rentang  $\geq 61\%$ .

**Kata Kunci:** *Canva Spinner, Pembelajaran Bahasa Jerman, Keterampilan Menulis, Media Pembelajaran, Penelitian dan Pengembangan.*

**ABSTRACT**

Based on interviews with German language teachers at SMAN 1 Tarik Sidoarjo, it was found that the lack of learning media in schools hindered students from achieving the standards of simple German text writing skills. Therefore, students need motivating and engaging learning media to support the learning process. The use of creative and interactive media can increase student participation and help them understand German writing lessons more easily. This study used Canva Spinner as the learning media because it provides various attractive, varied, and enjoyable templates. The purpose of this research was to determine the development process of Canva Spinner media for teaching simple German text writing skills to class XII IBB students at SMAN 1 Tarik Sidoarjo. The study applied the Research and Development (R&D) method, with data collected through validation questionnaires completed by media experts and material experts. The results showed that Canva Spinner

was categorized as highly feasible as a learning medium, with material validation reaching 90% and media validation reaching 94%. These results meet Sugiyono' s feasibility criteria of  $\geq 61\%$ .

**Key Words:** *Canva Spinner, German language learning, writing skills, learning media, Research and Development*

### AUSZUG

Auf der Grundlage von Interviews mit Deutschlehrern an der SMAN 1 Tarik Sidoarjo wurde festgestellt, dass die Verfügbarkeit von Lernmedien in der Schule noch unzureichend ist. Dies erschwert den Schülerinnen und Schülern das Erreichen der Standards im Schreiben einfacher deutscher Texte. Daher werden motivierende und interessante Lernmedien benötigt, um den Lernprozess zu unterstützen. Der Einsatz kreativer und interaktiver Medien kann die Beteiligung der Lernenden am Deutschunterricht erhöhen und das Verständnis der Schreibkompetenz erleichtern. In dieser Studie wurde Canva Spinner als Lernmedium verwendet, da es vielfältige, attraktive und unterhaltsame Vorlagen bietet. Ziel der Untersuchung war es, den Entwicklungsprozess des Canva Spinner-Mediums für den Unterricht der Schreibfertigkeit einfacher deutscher Texte in der Klasse XII IBB der SMAN 1 Tarik Sidoarjo zu beschreiben. Die Studie nutzte die Methode Forschung und Entwicklung (F&E). Die Daten wurden durch Validierungsfragebögen von Material- und Medienexperten erhoben. Die Ergebnisse zeigen, dass Canva Spinner als sehr geeignetes Lernmedium bewertet wurde, mit einer Materialvalidierung von 90 % und einer Medienvalidierung von 94 %. Diese Ergebnisse entsprechen den Kriterien von Sugiyono mit einer Validierungsspanne von  $\geq 61\%$ .

**Key Words:** *Canva Spinner, Deutsch lernen, Schreibfähigkeiten, Lernmedien, Forschung und Entwicklung.*

### PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 1 Tarik Sidoarjo, ditemukan bahwa ketersediaan media pembelajaran disekolah yang masih kurang sehingga menghambat peserta didik dalam memenuhi standart keterampilan menulis teks sederhana bahasa Jerman. Maka dari itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi untuk belajar bahasa Jerman. Penggunaan media yang unik, kreatif dan menarik akan meningkatkan pastisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman terutama dalam keterampilan menulis teks sederhana, sehingga siswa akan dengan mudah memahami pelajaran bahasa Jerman.

Salah satu media pembelajaran yang unik, bervariasi dan dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran bahasa Jerman terutama dalam keterampilan menulis teks sederhana adalah Media Canva spinner. Maka disusunlah penelitian

dengan judul “ Pengembangan Media Canva spinner Untuk Keterampilan Menulis Teks Sederhana Bahasa Jerman Pada Kelas XII IBB SMAN 1 Tarik Sidoarjo” Media Canva spinner merupakan media yang menyediakan berbagai macam template, gambar, font gratis yang dapat dengan mudah digunakan oleh siswa untuk menuangkan ide atau gagasannya dalam bentuk tulisan yang dipadukan dengan kreatifitasnya masing-masing.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana proses pengembangan Media Canva spinner untuk pembelajaran keterampilan menulis teks sederhana bahasa Jerman kelas XII IBB SMAN 1 Tarik Sidoarjo. Proses pengembangan yang dimaksud diperoleh melalui proses validasi materi dan media kepada guru bahasa Jerman. Tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan proses pengembangan Media Canva spinner untuk pembelajaran keterampilan menulis teks sederhana bahasa Jerman kelas XII IBB SMAN 1 Tarik Sidoarjo.

## **PEMBAHASAN**

Berikut adalah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran Canva Spinner menggunakan model pengembangan Asyhar:

### **1. Analisis**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui kondisi nyata dan yang diharapkan oleh peserta didik. Peserta didik akan diberikan angket atau kusioner. Hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik yaitu jumlah siswa 38 diperoleh persentase 46 % dengan jawaban “Ya” artinya bahasa jerman itu sulit terutama dalam keterampilan menulis dan diperoleh juga persentase 56% jawaban “Tidak” yang artinya dibutuhkan media yang kreatif dan inovatif untuk belajar bahasa jerman terutama dalam keterampilan menulis, sehingga dari hasil perhitungan tersebut dibutuhkan media untuk pembelajaran. berdasarkan kuesioner yang telah diberikan kepada peserta didik didapatkan hasil bahwa peserta didik jarang mendapatkan pembelajaran keterampilan menulis. Selain itu peserta didik juga kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jerman terutama pada materi Wohnung.

Oleh karena itu kemudian dilakukan analisis ketersediaan media ini di sekolah dengan cara memawancarai guru bahasa Jerman di SMA N 1 Tarik Sidoarjo. Hasil

dari wawancara dengan guru bahasa Jerman tersebut terdapat dua jenis media pembelajaran yaitu papan tulis dan LCD atau proyektor. Media papan tulis dan LCD printer berjumlah banyak dan dalam kondisi baik. Berdasarkan hal tersebut dengan mendukung media berbasis multimedia perlu adanya LCD proyektor dan aliran listrik untuk mengembangkan Media Canva spinner yang merupakan media kreatif yang disertai teks dan gambar media tersebut praktis sehingga dapat digunakan kapanpun. Selain itu media ini dapat digunakan untuk berlatih menulis dan mengatasi kesulitan peserta didik pada materi wohnung karena dalam media ini disajikan gambar untuk pembelajaran keterampilan menulis terkait tema wohnung.

## 2. Merumuskan tujuan pembelajaran

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran untuk pengembangan media ini, hal yang dilakukan adalah menentukan Tema, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Setelah keempat hal tersebut ditentukan barulah tujuan pembelajaran dapat dirumuskan. Tujuan pembelajaran merupakan hasil yang diharapkan dapat dicapai peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran keterampilan menulis menggunakan Media Canva spinner untuk kelas XI IBBSemester 2 dengan Tema Wohnung. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan rumus ABCD (Audience, Behavior, Condition, dan Degree). Setelah tujuan pembelajaran dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran. Di dalam RPP akan dijelaskan bahwa media pembelajaran canva digunakan untuk satu kali pertemuan (2×45 menit).

## 3. Merumuskan Butir-Butir Materi

Pada media pembelajaran canva hanya berisi gambar dan kosakata wohnung untuk pembelajaran keterampilan menulis. Sedangkan untuk materi mengenal macam-macam Wohnung, Mengenal Redemittel tentang Wohnung, Membuat kalimat sederhana tentang Wohnung. Dilampirkan pada RPP.

#### 4. Menyusun Instrumen Evaluasi

Pada tahap ini disusun evaluasi berdasarkan topik materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Instrumen evaluasi berupa gambar dan kosakata wohnung dari buku *Deutschg ist einfach 2* dan internet.

#### 5. Menyusun Naskah/Draft Media

Pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

##### 1. Tahap Pra Produksi

Dalam tahap ini dilakukan perumusan untuk konsep media pembelajaran canva. Adapun langkah- langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah

##### a. Menentukan bahan dan aplikasi Canva

Untuk membuat desain media pembelajaran canva spinner, Aplikasi komputer yang digunakan untuk membuat desain media ini adalah Media Canva spinner sedangkan bahannya adalah smartphone dan laptop

##### b. Menentukan ukuran

Penentuan ukuran media didasarkan pada pertimbangan keterbacaan, kejelasan media, dan jumlah sasaran peserta didik yang menggunakan sehingga ukuran media ini adalah ukuran A3 (29,7 x 42 cm)

##### c. Menentukan gambar

Gambar yang digunakan diambil dari berbagai situs di internet seperti google, pixabay, dan pinterest. Gambar yang dipilih adalah gambar yang sesuai dengan isi/ penjelasannya. Seperti untuk *Schlafzimmer* (kamar tidur) diberikan gambar kamar tidur dan begitu pula untuk gambar lainnya.

##### d. Menentukan warna

Untuk menentukan warna harus disesuaikan dengan konten lainnya seperti gambar dan kalimat penjelas. Warna yang dipilih adalah warna yang menarik perhatian peserta didik.

##### 2. Tahap Produksi

##### a. Design Media Pembelajaran Canva Spinner bagian depan.

Langkah pertama buka aplikasi canva dan buka layer baru kosong dengan background warna putih.

Kemudian buat lingkaran besar dan letakan dibagian tengah, dengan jarak antara kanan dan kiri, atas dan bawahnya sama. Disini lingkaran yang dibuat diberi warna biru.

Setelah lingkaran dibuat dan diletakan ditengah, langkah selanjutnya adalah meletakkan garis sebagai sekat antar gambar wohnung yang akan dimasukan dalam lingkaran, garis yang digunakan disini sebanyak 4 dengan pilihan warna coklat. Tujuan penggunaan garis ini adalah sebagai pemisah antar gambar yang akan dimasukan dalam lingkaran.

Kemudian gambar wohnung seperti kamar tidur, ruang keluarga, kamar mandi dll. dimasukan dalam lingkaran besar dengan bentuk lingkaran juga, hal ini agar gambar wohnung yang digunakan terlihat lebih menarik daripada dalam bentuk kotak.

Langkah berikutnya yaitu memberi tempelan atau lingkaran kecil berwarna coklat dibagian tengah garis, agar terlihat lebih rapi dan menarik

Setelah gambar dimasukan, kemudian diberi soal isian disetiap bagian pada sekat gambar wohnung.

Kemudian design Media Canva spinner spinner diberi backround agar terlihat lebih berwarna dan menarik.

Selanjutnya diberi segitiga petunjuk, dengan tujuan ketika spinner berputar dan diberhentikan maka segitiga merah ini akan menunjuk bagian untuk dijawab oleh peserta didik. Dengan begitu peserta didik dapat melatih keterampilan menulis dengan menjawab soal yang ada di Media Canva spinner sepinner dengan clue jawaban seperti pada gambar wohnung yang ditunjuk oleh panah merah. Soal-soal yang digunakan disini sesuai dengan redemmitel yang telah diajarkan dengan mengikuti RPP.

*Pengembangan Media Canva Spinner Untuk Keterampilan Menulis Teks Sederhana Bahasa Jerman Pada Kelas Xii Ibb Sman 1 Tarik Sidoarjo*

Setelah design canva spinner sudah jadi, kemudian design tersebut diduplikat agar Media Canva spinner ini dapat diputar.

6. Melakukan validasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi materi dan media untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar validasi berupa angket media dan materi. Angket tersebut diberikan kepada guru bahasa Jerman di SMAN 1 Tarik Sidoarjo yaitu Nur Nihayati, S.Pd,

Berikut ini adalah hasil penilaian terhadap media pembelajaran canva spinner

a. Validasi Media

Berikut ini adalah pemaparan hasil angket validasi media.

No.	Pernyataan	Nilai			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Memiliki media desain yang menarik	√			
2.	Media ini merupakan media yang inovatif	√			
3.	Pemilihan ukuran media sudah sesuai		√		
4.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pemakaiannya	√			
5.	Keterpaduan antara gambar dan warna dalam media	√			
6.	Komposisi letak gambar pada media		√		
7.	Kesesuaian warna media	√			
8.	Penggunaan desian media sederhana dan mudah dipahami	√			
	Centang yang diperoleh	6	2		
	Jumlah skor	24	6		
	Total jumlah skor	30			
	Persentase	94%			

Berdasarkan hasil penilaian validasi media dengan hasil akhir mendapat persentase sebesar 94% maka media canva spinner layak digunakan untuk bahasa Jerman.

b. Validasi materi

Validasi materi mencakup isi dan penyajian materi. Berikut ini adalah pemaparan hasil angket validasi materi.

No.	Pernyataan	Nilai			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Soal latihan sesuai dengan indikator pada KD	√			
2.	Soal latihan sesuai dengan indikator pembelajaran	√			
3.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa mata pelajaran	√			
4.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	√			
5.	Penulisan soal latihan (huruf besar kecilnya) sesuai dengan grammatik		√		
6.	Konjugasi dalam soal latihan sesuai dengan grammatik		√		
7.	Soal latihan sesuai dngan sub tema yang dipilih (Wohnung)	√			
8.	Soal latihan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik		√		
	Centang yang diperoleh	5	3		
	Jumlah skor	20	9		
	Total jumlah skor	29			
	Persentase	90%			

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi dengan hasil akhir mendapat persentase sebesar 90%, maka media canva spinner layak digunakan untuk bahasa Jerman.

c. Hasil validasi

Hasil penilaian validasi media mendapat persentase sebesar 94 %, sedangkan untuk hasil penilaian validasi materi juga mendapat presentase 90 %, Maka dari itu hasil persentase tersebut sesuai dengan yang telah dikatakan oleh sugiyono apabila hasil validasi menunjukkan rentang  $\geq 61\%$  maka materi dan media dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran dikelas.

7. Petunjuk penggunaan media pembelajaran canva spinner

Petunjuk penggunaan media pembelajara canva spinner sebagai berikut

A. buka media pembelajaran canva spinner ini melalui link

<https://www.canva.com/design/DAFzMNa,>

[HUE/waEUQ9W1dfnNpRxPFL\\_fZw/edit?utm\\_content=DAFzMNa,](https://www.canva.com/design/HUE/waEUQ9W1dfnNpRxPFL_fZw/edit?utm_content=DAFzMNa,)

[HUE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/HUE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

B. guru dapat memunjukkan media ini melauai LCD Proyektor untuk digunakan bersama-sama pada KBM.

C. Guru dapat memulai melakukan spinn dan memberhentikannya, setelah berhenti siswa dapat menuliskan soal beserta jawabannya dikertas yang telah disediakan, dengan clue jawaban yaitu pada gambar yang ditunjuk oleh panah warna merah. Materi ini tentunya susai dengan materi yang telah dipelajari sesuai.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan dari Hasil pengembangan media Canva Spinner secara keseluruhan termasuk kedalam kategori sangat layak sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman dengan hasil validasi materi yang menunjukkan persentase sebesar 90% dan hasil validasi media oleh ahli media yang menunjukkan persentase kelayakan media sebesar 94%. Maka dari itu hasil persentase tersebut sesuai dengan yang telah dikatakan oleh sugiyono apabila hasil validasi menunjukkan rentang  $\geq 61\%$ . Hasil tersebut didapat melalui proses pengembangan media yang mengacu pada model pengembangan Asyhar (2011:94-100) mengungkapkan ada tujuh tahap dalam mengembangkan media pembelajaran, yaitu (1) analisis kebutuhan; (2) merumuskan tujuan pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) menyusun instrumen evaluasi; (5) menyusun naskah/draft media; (6) melakukan validasi ahli; dan (7) melakukan uji coba/tes atau revisi. Namun pada penelitian dibatasi hanya sampai tahap ke-6 yakni validasi ahli sehingga tidak dilakukan uji coba.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Admelia, Melly, Nabila Farhana, Siti Salwa Agustiana, Annisa Intannia Fitri, and Laily Nurmalia. 2022. "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent Di Sekolah Dasar Al Ikhwan." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian*
- Akhadiah, Sabarti. 1988. *Evaluasi dalam Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Asri, W. K., Burhanuddin, B., Dalle, A., & Achmad, A. K. (2019, January). *Pengajaran sastra bahasa Jerman bagi pemula*. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2018, No. 4)
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press. 195 hlm.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipata
- Adeliana Hasyim. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), H.76.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- FIRDAUSI, ISNAN RAZAQ. 2022. "EFEKTIVITAS MEDIA CANVA SPINNER TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI IKLAN KELAS V MI NURUL IHSAN BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2022/2023." 0851569534.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23* (Edisi 8). Cetakan ke VIII. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: Alumi.
- Hidayat, Giat, Hermanto, and Riswanda Himawan. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Materi Teks Puisi Untuk Siswa Kelas VIII SMP." *KODE: Jurnal Bahasa* 11:74–85.
- Johan, Ergusrinia Priska Edy, Rustam Rustam, and Albertus Sinaga. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan

- Poster Di Smp Nasional Sariputra Jambi.” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11(2):137. doi: 10.31000/lgrm.v11i2.6644.
- Kurniawati, M. G. Ida. 2013. “PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA REALITA DI KELAS II SEKOLAH DASAR.” *Bautechnik* 34(5):1–6.
- Masfufah, Ria Ayu, Lailatul Khomsin Muyasyaroh, Devita Maharani, Trenady Dheo Saputra, Fredyansyah Astrianto, and Dian Permatasari Kusuma Dayu. 2022. “Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka.” *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2 2(November):347–52.*
- Okpatrioka. 2023. “Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1(1):86–100.
- Sartono. 2015. “UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT MENGGUNAKAN TEKNIK PEER REVIEW KELAS X MIPA 1 SMAN 2 MAGELANG.” *Transformatika* 11:65–85.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. 2022. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1):102–18.
- Johan, Ergusrinia Priska Edy, Rustam Rustam, and Albertus Sinaga. 2022. “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di Smp Nasional Sariputra Jambi.” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11(2):137. doi: 10.31000/lgrm.v11i2.6644.
- Kast, Bernd. 1999. *Fertigkeit Schreiben*. Berlin: Langendscheits.
- Kasiram, Mohammad. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN Malang Press.
- Mariyana, Rita, Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, Jakarta: Kencana, 2010
- Mayer, R. E. (1989). *Models for understanding*. *Review of Educational Research*, 59(1), 43–64. <https://doi.org/10.2307/1170446>

- Rahmatullah, R., Inanna, L., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis Aplikasi Canva, *jurnal pendidikan eekonomi undikso*, 12(2), 317-317
- R. E. Tanjung and D. Faiza, "Canva sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *J. Vokasional Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 79- 85, 2019.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson.
- Suhendra. Yulia dan Eri Sarimanah. (2015). "Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Biografi". *Jurnal Pedagogia*. Volume 7 Nomor 2, Tahun 2015.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA