

## **PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS DESKRIPSI BERBANTUAN CAPCUT DI KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 1 MEDAN**

Geprita Gulo<sup>1</sup>, Atika Wasilah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

<sup>1</sup>[gepritagulo05@gmail.com](mailto:gepritagulo05@gmail.com), <sup>2</sup>[atikawasilah@unimed.ac.id](mailto:atikawasilah@unimed.ac.id)

### **ABSTRACT**

This research is motivated by the limited use of digital media and low motivation of students in learning to write descriptive texts at the junior high school level. This study aims to develop and test the feasibility of descriptive text teaching materials assisted by the CapCut application for grade VII students of SMP Muhammadiyah 1 Medan. The method used is research and development (R&D) with a 4D model that includes the stages of definition, design, development, and dissemination. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and questionnaires involving 27 students and validation by material experts, media experts, and subject teachers. The results of the needs analysis showed that 100% of students were interested in video-based learning, 96.2% stated that teachers had not used video media, and 88.8% stated that they needed video-based teaching materials. The resulting product is a video teaching material that combines text, audio, images, and animation using the CapCut application. Validation results showed that the feasibility percentage was 84.7% among material experts, 84% among media experts, and 97.5% among subject teachers. With an average rating of 88.7%, it can be concluded that the product in this study is very good/very suitable for use by teachers and students in learning. The results of this study indicate that the use of video-based media assisted by CapCut can increase student motivation and understanding in writing descriptive texts and is an effective alternative teaching material.

**Keywords:** descriptive text, teaching materials, CapCut, video-based learning, R&D

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media digital serta rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di tingkat SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan materi ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi CapCut pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket yang melibatkan 27 peserta didik serta validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 100% peserta didik tertarik pada pembelajaran berbasis video, 96,2% menyatakan guru belum menggunakan media video, dan 88,8% menyatakan membutuhkan bahan ajar berbasis video. Produk yang dihasilkan berupa materi ajar berbentuk video yang memadukan teks,

audio, gambar, dan animasi menggunakan aplikasi CapCut. Hasil validasi menunjukkan bahwa persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 84,7%, ahli media sebesar 84%, dan guru mata pelajaran sebesar 97,5% dan didapatkan nilai rata-rata sebesar 88,7% sehingga dapat disimpulkan produk pada penelitian ini sangat baik/sangat layak untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis video berbantuan CapCut dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menulis teks deskripsi serta menjadi alternatif bahan ajar yang efektif.

**Kata Kunci:** teks deskripsi, materi ajar, CapCut, pembelajaran berbasis video, penelitian dan pengembangan

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, terutama dalam keterampilan menulis. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang perlu dikuasai peserta didik di tingkat SMP adalah menulis teks deskripsi. Teks deskripsi menuntut peserta didik untuk mampu menggambarkan suatu objek secara rinci, jelas, dan sistematis sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan atau melihat langsung objek yang dideskripsikan. Dalam Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran (CP) pada fase D menekankan kemampuan peserta didik untuk menulis berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi dengan memanfaatkan berbagai sumber dan media, termasuk media digital. Oleh karena itu, pembelajaran teks

deskripsi tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan ide secara kreatif dan komunikatif.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*), dengan penggunaan metode ceramah yang dominan dan minimnya variasi media pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan umumnya masih terbatas pada buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga penyajian materi menjadi kurang menarik dan kurang mampu merangsang kreativitas peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kesulitan peserta didik dalam memahami konsep, menentukan objek yang akan

dideskripsikan, dan mengembangkan ide secara runtut. Akibatnya, hasil tulisan peserta didik sering kali belum memenuhi kriteria teks deskripsi yang baik, baik dari segi struktur maupun kaidah kebahasaan.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan kondisi nyata di lapangan. Hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Medan menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Guru cenderung menggunakan bahan ajar konvensional dan belum memaksimalkan penggunaan media berbasis teknologi yang sebenarnya sangat dekat dengan kehidupan peserta didik. Padahal, peserta didik saat ini merupakan generasi yang akrab dengan teknologi digital dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan audiovisual. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar lebih efektif dan bermakna.

Secara teoretis, bahan ajar yang baik seharusnya mampu memfasilitasi kebutuhan belajar

peserta didik, bersifat kontekstual, menarik, dan interaktif (Lestari, 2013). Selain itu, teori pembelajaran multimedia menyatakan bahwa penggunaan kombinasi unsur visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran berbasis video, misalnya, mampu menyajikan informasi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami dibandingkan dengan teks semata. Oleh karena itu, pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis teks deskripsi, menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai aplikasi digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi CapCut. CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur seperti penambahan teks, efek visual, transisi, serta audio yang dapat mendukung penyajian materi pembelajaran secara menarik dan kreatif. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengembangkan materi ajar berbasis

video yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Dengan demikian, materi ajar yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta kemampuan mereka dalam menulis teks deskripsi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan materi ajar yang mampu menjembatani kebutuhan kurikulum dengan kondisi nyata di lapangan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan materi ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi CapCut pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan materi ajar yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta mendeskripsikan proses pengembangan, bentuk produk, dan tingkat kelayakan materi ajar yang dihasilkan. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pemanfaatan media digital. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dalam

mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan efektif, serta membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis teks deskripsi.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Medan dengan menyebarkan angket pada peserta didik, melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ibu Suharti, S.Pd., sebagai narasumber, dan observasi dilaksanakan di sekolah, tepatnya di kelas VII T2 serta mendokumentasikan penelitian. Proses pembagian angket, observasi, dan wawancara narasumber dilaksanakan selama 2 bulan lebih.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *4D (Define, Design, Develop, and Disseminate)* yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel (1974). Model ini dipilih karena sesuai digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan berupa bahan ajar, serta memungkinkan dilakukan validasi dan uji coba agar produk yang dihasilkan layak digunakan. Namun, dalam penelitian ini tahap

penyebarluasan (*Disseminate*) dibatasi hanya sampai pada uji coba terbatas, sehingga tahap pengembangan yang dilaksanakan meliputi:

Tahap pendefinisian (*define*) dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran yang meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung, serta menyebarkan angket kepada peserta didik guna mengidentifikasi kebutuhan mereka terhadap bahan ajar. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan spesifikasi materi ajar yang akan dikembangkan.

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang produk awal materi ajar. Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka materi yang mencakup pengertian, ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks deskripsi, serta contoh teks yang relevan. Selain itu, peneliti juga merancang tampilan media pembelajaran dalam bentuk video dengan menentukan alur penyajian, penggunaan teks, gambar, audio, dan

animasi yang akan digunakan dalam aplikasi CapCut.

Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahap realisasi produk yang telah dirancang. Materi ajar dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti efek visual, transisi, teks, dan audio untuk menghasilkan media yang menarik dan interaktif. Selanjutnya, produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran untuk menilai kelayakan produk dari segi isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

Tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan dengan mengimplementasikan materi ajar yang telah dinyatakan layak kepada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan materi ajar serta melihat potensi penerapannya dalam pembelajaran secara lebih luas.

Subjek dalam penelitian ini adalah 27 peserta didik kelas VII T2

SMP Muhammadiyah 1 Medan, sedangkan objek penelitian adalah materi ajar teks deskripsi berbasis video yang dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut. Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2017:224) merupakan langkah yang sangat strategis digunakan oleh seorang peneliti yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan selama melakukan penelitian. Berdasarkan hal tersebut maka pengumpulan data penelitian dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung pada bagaimana data yang diperlukan oleh sang peneliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data awal terkait kondisi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, sedangkan angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil validasi dari para ahli dan respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar angket penilaian yang disusun berdasarkan skala Likert dengan rentang penilaian tertentu. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik

deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung persentase skor yang diperoleh dari masing-masing aspek penilaian. Persentase tersebut kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan, seperti sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan materi ajar yang dikembangkan serta sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini diperoleh melalui serangkaian tahapan pengembangan model *4D* (*define, design, develop, disseminate*) yang bertujuan untuk menghasilkan materi ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi CapCut yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap pendefinisian (*define*), dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada 27 peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan. Capaian Pembelajaran (CP) pada materi teks deskripsi menuntut peserta didik untuk mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan secara tertulis untuk berbagai tujuan

dengan memperhatikan aspek logis, kritis, dan kreatif. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan, serta mampu menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara menarik melalui berbagai media, termasuk media digital. Untuk mencapai capaian tersebut, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dirancang meliputi kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi pengertian dan tujuan teks deskripsi, mengenali ciri-ciri dan struktur teks deskripsi, memahami kaidah kebahasaan, menganalisis contoh teks, serta memproduksi teks deskripsi secara runtut, jelas, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Namun, pada kenyataannya, bentuk awal materi ajar yang digunakan oleh guru masih belum sepenuhnya memenuhi capaian pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan buku cetak yang cenderung bersifat satu arah, yaitu hanya untuk dibaca tanpa melibatkan unsur audiovisual, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan

memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh peserta didik (100%) cenderung mencari sumber belajar tambahan dari internet, yang menunjukkan adanya pergeseran preferensi belajar ke arah digital. Selain itu, sebanyak 81,4% peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh bahan ajar cetak, dan 81,4% lainnya mengaku kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran teks deskripsi. Data juga menunjukkan bahwa 96,2% peserta didik menyatakan guru belum pernah menggunakan media video dalam pembelajaran, sementara 88,8% peserta didik menyatakan membutuhkan bahan ajar berbasis video, dan seluruh peserta didik (100%) menyatakan tertarik terhadap penggunaan media video dalam pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara kebutuhan peserta didik dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Peserta didik sebagai generasi digital memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik pada media yang bersifat visual dan

interaktif, sementara pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan menghasilkan teks deskripsi secara optimal. Secara teoretis, pembelajaran yang efektif seharusnya mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, pada tahap perancangan (*design*) disusun konsep materi ajar berbasis video yang dirancang secara sistematis dan terstruktur. Materi yang dikembangkan mencakup pengertian teks deskripsi, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, serta contoh teks yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, dalam tahap ini juga dirancang alur penyajian materi yang menarik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain pembelajaran, seperti kejelasan isi, keterurutan penyajian, konsistensi tampilan, serta

penggunaan bahasa yang komunikatif. Hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik dan mampu meningkatkan minat belajar mereka.

Pada tahap pengembangan (*develop*), materi ajar direalisasikan dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut. Produk yang dihasilkan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan animasi, yang disusun secara sistematis dan menarik. Penggunaan CapCut memungkinkan peneliti untuk menambahkan efek visual, transisi, serta ilustrasi yang relevan dengan materi, sehingga penyajian materi menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan narasi audio dalam video juga membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi unsur visual dan audio dapat meningkatkan daya serap serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, karena informasi disajikan melalui lebih dari satu saluran indera.

Selanjutnya, produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi ajar yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 84,7% dari ahli materi, 84% dari ahli media, dan 97,5% dari guru mata pelajaran. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, yaitu aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan media. Penilaian ahli materi menegaskan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum dan memiliki kejelasan konsep yang baik. Sementara itu, penilaian ahli media menunjukkan bahwa tampilan video sudah menarik, penggunaan warna dan animasi sudah sesuai, serta kualitas audio dan visual cukup baik. Adapun penilaian dari guru mata pelajaran menunjukkan bahwa materi ajar tersebut sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas dan mudah untuk diimplementasikan.

Pada tahap penyebaran (*disseminate*), materi ajar yang telah

dinyatakan layak kemudian digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran teks deskripsi. Penggunaan media video berbantuan CapCut memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat melihat, mendengar, dan mengamati secara langsung contoh-contoh visual yang ditampilkan dalam video. Hal ini membantu peserta didik dalam memahami karakteristik teks deskripsi secara lebih konkret, seperti bagaimana menggambarkan objek secara rinci dan sistematis. Selain itu, penggunaan media video juga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Media video mampu menyajikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran

juga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), di mana peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi CapCut sebagai media dalam pengembangan materi ajar tidak hanya meningkatkan kualitas penyajian materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa materi ajar yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Keunggulan utama produk terletak pada penyajian materi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan peserta didik dalam menulis teks deskripsi. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis video seperti CapCut dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis teks deskripsi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi CapCut pada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan dilakukan melalui tahapan model 4D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran yang memadukan unsur teks, gambar, audio, dan animasi sehingga mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi ajar yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 84,7%, ahli media sebesar 84%, dan guru mata pelajaran sebesar 97,5%. dan didapatkan nilai rata-rata sebesar 88,7% sehingga dapat disimpulkan produk pada penelitian ini sangat baik/sangat layak untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Guru disarankan untuk memanfaatkan

dan mengembangkan bahan ajar berbasis video sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang penggunaan media digital dalam pembelajaran. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan materi ajar serupa pada materi lain atau menguji efektivitas penggunaan media CapCut terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih luas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Bloomington, IN: Indiana University.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development /R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan bahan ajar tematik*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.