

Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Berbasis Canva

M. Ginanjar Ganeswara & Atih*
Universitas Hb Pakuan, Indonesia

Riwayat artikel:

Dikirim: 30 Desember 2024

Direvisi: 12 Februari 2025

Diterima: 24 Februari 2025

Diterbitkan: 30 April 2024

Keywords:

Canva; learning media;
persuasive text

Katakunci:

Canva; media pembelajaran;
teks persuasi

Alamat email

mg.ganeswara@unpak.ac.id
atihalaman01@gmail.com

Abstract

This article will present the results of the development of Indonesian language learning media in SMPN based on Canva. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, including analysis, design, development, implementation and evaluation. Validation was carried out by language experts (100%), material experts (100%) and media experts (90%). The responses of educators (91.5%) and students (96.41%) were also very valid. Thus, it can be concluded that Canva-based learning media in the Indonesian language subject of persuasive text material for class VIII is suitable for use as a learning medium..

Abstrak

Artikel ini akan memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN berbasis Canva. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, mencakup analisis, rancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli bahasa (100%), ahli materi (100%) dan ahli media (90%). Respon pendidik (91,5%) dan peserta didik (96,41%) juga sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks persuasi kelas VIII layak digunakan sebagai media pembelajaran.

How to Cite: M. Ginanjar Ganeswara and Atih "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Berbasis Canva" *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 14, No. 1, 2025, pp. 55–64.

Published by Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Suryakencana



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar. Komponen pembelajaran termasuk tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, situasi, dan evaluasi. Dengan bantuan media pembelajaran, pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Strategi penyampaian dan penggunaan media berpengaruh pada pencapaian tujuan proses pembelajaran. SMPN 2 Sukamakmur pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks persuasi kelas VIII sudah menggunakan media teknologi akan tetapi hanya sekedar menggunakan PPT saja, dan masih ada yang menggunakan media serbaneka yaitu media yang menggunakan papan tulis. Proses pembelajaran yang hanya sekedar menggunakan media tersebut menyebabkan

pembelajaran yang kurang kondusif, sehingga penyampaian materi ajar menjadi kurang jelas diterima oleh peserta didik. Mengingat sekolah yang menyediakan fasilitas proyektor namun belum dimaksimalkan maka pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berkaitan dengan dibutuhkannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif serta membantu peserta didik dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Bertolak dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks persuasi kelas VIII dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Berbasis Canva pada Siswa Kelas Viii Smpn 2 Sukamakmur”.

Berdasarkan judul yang diambil oleh peneliti, kajian teori yang dipakai antara lain mengenai media, dalam pengertian yang lebih luas, media mengacu pada pemanfaatan secara optimal semua komponen sistem dan sumber belajar yang telah disebutkan sebelumnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi bagi guru dan siswa. Untuk memastikan bahwa siswa memahami isi materi, maka materi tersebut harus disiapkan dengan cara yang jelas dan menarik. Salah satu elemen penting yang dapat membantu para pendidik untuk mendukung siswa dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan informasi atau pesan dengan maksud untuk menumbuhkan pembelajaran (Talitha et al., 2020). Apa pun yang membantu peserta didik menyalurkan pesan dan menarik emosi, kemauan, dan perhatian mereka untuk mendukung proses belajar yang disengaja, terarah, dan teregulasi dianggap sebagai media pembelajaran dalam jurnal (Dian Nofitasari Kartono Kartono Suparjan Suparjan, 2021). Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran berfungsi sebagai media bagi guru dan siswa untuk mengkomunikasikan materi pelajaran. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan dalam belajar. Tujuan media pembelajaran adalah untuk menarik minat siswa dan mendorong perasaan, pikiran, dan kemauan mereka untuk belajar.

Menurut Ramli dalam buku (Hasan et al., 2021) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Yaitu, membantu guru dalam bidang tugasnya, membantu para pembelajar, dan memperbaiki proses belajar mengajar. Dalam jurnal (Indriyani, 2019) bahwa fungsi media pembelajaran yaitu, membangun lingkungan belajar yang produktif, media adalah komponen penting dari sistem pendidika, penggunaan media pendidikan sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan media pendidikan mempercepat proses penyampaian pengetahuan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran.

Media pendidikan untuk meningkatkan standar pengajaran. Proses pendidikan dapat dikontrol, dikelola, dan diorganisir secara lebih baik dengan bantuan media pembelajaran, yang juga memberikan pedoman yang mendukung tujuan pembelajaran. Karena alasan-alasan ini, media sangat membantu dan menguntungkan bagi pendidikan.

Media pembelajaran yang akan peneliti gunakan yaitu media digital. Media *online* atau dikenal juga dengan istilah media digital adalah media yang disajikan secara *online* di internet. Definisi media *online* secara umum, yaitu segala jenis atau format media yang hanya dapat diakses melalui internet, meliputi teks, foto, video, dan suara. (Raharja & Natari, 2021).

Salah satu dari sekian banyak alat yang tersedia bagi para pendidik untuk membuat materi pendidikan adalah Canva. Berbagai macam desain grafis, seperti presentasi, poster, selebaran, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, dan sampul Facebook, tersedia melalui alat desain online Canva dalam jurnal (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Guru dapat membuat materi edukasi dengan sangat mudah menggunakan Canva sebagaimana (Triningsih, 2021) dalam jurnal (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) mengklaim bahwa Canva memudahkan para pendidik dan peserta didik untuk merancang kegiatan pembelajaran berbasis teknologi yang menumbuhkan kreativitas, keterampilan, dan keuntungan lainnya. Canva memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dengan menawarkan materi dan sumber daya pembelajaran yang menarik secara visual. Berdasarkan penjelasan yang diberikan di atas Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk guru untuk mempermudah dan mengefektifkan waktu pekerjaan.

dalam jurnal (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) menguraikan banyak keuntungan menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran, antara lain: Kita dapat menggunakan Canva untuk membuat berbagai desain dengan fitur animasi, *template*, dan penomoran halaman yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dan guru serta efisiensi waktu saat mendesain materi yang menarik untuk digunakan sebagai *slide* presentasi, peta pikiran, dan poster. Dalam jurnal (Nurhayati et al., 2022). Guru dapat mempresentasikan kepada siswa dengan menggunakan berbagai contoh yang terdapat di aplikasi Canva, termasuk berbagai *template* PowerPoint yang imajinatif. Hasilnya, antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan aplikasi yang menawarkan media pembelajaran dengan berbagai fitur menarik.

Aplikasi Canva dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik, salah satunya yaitu keterampilan menulis. Menulis adalah suatu kemampuan dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan cara tidak langsung. Aktivitas menulis juga termasuk dalam kategori kegiatan yang melibatkan ekspresi diri dan menghasilkan karya dalam jurnal (Mega Purnamasari Try Tunggal Saputri dan Dwi Imroatu Julaikah, 2023). Menulis adalah kegiatan menuangkan ide, perasaan, dan pikiran ke dalam bentuk tulisan. Menulis juga dapat didefinisikan sebagai proses menuangkan ide dan emosi ke dalam kata-kata yang dimaksudkan untuk dipahami oleh pembaca dan bertindak sebagai bentuk komunikasi terselubung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah tindakan seseorang mengkomunikasikan pikirannya kepada pembaca dengan cara yang dapat dimengerti oleh pembaca. (Sarimanah & Nashir, 2021).

Menulis adalah suatu jenis komunikasi yang menggunakan bahasa tulis untuk menyampaikan pesan tertulis kepada orang lain. Proses menulis melibatkan fungsi penulis sebagai pembawa pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca. (Ekowati, 2022). Ada beberapa pendapat para ahli dari jurnal (Ekowati, 2022), Dalman Tarigan menyatakan bahwa “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.” Tarigan menyatakan bahwa “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.” Supriyadi menegaskan bahwa menulis dan mengarang dapat dipertukarkan. Mengarang, yang juga dikenal dengan istilah menulis, adalah suatu kumpulan tugas yang dimaksudkan untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca melalui bahasa tulis. Menulis menuntut proses berpikir yang logis dan pengetahuan yang luas dalam jurnal (Muhammad Bayu Wibawa, Fahrizal, 2019). Menurut pendapat Saleh Abbas (dalam jurnal Martha & Situmorang, 2018), Kapasitas untuk mengartikulasikan pikiran, keyakinan, dan emosi dalam bentuk tulisan dikenal sebagai

kompetensi menulis. Keakuratan kosakata, tata bahasa, dan penggunaan ortografi, serta bahasa yang digunakan, semuanya harus mendukung ide-ide yang diungkapkan secara akurat.

Menulis harus memiliki tujuan yang jelas sebelum menulis. Buku ini (Helwig et al., n.d., 2022) menunjukkan bagaimana memiliki tujuan yang spesifik akan mengarahkan upaya menulis seseorang. dalam jurnal (Angriani & Maharani, 2019) mengemukakan bahwa manfaat menulis adalah meningkatkan kemampuan kognitif, menumbuhkan motivasi diri dan daya cipta, mendorong keberanian, dan mendorong kesiapan untuk mempelajari hal-hal baru.

(Yulistio & Fhitri, 2019) menjelaskan langkah-langkah dalam proses penulisan, yang meliputi proses prapenulisan, pembuatan draf tulisan dan pengembangannya, serta melakukan revisi terhadap produk yang dihasilkan agar lebih murni.

Peneliti akan lebih fokus dalam meningkatkan keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks persuasi. Kurikulum 2013 mencakup berbagai macam teks, termasuk teks persuasif. Teks yang memberi tahu pembaca sesuatu, mendorong mereka untuk melakukan sesuatu, atau meminta mereka untuk melakukan sesuatu dianggap sebagai teks persuasi. Dalam jurnal (Arida et al., 2020). Teks persuasi mengandung pendapat pribadi penulis tentang suatu topik, sehingga bersifat subjektif. Jadi, tidak jarang teks persuasi memiliki bukti tambahan untuk mendukung tulisan sehingga pembaca tidak ragu untuk mengikuti penulis.

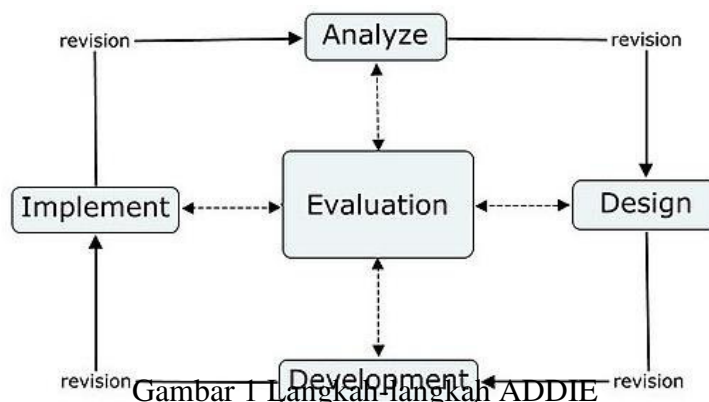
Teks yang bertujuan untuk membujuk pembaca agar mengikuti keinginan penulis dikenal sebagai teks persuasi. Teks yang bertujuan untuk membujuk pembaca harus mengajukan permintaan, mengajukan permohonan, atau membujuk mereka, dan kemudian mendukung permintaan tersebut dengan bukti atau argumen. (Lestari et al., 2020). Persuasi didefinisikan sebagai 1) bujukan secara halus, 2) mengajukan permintaan kepada seseorang dengan memberikan argumen dan kesempatan yang meyakinkan, dan 3) himbauan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Struktur teks persuasi biasanya terdiri dari empat komponen struktural: Pengenalan topik, serangkaian argumen, permintaan, dan penegasan. (HAMIDAH, 2023). Dalam jurnal (Yandis et al., 2019) teks persuasi memiliki lima kaidah kebahasaan yaitu: kata ajakan dan bujukan, kata kerja imperatif, kata teknis atau istilah, kata kerja mental, dan konjungsi argumentatif.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian pengembangan, yang juga dikenal sebagai metode penelitian RnD, adalah metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. (Borgg dan Gall dalam Sugiono, 2019, hlm 28) dikutip dari jurnal (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020). Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitiannya. ADDIE adalah kurikulum sistematis yang menggunakan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia, menekankan pembelajaran individu, dan memiliki fase jangka pendek dan jangka panjang. (Hidayat & Nizar, 2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dikembangkan oleh Molenda dan Reiser dalam jurnal (Rohaeni, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D karena dalam penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran berbasis Canva mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks persuasi kelas VIII. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development*

(pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Langkah-langkah model tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Langkah-langkah ADDIE

Sumber: (Hakim et al., 2020)

Penelitian dilaksanakan pada salah satu Sekolah Menengah Pertama yaitu SMP Negeri 2 Sekamakmur, Kampung Cikupa, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Bogor. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Penelitian ini melibatkan 26 peserta didik kelas VIII SMPN 2 Sukamakmur dan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan saat akan dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data sebagai sebuah dasar dilaksanakannya penelitian dan pengembangan. Wawancara dilaksanakan dengan guru bahasa Indonesia. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan produk yang dikembangkan menurut ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pendidik dan peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks persuasi kelas VIII. Media pembelajaran ini disajikan dalam bentuk audio visual yang dapat memudahkan peserta didik pada proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, berikut adalah tahap-tahap yang dihasilkan.

1. *Analysis*

Peneliti melakukan analisis dengan cara mewawancarai Muhamad Safei, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan seputar sistem pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru, salah satunya media pembelajaran. Hasil dari wawancara tersebut bahwa media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah SMP Negeri 2 Sukamakmur yaitu media serbaneka seperti papan tulis. Dengan media pembelajaran yang monoton, alhasil peserta didik kurang fokus dan kurang akan ketertarikannya pada materi pembelajaran teks persuasi. Sehingga peserta didik kesulitan dalam mencari ide pada materi teks persuasi.

2. Design

Tahap kedua adalah merancang sebuah produk yaitu pemilihan media pembelajaran, pemilihan format, dan rancangan awal. Berikut penjelasan secara rinci:

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran berbasis Canva yang dapat digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks persuasi.

b. Pemilihan Format

Pada produk yang akan dikembangkan peneliti memilih format tayangan video media pembelajaran berbasis Canva materi teks persuasi. Dengan menggunakan alat pembelajaran yaitu infokus (proyektor).

c. Rancangan Awal

Peneliti memulai dengan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Saat ini, banyak orang yang sudah mengenal aplikasi Canva. Namun, masih banyak yang belum menyadari bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk itu, peneliti berencana untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran Canva untuk materi teks persuasi. Rancangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi teks persuasi kelas VIII sebagai berikut:

1) Membuat Desain Gambar (Elemen)

Tahap pertama membuat desain yaitu buka aplikasi Canva, dibagian utama pilih simbol “Buat desain”. Lalu pilih tanda tambah (+), Setelah ada pada halaman kosong buat lah desain dengan cara memasukan gambar (elemen) seperti gambar buku atau gambar orang. Pada bagian elemen ini bisa membuat kolom atau tabel.

2) Menambahkan Teks

Setelah membuat desain gambar yang sesuai, pilihlah simbol “Teks” untuk menambahkan tulisan. Pada simbol “Teks” bisa menambahkan tulisan KD, IPK, tujuan pembelajaran, dan materi teks persuasi.

3) Menambahkan Musik dan Audio

Langkah selanjutnya yaitu menambahkan musik dan audio, Setelah pembuatan desain gambar dan teks selesai pilihlah simbol “Unggahan”, lalu pilih “Unggah file”. Musik dan audio bisa diambil dari rekaman sendiri.

3. Development

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berbasis Canva dengan bantuan tiga para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil analisis kelayakan dari ketiga ahli validasi tersebut adalah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian, validasi materi yang ada pada media pembelajaran dinyatakan layak untuk diuji coba, dengan skor yang di dapat yaitu 100% dan mendapatkan persentase sangat valid.

Berdasarkan hasil penelitian, validasi bahasa yang ada pada media pembelajaran dinyatakan layak untuk diuji coba, dengan skor yang di dapat yaitu 100% dan mendapatkan persentase sangat valid.

Berdasarkan hasil penelitian, validasi media yang ada pada media pembelajaran dinyatakan layak untuk diuji coba, dengan skor yang di dapat yaitu 90% dan mendapatkan persentase sangat valid.

4. Implementation

Pada tahap ini, produk media pembelajaran yang dikembangkan diuji coba dalam kegiatan pembelajaran. Kelas VIII-A SMPN 2 Sukamakmur adalah kelas yang dipilih oleh peneliti dalam menerapkan media pembelajaran berbasis Canva. Secara keseluruhan, ada 26 siswa di kelas tersebut. Pembelajaran berlangsung selama empat jam pelajaran (4JP). Dua pertemuan tatap muka diadakan untuk melakukan pengujian produk.

5. Evaluation

Pada tahap ini, diberikan angket respon kepada guru dan siswa terkait media pembelajaran berbasis Canva pada materi teks persuasi. Angket respon tersebut diberikan setelah pembelajaran penggunaan media pembelajaran berbasis Canva sudah digunakan.



Berdasarkan hasil dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa respon pendidik yang diajukan kepada pendidik bahasa Indonesia kelas VIII mendapatkan presentase sebesar 91,5% dengan kategori *sangat valid*. Sedangkan hasil angket respon peserta didik yang diajukan kepada peserta didik kelas VIII-A dengan jumlah 26 peserta didik dapat disimpulkan bahwa presentase yang didapat sebesar 96,41% dengan kategori *sangat valid*. Yang berarti media pembelajaran berbasis Canva dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Berikut ini kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan proses pengujian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk materi teks persuasi kelas VIII SMPN 2 Sukamakmur pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE - analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi - materi teks persuasi untuk Kelas VIII SMPN 2 Sukamakmur disusun dari media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mengikuti tahapan model tersebut, maka terciptalah produk media pembelajaran materi teks persuasi untuk kelas VIII SMPN 2 Sukamakmur pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Melalui proses penilaian, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media dapat menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis Canva pada materi teks persuasif kelas VIII berdasarkan hasil validasi ahli. Setiap validasi ahli menampilkan persentase skor: aspek bahasa mendapatkan skor 100%, aspek materi mendapatkan skor 100%, dan aspek media mendapatkan skor 90%. Hal ini sesuai dengan kriteria validasi yang menyatakan bahwa hasil pada rentang skor 80-100 dianggap sangat valid. Hal ini menandakan bahwa sumber belajar berbasis Canva layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Telah ditentukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva untuk teks persuasi di kelas VIII bahasa Indonesia bermanfaat untuk digunakan di SMPN 2 Sukamakmur. Hasil angket guru dan siswa, yang menunjukkan bahwa angket guru mendapatkan 91,5% dalam kategori “sangat valid” dan angket siswa mendapatkan 96,41% dalam kategori yang sama, yaitu “sangat valid”.

DAFTAR PUSTAKA

- Angriani, P., & Maharani, I. (2019). Pengaruh Media Iklan Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Smp Negeri 15 Palembang. *Prosinding Seminar Nasional Pendidikan Program Pancasarjana Universitas PGRI Palembang*, 683–700.
- Arida, E., Susetyo, S., & Yulistio, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Persuasi dengan Menggunakan Teknik Pemodelan Siswa Kelas VIII SMPN L Sidoharjo Kabupaten Musi Rawas. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 21–30. <https://doi.org/10.33369/diksa.v6i1.9688>
- Dian Nofitasari Kartono Kartono Suparjan Suparjan. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 250–267.
- Ekowati, A. dan F. K. (2022). Triangulasi Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan dan Pembelajaran SISWA KELAS VII SMP PLUS AL-WATASI CARINGIN BOGOR. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 25–30.
- Hakim, N., Yudiyanto, Y., Sa'diah, H., & Setiana, E. P. (2020). Manual Book Biology Scientific Camp: Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Outdoor Approach. *Biodik*, 6(1), 12–22. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8458>
- HAMIDAH, N. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Persuasif Melalui Metode

- Diskusi Berbantuan Media Audiovisual. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 3(1), 19–22. <https://doi.org/10.51878/strategi.v3i1.1955>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Lestari, D., Syambasri, & Syahrani, A. (2020). Kemampuan Menulis Teks Persuasif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sayan Kabupaten Melawi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(11), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/43422/75676587505>
- Martha, N., & Situmorang, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 166. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Muhammad Bayu Wibawa, Fahrizal, S. H. (2019). *Jurnal Pengabdian Masyarakat INOTEC UUI Vol. 1 No. 2 Oktober 2019 Universitas Ubudiyah Indonesia*. 1(2), 1–5.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Raharja, J., & Natari, S. U. (2021). Optimalisasi Penggunaan Dan Pengelolaan Media Digital. *Departemen Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Padjadjaran*, 4(1), 108–123. s.raharja2017@unpad.ac.id%0AABSTRACT
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sarimanah, E., & Nashir, M. R. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Melalui Penerapan Metode Quantum (Tandur) pada Siswa Kelas X SMA Yayasan Purwa Bhakti Ciawi Bogor. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 1(1), 65–75. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v1i1.3223>
- Talitha, S., Suhendra, Rosdiana, R., Dwiastuti, S. R., & Ganeswara, M. G. (2020). Peningkatan Literasi Teknologi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Cijeruk Kabupaten Bogor. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 32–36. <https://doi.org/10.47841/jsoshum.v1i2.161>

- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yandis, S. M., Pujilestari, C., & Wuryani, W. (2019). Analisis Penggunaan Kata Ajakan Dalam Menulis Teks Persuasi Pada Siswa Kelas SMP. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(3), 385–390.
- Yulistio, D., & Fhitri, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Model Pembelajaran Pedagogi Genre, Saintifik, Dan Clil (Content and Language Integrated Learning) Pada Siswa Kelas Xi Sman 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 3(1), 9–20. <https://doi.org/10.33369/jik.v3i1.7342>