**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CANVA***

**PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI**

**UPT SMP NEGERI 1 KELARA KABUPATEN JENEPONTO**

Israwati Resky1, Nurindah, 2  Firdaus Rahim3

1,2,3Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar [1Reskyisrawati@gmail.com,](mailto:1Reskyisrawati@gmail.com,) 2[nurindah@unismuh.ac.id](mailto:nurindah@unismuh.ac.id), 3firdaus@unismuh.ac.id

***ABSTRACT***

*Development of Canva-Based Learning Media in Natural Science Subjects for Grade VII Students at UPT SMP Negeri 1 Kelara, Jeneponto Regency. This study aims to develop Canva-based learning media. The development model used in this study is the ADDIE Model. The results of this study are a product in the form of Canva-based learning media. The results of the media validation analysis obtained 3,6 with a valid assessment category, the results of the material validation obtained 3,57 with a valid assessment category, and the results of student responses in the trial conducted obtained an average score of 4.19 with an interesting assessment category. Student responses, validator responses in developing Canva-based learning media in Natural Science subjects for grade VII at UPT SMP Negeri 1 Kelara, Jeneponto Regency are said to be feasible and good to use in the learning process as a means that can help improve the quality of learning and facilitate understanding of the material by students. This is because Canva-based learning media is very simple, easy to access anywhere and anytime, presents images, animations and is practical.*

***Keywords:*** *Canva Learning Media, ADDIE Development Model, Natural Science.*

**ABSTRAK**

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII di UPT SMP Negeri 1 Kelara Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Hasil penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Canva*. Hasil analisis validasi media diperoleh 3,6 dengan kategori penilaian valid, hasil validasi materi diperoleh 3,57 dengan kategori penilaian valid, dan hasil respon peserta didik pada uji coba yang dilakukan memperoleh nilai rata-rata 4,19 dengan kategori penilaian menarik. Respon peserta didik, tanggapan validator dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII di UPT SMP Negeri 1 Kelara Kabupaten Jeneponton dikatakan layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik. Hala ini dikarenakan media pembelajaan berbasisi canva sangat sederhana, mudah diakses di manapun dan kapanpun, menyajikan gambar, animasi dan praktis.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Canva, Model pengembangan ADDIE, Ilmu Pengetahuan Alam.

**A. Pendahuluan**

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terancam untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajarana agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan didirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada pelaksanaan pembelajaran akan terjadi transfer ilmu pengetahuan, kemampuan teknologi,kebudayaan, nilai-nilai, serta keterampilan, dari guru ke siswa. Dengan demikian, Pendidikan yang didalamnya terdapat potensi belajar akan membawa pada perubahan perilaku atau terbentuknya kepribadian seseorang (Aryani & Wahyuni, 2021).

Pendidikan merupakan salah satu cara mengubah kepribadian dan meningkatkan kualitas hidup, sebagaimana juga yang terdapat di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, (Hasriani, 2020) bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjaga warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

Di zaman sekarang ini, Pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi serta mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan jika dalam proses pembelajaran pendidikan memanfaatkan media yang serba teknologi. Dengan tersedianya alat- alat yang berbasis teknologidi sekolah, secara tidak langsung pendidik wajib untuk memanfaatkan alat-alat teknologi tersebut sebagai media pembelajaran (Arsyad, 2019). Dengan memperhatikan efek ilustrasi yang menarik, maka media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Mila dkk., 2021).

Menurut Setiawan (2019) “media yaitu sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Pendidik mengetahui bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media menjadikan bahan pembelajaran yang susah dipahami oleh setiap siswa dapat dengan mudah dan efektif diterima oleh siswa”. Sedangkan menurut (Komsi, dkk., 2018), media pembelajaran merupakan bagian intergral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat harus dimanfaatkan sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran, penyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadukan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah UPT SMP Negeri 1 Kelara pada tanggal 26 Desember 2022 salah satu masalah dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) guru menyampaikan materi masih bersifat pembelajaran klasikal tanpa media pembelajaran tambahan. Penulis melihat bahwa guru menyampaikan materi pembelajaran IPA hanya menggunakan modul yang berupa buku paket. Hal tersebut tidaklah cukup untuk membantu guru dalam memvisualisasikan objek yang diinginkan seperti menampilkan gambar yang lebih jelas dan menyerupai dengan aslinya, sehingga memerlukan media tambahan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis cetak dapat diminimalisir salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dengan menciptakan media pembelajaran yang dapat membatu dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang baru, tidak membosankan, serta peserta didik dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.

**B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D) menurut Gay (Mulyana,2020) merupakan suatau usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Tugas akhir penelitian yang disusun berdasarkan hasil kerja pengembangan (produk) terdiri atas dua bagian yaitu memuat tentang kajian analisis pengembangan produk, dan bagian kedua memuat produk yang dihasilkan dari kegiatan pengembangan tersebut.

Adapun Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Tahap Analysis

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompentensi siswa. Pada tahap investigasi, dilakukan kosentrasi lapangan pada proses untuk mendapatkan data tentang:

1. Permintaan program pendidikan dengan kondisi yang terjadi di sekolah,
2. Peserta didik yang terlibat
3. Aset pembelajaran diperlukan
4. Laptop, LCD pendukung dan kerangka kerja penyampaian data yang memungkinkan
5. Rencana media pembelajaran.
6. Tahap Design

Tahap perencanaan dilakukan dengan item media yang akan dibuat dengan menggunakan:

a.Menentukan tujuan pembelajaran

b.Menyusun bahan ajar IPA sesuai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva.

1. Tahap Development

Yaitu interaksi yang menghasilkan item-item dari konsekuensi rencana yang telah dikonsep melalui pembentukan media pembelajaran dalam tampilan slide dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Adapun cara Menyusun materi media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva, yang ditunjukkan dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Pengembangan Desain Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis canva pada materi klasifikasi makhluk hidup mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VII dengan menyesuaiakan RPP.

1. Validasi Desain

Produk yang dikembangkan, kemudian di validasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi.

1. Revisi

Setelah produk divalidasi oleh ahli, kemudian peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai saran yang diberikan validator.

1. Uji Coba Praktikalitas

Setelah selesai dilakukan revisi produk, media yang telah divalidasi dan direvisi akan diujicobakan di kelas VII UPT SMP Negeri 1 Kelara Kabupaten Jeneponto.

Untuk mendapatkan data tentang model legitimasi media yang disampaikan, diperlakukan adanya instrument yang digunakan dalam penelitian. Instrument tersebut sebagai berikut:

1. Observasi

Nasution (Sugiyono, 2019:223) “menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenaidunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. ”Observasi digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur tingkah laku ataupun proses yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat diamati. Hal ini dilakukan guna untuk mengetahui kondisi lingkungan sekitarnya. Observasi dilakukan sebelum dan sesudah pembuatan media pembelajaran Canva.

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk memberikan ulasannya. Menurut Bungin (Nurindah, 2015:37) “metode angket merupakan serangkaian atau daftar pernytaan yang disusun secara sistematis kemudia diisi oleh responden”. Pada tahap penelitian ini angket digunakan sebagai reaksi pendidik dan siswa terhadap pengalaman Pendidikan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva untuk menentukan keawajaran mediayang dibuat. Sealain itu, angket juga digunakan untuk melihat reaksi siswa terhadap kesederhanaan berkonsentrasi pada materi.

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan pelaksanaan pendahuluan item yang telah dibuat. Dokumentasi juga digunakan untuk melaporkan Latihan yang terjadi dalam siklus ujian.

a. Analisis data validasi ahli

Pada analisis kevalidan media pembelajaran berbasis Canva yang akan dievaluasi oleh masing-masing 2 orang ahli media serta 2 orang ahli materi.

1. Ahli media yang dimaksud merupakan dosen yang ahli pada hal media pembelajaran. Ahli media dalam pendidikan ialah dosen program studi Teknologi Pendidikan yaitu bapak Nasir S.Pd.,M.Pd dan bapak Akram S.Pd.,M.Pd. Peran ahli media adalah menilai kelayakan media yang dikembangkan dari segi penggunaan teks, gambar, suara, warna dan gerak.
2. Ahli materi yang dimaksud adalah guru mata pelajaran yang bersangkutan yaitu ibu Siti Nur Zakiah Said S.Pd dan ibu Dian Hardiyanti Aswar S.Pd, yang berkompeten menguji media yang dikembangkan. Perannya menilai serta mengukur kelayakan materi yang tersaji sinkron dengan target media akan dipergunakan.

**Tabel 3. 1 kisi-kisi pemberian skor**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Pilihan jawaban kelayakan** |
| 5 | Sangat baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Cukup baik |
| 2 | Kurang baik |
| 1 | Sangat kurang baik |

Sumber: (Edi Wibowo, 2018)

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Kategori** |
| 4,3 ≤ M ≤ 5,0 | Sangat Valid |
| 3,4 ≤ M < 4,2 | Valid |
| 2,6 ≤ M < 3,4 | Cukup Valid |
| 1,8 ≤ M < 2,6 | Kurang Valid |
| 1,0 ≤ M < 1,8 | Tidak Valid |

**Tabel 3. 2** **Kriteria Validasi**

Sumber: Azwar (Hasriani 2020) Keterangan:

M = Nilai rata-rata Skor

b. Analisis kepraktisan media

Kepraktisan media dilakukan validasi terhadap media pembelajran, lalu membentuk intrumen uji kepraktisan yang akan dipergunakan di waktu pengambilan data. Instrumen uji kepraktisan yang digunakan adalah kuisioner uji respon siswa yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan media pembelajaran. Skala pengukuran data diperoleh melalui kuisioner.

**Tabel 3. 3 kisi-kisi pemberian skor**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Pilihan jawaban kelayakan** |
| 5 | Sangat menarik |
| 4 | Menarik |
| 3 | Cukup menarik |
| 2 | Kurang menarik |
| 1 | Tidak menarik |

Data yang diperoleh terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan Teknik analisisi deskriptif. Guna kepentingan analisis maka setiap item pernyataan diberikan nilai dengan rentang 10 sampai 100, sebagai berikut:

**Tabel 3. 4**  **Interpretasi Interval**

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval Nilai** | **Kategori** |
| 81-100 | Sangat Menarik |
| 61-80 | Menarik |
| 41-60 | Cukup Menarik |
| 21-40 | Kurang Menarik |
| 10-20 | Tidak Menarik |

Sumber : Sugiyono, (Nurindah, 2015)

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

*Hasil*

Peneliti akan menguraikan lebih dalam mengenai: (1). Proses pengembangan media pembelajaran berbasis canva, (2). Tingkat kevalidan

media pembelajaran berbasis canva, dan (3). Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis canva. Hasil studi pendahuluan merujuk pada identifikasi masalah yang menjadi latar belakang pengembangan media pembelajaran. Penyajian data analisis mecakup validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik, sekaligus kriteria pengskoran.

Adapun analisi kevalidan media media pembelajaran berbasis *canva*, dapat dilihat data hasil angket para ahli/validator berikut ini:

**Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media**

Adapun tabel 4.1 yang dilakukan oleh validator I dan II yang telah dianalisis, maka diperoleh hasil validasi ahli media dengan tingkat kevalidan dan kemenarikan. Hasil validasi media validator I terdapat skor 56 dan validator II mendapatkan skor 54, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva dapat dikembangkan dan dapat diuji cobakan di sekolah dengan revisi dan saran dari ahli media.

Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Siti Nur Zakiah Said S.Pd dan ibu Dian Hardianti Haswar S.Pd guru mata pelajaran IPA di UPT SMP Negeri 1 Kelara Kabupaten Jeneponto. Ahli materi menilai dengan menggunakan lembar validasi yang telah disusun oleh peneliti dengan skor:

**Tabel 4. 2 Hasil Validasi ahli Materi**



Data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa yang mancakup 13 butir pertanyaan.

**Tabel 4. 3 Angket Respon Peserta Didik**



**Pembahasan**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis canva. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran adalah model ADDIE. Yaitu Analisis (Analisis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Tahapan analisis ini dilakukan sebagai tahap awal dalam penelitian pengembangan sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil observasi awal menemukan beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar diantaranya kurangnya perhatian dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih kurang fokus dalam pembelajaran. Selain itu karena guru masih menggunakan media pembelajaran yang hanya berfokus pada materi dalam buku tanpa adanya media lain. Permasalah tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis canva yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mengukur kevalidan media pembelajaran dalam proses penelitian dengan menggunakan instrument validator ahli media dan ahli materi. Dimana validasi media dilakukan oleh ahli media, yaitu bapak Nasir S.Pd.,M.Pd (validator I) dan bapak Akram S.Pd.,M.Pd (validator II) sebagai dosen Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Validator media dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kualitas kelayakan media, apakah sudah layak atau tidak. Apabila belum layak maka dilakukan revisi sampai didapatkan hasil yang layak dari ahli media. Ahli media menilai dengan lembar validasi media yang telah disusun oleh peneliti, dengan skor 1-4 dan aspek yang diamati terdiri dari 15 butir.

Berdasarkan dari hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa keseluruhan aspek yang diamati memperoleh nilai rata-rata skor 3,6 dengan kategori “valid”. Dari hasil validasi media, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran dengan sedikir revisi.

Penilaian materi dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Siti Nur Zakiah Said S.Pd (validator I) dan ibu Dian Hardianti Aswar S.Pd (validator II) sebagai guru mata pelajaran IPA kelas VII di UPT SMP Negeri 1 Kelara Kabupaten Jeneponto. Validasi materi dilakukan dengan tujuan agar materi sesuai dengan tujuan dari media yang dikembangkan. Ahli materi menilai dengan menngunakan lembar validasi yang disusun oleh peneliti dengan skor 1-4 dengan skor rata-rata 3,57 dan aspek yang diamati terdiri dari 7 butir indikator.

Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa keseluruhan aspek yang diamati memperoleh nilai rata-rata 3,58 yang termasuk dalam kategori (valid). Dari hasik validasi materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasisi canva yang dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Setelah diadakan validasi media dan validasi materi, maka diperoleh validitas yang disesuaikan dengan aspek yang telah ditetapkan. Berdasarkan dari instrumen penelitian didapatkan hasil dengan kategori (valid), kempat validator mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis canva baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon peserta didik diperoleh melalui angket yang dibagikan kepada pessera didik yang berjumlah 28 orang dengan pernyataan mencakup 15 point. Lembar angket dibagikan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis canva menarik atau tidak menarik digunakan dalam proses pembelajaran.

Media dikatan baik digunakan jika sekurang-kurangnya nilai rata-rata diperoleh sebesar 3 dari respon hasil keseluruhan peserta didik. Dari hasil perhitungan respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis canva dikategorikan “baik” dengan nilai rata-rata 4,19. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran setuju digunakan dalam proses pembelajran dengan menggunakan media yang telah diterapkan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva layak digunakan dalam proses pembelajaran dimana dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh positif antara penggunaan media pembelajaran berbasisi canva pada mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis canva sangat sederhana, mudah diakses kapanpun dan di mana pun, menyajikan gambar, video, animasi, dan praktis. Sehinnga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva pada penelitian ini dapat menarik minat siswa dalam belajar.

**E. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPA kelas VII di UPT SMP Negeri 1 Kelara Kabupaten Jeneponto dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analisi (Analisis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluasion). Dimana hanya tiga yang digunakan dari lima model yaitu Analisi (Analisis), Desain (Design), Pengembangan (Development). Dalam proses pengembangan dilakukan dngan menggabungkan semua aspek dalam pembuatan media pembelajaran berbasisi canva setelah melakukan penggabungan maka dilakukan uji validator untuk dapat mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajran. Stelah memperoleh hasil validasi maka dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis canva dari hasil validator ahli media dan ahli materi dengan pengkategorian yaitu kategori valid. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap mdia pembelajaran berbasisi canva pada mata pelajaran IPA kelas VII.1 Untuk mengetahui respon peserta didik, maka disebarkan angket dengan responden dari 28 siswa yang mengisi angket dan menyatakan setuju dengan nilai rata-rata 4,19 dengan kategori menarik.

Dari kesimpulan di atas saling berkaiatan satu sama lain karena proses pengembangan mdia pembelajaran berbasis canva dilakukan dengan memadukan semua aspek dalam pembuatan media. Telah dilakukan pemaduan maka dilakukan uji kevalidan setelah mendapatkan hasil dari uji kevalidan maka dilakukan uji coba kepeserta didik. Dimana dari hasil yang didapatkan dari uji kevalidan dan uji repon peserta didik, maka diperoleh media pmbelajaran berbasis canva yang menarik dan valid. Sehingga media pembelajaran berbasis canva layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, A. 2019. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Aryani, N., dan Wahyuni, M. (2021). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.

Hamalik, O. (2017). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasriani. (2020). Pengembangan media pembelajaran flikbook pada mata pelajaran IPA kelas IV SD INPRES Tello Baru Makassar.

Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021, 1(1), 181-188. Nasution. 2017. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Mulyana, a. (2020). Penelitian pengembangan (research and development) pengertian, tujuan dan langkah-langkah R&D. (Online). (ainamulyana.blogspot.com, 1. Diakses 18 Mei 2023).

Nurindah. (2015). Pengembangan media pembelajaafan Word Scuare berbasis komputer pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII Madrasah Tsaniwiyah Pondok Pesantren Babul Khaer Kalumeme Bulukumba. Tesis.

Nurindah dan kasman. (2021). Implementasi Media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa indonesia. Akademika, 3.

Sugiyono. (2011). Metodologi penelitiann kuantitati kualitatif dan R&D . Alpabeta: Bandung.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian & pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta.

Wibowo. 2018. Penelitian Kualitatif dan Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Gavada Media Dimensi.