

**PENGEMBANGAN POSTER BERBASIS CANVA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS IKLAN
PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KRETEK KABUPATEN BANTUL**

Melisa Fidia Astuti

Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Yogyakarta

Email: melisafidia@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengembangan poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks; 2) mengetahui kualitas poster berbasis *Canva* berdasarkan penilaian para ahli; 3) mengetahui daya tarik siswa terhadap poster berbasis *Canva* yang dikembangkan oleh peneliti; dan 4) mengetahui efektivitas penggunaan poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan.

Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kretek Bantul pada tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII E sebanyak 30 siswa. Tahapan pengembangan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon siswa, angket respon guru, dan ujian tes pre-test dan post-test.

Hasil penelitian ini, yaitu 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media berupa poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek; 2) berdasarkan penilaian ahli media, media yang dikembangkan mendapat skor 78 dari skor maksimal 80, dan pada kualifikasi *sangat baik*, sedangkan hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor 78 dari skor maksimal 85, dan pada kualifikasi *sangat baik*, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan dikatakan *valid*; 3) hasil angket respon siswa pada uji kelompok kecil memperoleh nilai 48 dari jumlah nilai maksimal 60, dengan nilai presentase 80% pada kualifikasi *baik*, dan pada uji kelompok besar memperoleh nilai 247 dari jumlah nilai maksimal 280, dengan presentase 88,2 % pada kualifikasi *sangat baik*; 4) hasil ujian tes siswa dapat dikatakan efektif karena hasil ujian tes menunjukkan nilai rata-rata tes pre-test sebesar 53,60 dan rata-rata tes post-test sebesar 83,60 yang menunjukkan bahwa *rata-rata yang berbeda dan signifikan*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Poster Berbasis *Canva*, Keterampilan Menulis

**DEVELOPMENT OF CANVA- BASED POSTERS
AS LEARNING MEDIA FOR WRITING ADVERTISING TEXTS
FOR VIII GRADE STUDENT OF SMP NEGERI 1 KRETEK BANTUL REGENCY**

ABSTRACT

This study aims to: 1) determine the development of Canva-based posters as a medium for learning to write texts; 2) determine the quality of Canva-based posters based on expert judgment; 3) find out the attractiveness of students to Canva-based posters developed by researchers; and 4) determine the effectiveness of using Canva-based posters as a medium for learning to write advertising texts.

The type of research is the development research (R&D) of the ADDIE model. The research was conducted at SMP Negeri 1 Kretek Bantul in the 2021/2022 academic year. The subjects of this study were students of class VIII E as many as 30 students. The development stage goes through several stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research data collection techniques used media expert validation sheets, material expert validation sheets, student response questionnaires, teacher response questionnaires, and pre-test and post-test tests.

The results of this study, namely 1) this research produces media development products in the form of Canva-based posters as a medium for learning to write advertising texts for class VIII students of SMP Negeri 1 Kretek Bantul; 2) based on the assessment of media experts, the media developed got a score of 78 out of a maximum score of 80, and in very good qualification, while the results of the material expert assessment got a score of 78 out of a maximum score of 85, and in very good qualification, based on these results it can be concluded that the quality Canva-based posters as learning media for writing ad text are said to be valid; 3) the results of the student response questionnaire in the small group test obtained a score of 48 out of the maximum total score of 60, with a percentage value of 80% for good qualifications, and in the large group test the score was 247 out of the maximum total score of 280, with a percentage of 88, 2% in very good qualification; 4) student test results can be said to be effective because the test results show an average pre-test score of 53.60 and an average post-test test of 83.60 which shows that the average is different and significant.

Keywords: Development, Learning Media, Canva-Based Poster, Writing Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan Kurikulum 2013 yang diterapkan pada pendidikan Indonesia saat ini, menuntut seorang guru harus mampu mengendalikan kegiatan belajar mengajar. Guru juga dituntut harus siap menghadapi pembelajaran yang berbasis digital, akibat dari dampak perkembangan teknologi yang berkembang begitu pesat. Sebagai contoh dengan hadirnya internet yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar, dengan internet seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi dan materi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Selain tuntutan teknologi, guru juga dituntut keadaan untuk menerapkan pembelajaran berbasis digital seperti saat ini.

Pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dituntut untuk menguasai keterampilan berbahasa, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara baik dan benar. Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas VIII adalah menulis sebuah iklan. Menulis bisa dibilang merupakan sebuah keterampilan berbahasa yang membutuhkan waktu paling lama untuk siswa dapat menguasainya. Oleh karena itu, dalam praktiknya diperlukan langkah-langkah pembelajaran yang kompleks. Selain

itu, pembelajaran juga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran, serta siswa mampu memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019: 47).

Belakangan ini banyak yang menggunakan media pembelajaran berbasis *website*. Salah satu *website* yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran adalah *Canva*. Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam jurnal Garis Pelangi (2020: 81) *canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi *canva*.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Kretek, Bantul proses mengajar hanya memanfaatkan buku paket, lembar kerja siswa, dan *Power Points* (PPT) sebagai media pembelajaran, dan disaat pembelajaran jarak jauh, guru hanya memberikan materi berupa *Power Points* (PPT) dan video materi, serta pemberian tugas pada lembar kerja siswa melalui *WhatsApp*. Hal ini membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada pembelajaran teks iklan. Peneliti memilih objek penelitian siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kretek. Alasan peneliti melakukan penelitian ini adalah karena di SMP Negeri 1 Kretek, Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*, dan sekolah masih menerapkan program pembelajaran jarak jauh, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Poster Berbasis *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Kabupaten Bantul”.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul?
2. Bagaimana kualitas pengembangan poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul?
3. Bagaimana daya tarik peserta didik terhadap poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul?
4. Bagaimana efektivitas poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan poster berbasis *Canva* sebagai media

pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul.

2. Untuk mengetahui kualitas poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul.
3. Untuk mengetahui daya tarik siswa terhadap poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul.
4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul.

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan mengenai pengembangann media pembelajaran berbasis *website* dan dapat memberikan referensi tentang kajian penggunaan

media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu mengatasi masalah siswa yang kesusahan dalam mengakses materi pembelajaran selama pembelajaran jarak jauh.
- 2) Siswa dapat mempelajari materi pembelajaran tanpa terhalang ruang dan waktu karena media mudah diakses oleh siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran dan menjadi solusi bagi guru untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengakses materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sebelumnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu solusi dalam mengatasi kendala siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ketika pembelajaran jarak jauh berlangsung.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Sukmadinata dalam Haryani (2012: 14) penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk *software*, ataupun *hardware* seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar.

Sedangkan Nurdyansyah (2019: 47) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.

Menurut Anitah (2008: 12) Poster adalah suatu media gambar yang mengombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata dengan maksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat.

Menurut Demarest dalam jurnal Rahmasari,dkk (2021: 166) *Canva* adalah *platform* desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunanya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesain.

Menurut Tarigan (2008: 22) menulis adalah membuat atau menciptakan lambang grafis yang membentuk suatu bahasa yang dapat dibaca serta dipahami oleh seseorang. lambang grafis tersebut mungkin menyampaikan suatu makna tertentu, tetapi tidak menggambarkan kesatuan bahasa.

Menurut Fasihkah (2012: 16) Iklan adalah bentuk komunikasi dari seseorang, instansi, atau perusahaan yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik agar masyarakat tertarik untuk menggunakan produk yang diiklankan.

METODE PENELITIAN

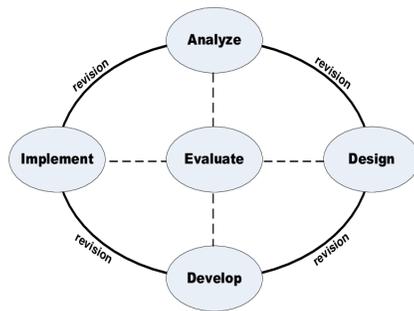
A. Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan poster berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan

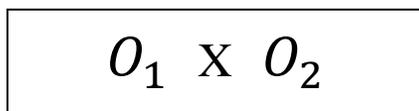
menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kretek Bantul. Langkah-langkah pengembangan menggunakan model ADDIE adalah seperti gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

C. Uji Coba Produk

Pada penelitian ini menggunakan desain uji coba produk yaitu desain eksperimen *before after* seperti pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Desain Eksperimen (before-after)

Keterangan:

O_1 : Nilai Pretest (nilai sebelum menggunakan bahan ajar yang dikembangkan)

O_2 : Nilai Posttest (nilai sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan).

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2021- selesai, pada tahun ajaran 2021/2022. Tempat penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Kretek Bantul.

E. Subjek Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Kretek Bantul dengan jumlah 6 siswa sebagai subjek uji kelompok kecil, dan 30 siswa sebagai uji coba kelompok besar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan instrument pada penelitian meliputi: (1) lembar validasi ahli media yang diisi oleh ahli media, (2) validasi ahli materi yang diisi oleh ahli materi, (3) angket respon siswa yang diisi oleh siswa, (4) angket respon guru yang diisi oleh guru mata pelajaran, (5) instrument soal *pre-test* dan soal *post-test* yang dikerjakan oleh siswa.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: (1) menganalisis kualitas data, yang mencakup beberapa langkah yaitu: (a) tabulasi data, (b) menghitung rata-rata

skor lembar validasi, (c) mengkonversi skor yang diperoleh, (d) menganalisis kualitas produk. (2) menghitung nilai presentase angket respon siswa dan guru, (3) menganalisis keefektifan dengan melakukan uji normalitas, dan menghitung uji-t dengan menggunakan SPSS 25.



Gambar 5. Poster halaman ketiga

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa poster yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kretek. Berikut adalah gambaran dari poster yang telah dikembangkan:



Gambar 6. Poster halaman keempat



Gambar 3. Poster halaman pertama

Hasil validasi ahli materi diperoleh yaitu 78 dari skor maksimal 85, dengan butir penilaian yang berjumlah 17. Apabila dilihat pada pedoman penilaian maka menunjukkan kesimpulan dengan kriteria sangat baik.



Gambar 4. Poster halaman kedua

Hasil ahli media diperoleh total skor yaitu 78 dari skor maksimal 80, dengan butir penilaian yang berjumlah 16. Apabila dilihat

pada pedoman penilaian maka menunjukkan kesimpulan dengan kriteria sangat baik.

Hasil angket respon siswa kelompok kecil diperoleh jumlah total 48 dengan dengan presentase 80%. Berdasarkan presentase pada rentang 75%- 84%, maka respon siswa terhadap media poster berbasis *Canva* memiliki kriteria baik. Hasil angket respon siswa kelompok besar diperoleh jumlah total 247 dengan dengan presentase 88,2%. Berdasarkan presentase pada rentang 85%- 100%, maka respon siswa terhadap media poster berbasis *Canva* memiliki kriteria sangat baik.

Hasil uji normalitas diperoleh data seperti gambar berikut ini:

| Tests of Normality | | | | | | |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Pretest | ,161 | 28 | ,060 | ,938 | 28 | ,101 |
| Posttest | ,159 | 28 | ,069 | ,935 | 28 | ,084 |

Tabel 3. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil tersebut dari dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* menunjukkan nilai *kolmogorov-sirnov* sebesar 0,060 dan nilai *shapiro-wilk* sebesar 0,101 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* pembelajaran teks iklan berdistribusi *normal*. Sedangkan, untuk hasil perhitungan uji

normalitas hasil *post-test* menunjukkan nilai *kolmogorov-sirnov* sebesar 0,069 dan nilai *shapiro-wilk* sebesar 0,084 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-post* pembelajaran teks iklan berdistribusi *normal*.

Hasil uji efektivitas diperoleh data seperti gambar berikut ini:

| | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|-----------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pre test | 53,60 | 28 | 10,199 | 1,927 |
| Post test | 83,60 | 28 | 5,762 | 1,089 |

Tabel 4. Paired Samples Statistics

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh data *pre-test* dengan jumlah 28 responden memiliki rata-rata 53,60 dan untuk data dari *post-test* dengan jumlah responden 28 memiliki rata-rata 83,60

| Paired Samples Test | | | | | | | | |
|---------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-------|-------|----|-----------------|
| | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | - | 9,74109 | 1,8408 | - | - | - | 27 | ,000 |
| pretest - posttest | 30,0000 | | 9 | 33,7772 | 26,22 | 16,29 | | |
| | 0 | | 0 | 280 | 6 | | | |

Tabel 5. Paired Samples Test

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t di atas dapat dilihat seperti pada tabel 4.8 dan hasilnya dapat dilihat bahwa thitung adalah -

16,296. Pada t_{tabel} dengan derajat kebebasan $(n-1)$ 27 dan taraf signifikan 5 % adalah 0,000, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$), maka dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes *pre-test* dan *post-test*, serta memiliki taraf signifikansi 0,000 ($0,00 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa media poster berbasis Canva yang digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks iklan *efektif*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada penelitian ini prosedur pengembang menggunakan model ADDIE dan menghasilkan produk berupa poster berbasis *Canva* sebagai media pelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul.
2. Tahap pengembangan media pembelajaran dirancang dan dibuat, kemudian dilakukan penilaian atau validasi terhadap media yang dibuat peneliti oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi media pembelajaran yang dibuat peneliti memperoleh skor 78 dari skor maksimal 85, dan berada pada kualifikasi *sangat baik*. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media diperoleh skor 78 dari skor maksimal 80, dan berada pada kualifikasi *sangat baik*. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media, maka dapat dikatakan bahwa poster berbasis *Canva* *valid*.
3. Berdasarkan hasil angket respon siswa untuk mengetahui daya Tarik siswa terhadap media yang dibuat oleh peneliti, diperoleh hasil analisis seperti berikut; pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor 48 dari skor maksimal 60,

dengan presentase 80% pada kualifikasi *baik*, sedangkan untuk hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil dengan skor 247 dari skor maksimal 280, dengan presentase 88,2 %. Berdasarkan hasil angket respon siswa tersebut maka, poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan memiliki kriteria *sangat baik*.

4. Efektivitas penggunaan poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kretek Bantul, berdasarkan hasil tes *pre-test* diperoleh rata-rata nilai 53,60 sedangkan untuk test *post-test* diperoleh nilai rata-rata 83,60. Pada perhitungan taraf signifikansi dengan uji t diperoleh hasil uji t hitung adalah -16,296. Pada t tabel dengan derajat kebebasan 27 dan taraf signifikan 5 % adalah 0,000 t hitung lebih besar dari t tabel ($t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan poster berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran menulis teks iklan *efektif*.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan serta keterbatasan penelitian, pembuatan poster berbasis *Canva* ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan pembuatan produk yang dibutuhkan yaitu:

1. Poster berbasis *Canva* yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran menulis teks iklan dapat menjadi alternatif sebagai sumber belajar bagi siswa.
2. Pembuatan poster berbasis *Canva* ini diharapkan tidak hanya menjadi media pembelajaran pada materi teks iklan, tetapi dapat dikembangkan pada materi lain, dan bisa dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan kreativitas guru.

3. Penelitian pembuatan poster berbasis *Canva* dapat ditingkatkan, karena dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa poster berbasis *Canva* layak digunakan sebagai salah satu media pembelajar yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Bekti, Bintu Humairah. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Fasikhah, Nur. 2012. "Peningkatan Keterampilan Menulis Iklan Baris Melalui Metode *Quantum Learning* Pada Siswa Kelas IX B Semester 1 SMP Negeri 5 Pemasang Tahun Ajaran 2010/2011". *Jurnal Media Penelitian Pendidikan*. Vol 6, No. 2, [//http://jurnal.Upgris.ac.id](http://jurnal.Upgris.ac.id), [diunduh pada 27 April 2021, pukul 16:15].
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Pelangi, Garis. 2020. "Pemanfaatana Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol 8, No.2. [//http://openjournal.unpam.ac.id](http://openjournal.unpam.ac.id). [diunduh pada 06 Mei 2021, pukul 14.20].
- Rahmasari, Erisa Adyanti, dkk. 2021. Kajian Usability Aplikasi *Canva*: Studi Kasus Penggunaan Mahasiswa Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 7, No. 01, [//http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa](http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa). [diunduh pada 07 Mei 2021, pukul 21:13].
- Nurdyasyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press
- Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.