

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*  
EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA  
MATERI MENULIS TEKS CERPEN KELAS XI DI SMA  
NEGERI 15 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Meita Anjani Puteri**

**NIM: 06021282126049**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI  
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI MENULIS  
TEKS CERPEN KELAS XI DI SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Meita Anjani Puteri**

**NIM: 06021282126049**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Khalidatun Nuzula, M.Pd.  
NIP 199401232023212047



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI  
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI MENULIS  
TEKS CERPEN KELAS XI DI SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Meita Anjani Puteri**

**NIM: 06021282126049**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Sabtu**

**Tanggal : 08 Maret 2025**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua/Pembimbing : Khalidatun Nuzula, M.Pd.**



**2. Anggota/Penguji : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.**



**Palembang, 17 Maret 2025**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meita Anjani Puteri

NIM : 06021282126049

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Menulis Teks Cerpen Kelas XI di SMA Negeri 15 Palembang” merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan kecurangan seperti penjiplakkan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan aturan ilmiah yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya unsur plagiarisme dalam skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 8 Maret 2025

Pembuat pernyataan,



Meita Anjani Puteri

NIM 06021282126049

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Menulis Teks Cerpen Kelas XI di SMA Negeri 15 Palembang” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Prof. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Drs. Ansori, M.Si., Ibu Hani Atus Solikhah, M.Pd., dan Ibu Astrid Yulinda Putri, S.S., M.A., selaku validator dalam penelitian ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 8 Maret 2025

Penulis,



Meita Anjani Puteri  
NIM 06021282126049

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahiim.*

Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud dedikasi dan kerja keras selama menempuh pendidikan. Tentu saja skripsi ini dapat selesai karena adanya dukungan dari banyak orang baik yang turut mendampingi serta membantu saya dalam menempuh perjalanan akademik sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia hingga meraih gelar sarjana. Oleh sebab itu, dengan penuh rasa syukur, saya persembahkan skripsi ini dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Papi Siyam Adi Nugroho dan Mami Kartika Chandra Kirana. Terima kasih telah senantiasa mendoakan, memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, serta dukungan baik finansial maupun moril yang selalu mengiringi setiap langkah saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak dan adik tercinta, Farah Kencana Puteri, S.Pd., Hafidz Yoga Prabowo, dan Azka Khairunnisa yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan yang berarti dalam setiap langkah perjalanan saya. Terima kasih telah menemani di saat sulit maupun bahagia. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar membimbing dan memberikan saran selama proses penyusunan bab 4—5 dan Drs. Nandang Heryana, M.Pd., selaku dosen pembimbing ketika saya sedang menyusun proposal penelitian dan membimbing sampai seminar proposal.
4. Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bantuan dan arahan kepada saya.
5. Drs. Ansori, M.Si., Ibu Hani Atus Solikhah, M.Pd., dan Ibu Astrid Yulinda Putri, S.S., M.A., yang telah bersedia sebagai validator produk hasil penelitian saya.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, nasihat, dan motivasi selama perkuliahan.
7. Teman-teman semasa putih-abu yaitu penghuni grup OS 2.0 yang sampai saat ini masih bertukar kabar, saling menyemangati, solid, dan menjadi *moodbooster* ketika saya merasa lelah, Dina yang kerap disapa Ubi oleh saya. Azzah, Putri, Cindy, Euro, Iman, Anand, dan Aqil. Terima kasih telah menjadi tempat saya menumpahkan segala keluh kesah. Kepada Cindy, Euro, dan Iman, terima kasih telah meluangkan waktu, dan menghabiskan tenaga untuk membantu saya mencari buku keperluan skripsi. Semoga segala urusan kalian dipermudah dan selalu dilimpahkan keberkahan oleh Allah SWT.
8. Teman-teman Rohis Al-Qolam SMAN 10 Palembang tahun 2018, Nurul, Syachrani, Susan, Nurholipah, Azzah, Putri, Dina, Mahadi, Naufal, dan lainnya. Terima kasih telah memberikan motivasi dalam penulisan skripsi ini, saudara seiman yang selalu mengingatkan untuk selalu beribadah, dan tetap teguh dalam kebaikan. Semoga Allah SWT selalu meridai pertemanan kita.
9. Lufi Permata Putri, Aulia Novianti, Ria Putri Agustina, dan Afina Damayanti. Terima kasih telah menjadi teman satu bimbingan yang saling memberikan *support* dalam setiap proses penulisan skripsi.
10. Raden Ayu Alya Fadhillah, terima kasih telah menemani saya dari mahasiswa baru sampai detik ini dan menjadi teman satu lokasi penelitian. Terima kasih untuk selalu memahami, merespon semua pertanyaan *random*, menjadi teman yang setia, dan menyediakan pundaknya untuk menangis.
11. Royan Bagus Alexander, Nurhaliza, dan Putri Permata Lika. Terima kasih telah membantu saya dari awal penulisan skripsi sampai selesai. Terima kasih telah menjadi tempat saya bertanya ditengah kebimbangan membuat skripsi dan tempat berkeluh kesah selama perkuliahan. Terkhusus Royan, terima kasih telah bersedia direpotkan dengan semua pertanyaan-pertanyaan saya terkait perkuliahan dan skripsi, dari mahasiswa baru sampai

sudah lulus duluan pun masih saya ganggu dengan pertanyaan-pertanyaan seputar sidang dan pemberkasan.

12. Teman-teman Paguyuban Pulang-Pergi, Alya, Royan, Nurhaliza, Putri Permata, Ikik, dan Yogi yang menemani perjalanan jurusan Kertapati-Bukit dari Palembang-Indralaya begitu juga sebaliknya.
13. Seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2021 kelas Indralaya. Terima kasih telah berjuang bersama baik susah maupun senang. Terkhusus Anatia dan Najla yakni PBSI angkatan 2022 kelas Indralaya, terima kasih atas motivasi dan semangat yang diberikan selama penulisan skripsi ini.
14. Supir-supir Bus Kuning atau kerap disapa Bus Kaleng, Kak Ucup, Ayah, Kak Man, Bus Arjuna, Bus Sejoli, dan lainnya. Terima kasih telah mengantarkan penulis dengan selamat dari Palembang—Indralaya begitu pula sebaliknya.
15. Yogi Manera, salah satu mahasiswa yang selalu memaksa agar dirinya direpotkan dalam setiap hal. Mahasiswa yang menemani masa PLP dengan leluconnya yang beragam. Terima kasih telah memberikan banyak bantuan selama proses penulisan skripsi ini, menemani saya untuk validasi produk, memberikan *support* dan *effort*, dan menjadi tempat bertukar cerita. Semoga segala urusanmu dilancarkan dan diberi kemudahan oleh Allah SWT.
16. Diri saya sendiri, Meita Anjani Puteri yang telah bertahan, berjuang, dan berusaha agar dapat menyelesaikan pendidikan ini demi membanggakan orang tua.
17. Almamater kebanggaan “Universitas Sriwijaya”.

#### **MOTTO**

“Janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir.”

(Q.S. Yusuf: 87)



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Media Pembelajaran .....</b>	<b>8</b>
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	9
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	9
2.1.4 Ragam Media Pembelajaran.....	10
<b>2.2 <i>Game</i> Edukasi .....</b>	<b>10</b>
<b>2.3 Canva.....</b>	<b>11</b>
2.3.1 Definisi Canva.....	11
2.3.2 Fitur-fitur Canva.....	13
2.3.3 Langkah-langkah Pembuatan Canva.....	14
2.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Canva .....	16

<b>2.4 Menulis .....</b>	<b>17</b>
<b>2.5 Cerpen .....</b>	<b>17</b>
2.5.1 Definisi Cerpen .....	17
2.5.2 Struktur Cerpen .....	18
2.5.3 Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerpen .....	18
<b>2.6 Penelitian Relevan .....</b>	<b>20</b>
<b>BAB II METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian .....</b>	<b>22</b>
<b>3.2 Prosedur Penelitian .....</b>	<b>22</b>
<b>3.3 Data dan Sumber Data.....</b>	<b>28</b>
<b>3.4 Subjek Penelitian.....</b>	<b>28</b>
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>28</b>
3.5.1 Angket/Kuisisioner .....	28
3.5.2 Wawancara .....	30
3.5.3 Lembar Penilaian.....	31
<b>3.6 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>34</b>
3.6.1 Teknik Analisis Data Wawancara .....	34
3.6.2 Teknik Analisis Data Angket/Kuisisioner .....	35
3.6.3 Lembar Penilaian.....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
<b>4.1 Hasil Penelitian .....</b>	<b>37</b>
4.1.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru terhadap Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Menulis Teks Cerpen Kelas XI di SMA Negeri 15 Palembang .....	37
4.1.2 Rancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Menulis Teks Cerpen Kelas XI di SMA Negeri 15 Palembang .....	64

4.1.3 Hasil Validasi Ahli terhadap Produk Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Menulis Teks Cerpen Kelas XI di SMA Negeri 15 Palembang .....	78
<b>4.2 Pembahasan .....</b>	<b>88</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>91</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>92</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>93</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Langkah utama pengembangan media pembelajaran model Borg dan Gall .....	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi pernyataan angket analisis kebutuhan siswa dan guru .....	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi pertanyaan wawancara.....	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi penilaian ahli materi .....	32
Tabel 3.5 Kisi-kisi penilaian ahli bahasa.....	33
Tabel 3.6 Kisi-kisi penilaian ahli media.....	33
Tabel 3.7 Kategori nilai kebutuhan .....	35
Tabel 3.8 Kategori persentase kebutuhan .....	35
Tabel 3.9 Kategori penilaian validasi ahli .....	36
Tabel 3.10 Kategori persentase kelayakan validasi ahli .....	36
Tabel 4.1 Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran secara umum .....	38
Tabel 4.2 Kebutuhan siswa terhadap Capaian Pembelajaran .....	39
Tabel 4.3 Kebutuhan siswa terhadap materi dan kuis berbentuk <i>game</i> .....	41
Tabel 4.4 Kebutuhan siswa terhadap materi hakikat cerpen .....	42
Tabel 4.5 Kebutuhan siswa terhadap materi struktur cerpen .....	43
Tabel 4.6 Kebutuhan siswa terhadap materi unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen .....	44
Tabel 4.7 Kebutuhan siswa terhadap contoh teks cerpen .....	45
Tabel 4.8 Kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran <i>online</i> ....	46
Tabel 4.9 Kebutuhan siswa terhadap penyajian dalam bentuk <i>link</i> .....	48
Tabel 4.10 Kebutuhan siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen dikembangkan menggunakan aplikasi Canva .....	49
Tabel 4.11 Kebutuhan siswa terhadap <i>game</i> edukasi menggunakan aplikasi Canva .....	50
Tabel 4.12 Kebutuhan siswa terhadap penyajian <i>game</i> edukasi terdapat musik latar ( <i>background</i> ).....	51
Tabel 4.13 Kebutuhan siswa terhadap penyajian <i>game</i> edukasi menggunakan tema cerah seperti <i>game</i> .....	52
Tabel 4.14 Kebutuhan siswa terhadap penyajian <i>game</i> edukasi disajikan secara jelas .....	53
Tabel 4.15 Kebutuhan siswa terhadap penyajian <i>game</i> edukasi menggunakan <i>font</i> yang sesuai.....	54
Tabel 4.16 Kebutuhan siswa terhadap penggunaan <i>tenplate</i> /latar yang sesuai....	55
Tabel 4.17 Kebutuhan siswa terhadap penggunaan animasi atau gambar yang sesuai.....	56
Tabel 4.18 Kebutuhan siswa terhadap evaluasi berupa kuis dalam bentuk <i>game</i> .....	58

Tabel 4.19 Kebutuhan siswa terhadap rekap nilai dibantu <i>google form</i> untuk melihat skor .....	59
Tabel 4.20 Kebutuhan siswa terhadap evaluasi pembelajaran dilakukan secara berkelompok.....	60
Tabel 4.21 Angket analisis kebutuhan guru .....	61
Tabel 4.22 Rancangan modul ajar .....	65
Tabel 4.23 Rancangan <i>storyboard</i> .....	68
Tabel 4.24 Hasil desain pengembangan media pembelajaran.....	73
Tabel 4.25 Hasil validasi bahasa .....	79
Tabel 4.26 Hasil validasi media .....	81
Tabel 4.27 Hasil validasi materi.....	83
Tabel 4.28 Total nilai hasil validasi bahasa, media, dan materi .....	85
Tabel 4.29 Hasil revisi validasi ahli bahasa .....	86
Tabel 4.30 Hasil revisi validasi ahli media .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo aplikasi Canva.....	12
Gambar 2.2 Halaman utama Canva .....	13
Gambar 2.3 Aneka <i>template</i> .....	13
Gambar 2.4 Halaman <i>website</i> Canva .....	14
Gambar 2.5 Halaman <i>log in</i> atau <i>sign up</i> .....	14
Gambar 2.6 Halaman utama Canva .....	15
Gambar 2.7 Tampilan <i>template</i> dan menu .....	15
Gambar 2.8 Halaman editor .....	16
Gambar 3.1 Alur penelitian model pengembangan Borg dan Gall .....	25
Gambar 4.1 Diagram kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran secara umum .....	39
Gambar 4.2 Diagram kebutuhan siswa terhadap Capaian Pembelajaran.....	40
Gambar 4.3 Diagram kebutuhan siswa terhadap materi dan kuis berbentuk <i>game</i> .....	42
Gambar 4.4 Diagram kebutuhan siswa terhadap materi hakikat cerpen .....	43
Gambar 4.5 Diagram kebutuhan siswa terhadap materi struktur cerpen .....	44
Gambar 4.6 Diagram kebutuhan siswa terhadap materi unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen .....	45
Gambar 4.7 Diagram kebutuhan siswa terhadap contoh teks cerpen .....	46
Gambar 4.8 Diagram kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran <i>online</i> .....	47
Gambar 4.9 Diagram kebutuhan siswa terhadap penyajian dalam bentuk <i>link</i> ....	49
Gambar 4.10 Diagram kebutuhan siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.....	50
Gambar 4.11 Diagram kebutuhan siswa terhadap <i>game</i> edukasi menggunakan aplikasi Canva .....	51
Gambar 4.12 Diagram kebutuhan siswa terhadap penyajian <i>game</i> edukasi terdapat musik latar ( <i>backsound</i> ) .....	52
Gambar 4.13 Diagram kebutuhan siswa terhadap penyajian <i>game</i> edukasi menggunakan tema cerah seperti <i>game</i> .....	53
Gambar 4.14 Diagram kebutuhan siswa terhadap penyajian <i>game</i> edukasi disajikan secara jelas .....	54
Gambar 4.15 Diagram kebutuhan siswa terhadap penyajian <i>game</i> edukasi menggunakan <i>font</i> yang sesuai .....	55
Gambar 4.16 Diagram kebutuhan siswa terhadap penggunaan <i>template</i> /latar yang sesuai .....	56
Gambar 4.17 Diagram kebutuhan siswa terhadap penggunaan animasi atau gambar yang sesuai .....	57

Gambar 4.18 Diagram kebutuhan siswa terhadap evaluasi berupa kuis dalam bentuk <i>game</i> .....	58
Gambar 4.19 Diagram kebutuhan siswa terhadaprekap nilai dibantu <i>google form</i> untuk melihat skor .....	59
Gambar 4.20 Diagram kebutuhan siswa terhadap evaluasi pembelajaran dilakukan secara berkelompok.....	60
Gambar 4.21 <i>Flowchart</i> media pembelajaran <i>game</i> edukasi menulis teks cerpen .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul .....	100
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi .....	101
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya .....	103
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	104
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMAN 15 Palembang.....	105
Lampiran 6 Surat Tugas Validator.....	106
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	107
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media.....	110
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi .....	112
Lampiran 10 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan .....	115
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Skripsi .....	118
Lampiran 12 Produk Media Pembelajaran.....	122
Lampiran 13 Keterangan Pengecekan Similarity.....	123



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI  
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI MENULIS TEKS  
CERPEN KELAS XI DI SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva pada materi menulis teks cerpen kelas XI di SMA Negeri 15 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model pengembangan Borg dan Gall yang meliputi 5 tahap utama sesuai dengan kebutuhan peneliti, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, dan revisi produk. Media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva pada materi menulis teks cerpen untuk siswa kelas XI SMA Negeri 15 Palembang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva dibutuhkan dalam pembelajaran menulis teks cerpen kelas XI di SMA Negeri 15 Palembang. Tahap selanjutnya adalah merancang dan mengembangkan produk yang dimulai dengan perencanaan. Hal ini mencakup membuat rancangan materi, mendesain produk dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*, penyusunan materi, serta penggabungan desain dan elemen pendukung *game* edukasi. Tahap selanjutnya, pengembangan produk, uji validasi ahli, dan revisi produk. Uji validasi ahli terdiri dari validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Hasil dari validasi bahasa memperoleh skor keseluruhan 48 dari skor maksimal 52, dengan persentase 92,31% sehingga dikategorikan sangat layak. Hasil validasi ahli media diperoleh skor 49 dari nilai maksimal yaitu 56, dengan persentase 87,5% sehingga dikategorikan sangat layak. Terakhir, hasil validasi ahli materi diperoleh skor 74 dari nilai maksimal yaitu 76, dengan persentase 97,37% sehingga dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva pada materi menulis teks cerpen sudah sangat layak.

**Kata kunci:** *pengembangan, media pembelajaran, teks cerpen*

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas  
Sriwijaya (2025)

Nama : Meita Anjani Puteri

NIM : 06021282126049

Dosen Pembimbing : Khalidatun Nuzula, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA  
USING CANVA APPLICATION ON WRITING SHORT STORY TEXT  
MATERIAL FOR CLASS XI STUDENTS AT SMA NEGERI 15  
PALEMBANG**

**ABSTRACT**

*This study aims to produce a product in the form of educational game learning media using the Canva application for writing short story texts material for Grade XI students at SMA Negeri 15 Palembang. This research employs the Research and Development (R&D) method by applying the Borg and Gall development model, which includes five main stages according to the researcher's needs: research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary testing, and main product revision. The educational game learning media using the Canva application for writing short story texts material for Grade XI students at SMA Negeri 15 Palembang was developed based on the needs analysis of students and teachers. According to the needs analysis, educational game learning media using Canva is required for teaching short story writing in Grade XI at SMA Negeri 15 Palembang. The next step is designing and developing the product, starting with the planning phase. This involves creating material outlines, designing the product by making flowcharts and storyboards, organizing the content, and integrating the design with supporting elements for the educational game. The subsequent stages include product development, expert validation testing, and product revision. The expert validation testing consists of validation by language experts, media experts, and material experts. The results from the language expert validation obtained an overall score of 48 out of a maximum score of 52, with a percentage of 92.31%, categorizing it as highly feasible. The media expert validation received a score of 49 out of a maximum score of 56, with a percentage of 87.5%, also categorized as highly feasible. Lastly, the material expert validation scored 74 out of a maximum score of 76, with a percentage of 97.37%, categorizing it as highly feasible. Based on the results of expert validation, the educational game learning media using the Canva application for writing short story texts is considered highly feasible.*

*Keywords: Development, learning media, short story texts*

---

**Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.**  
NIP 198010012002122001

**Pembimbing,**



**Khalidatun Nuzula, M.Pd.**  
NIP 199401232023212047

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, kemajuan dalam metode pendidikan menjadi suatu keharusan. Baik materi maupun media pembelajaran harus terus menyesuaikan dengan kemajuan zaman agar tidak ketinggalan. Pada proses pembelajaran, guru dan peserta didik memiliki peran yang terhubung. Guru berperan sebagai pendidik dan pembimbing siswa (Nidawati, 2020). Di samping itu, guru juga bertugas memastikan bahwa siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. Sementara itu, peserta didik berperan sebagai penerima informasi yang disampaikan oleh guru. Agar terciptanya proses belajar mengajar yang efektif, diperlukan media pembelajaran yang mendukung, sehingga tercipta suasana lingkungan belajar dinamis.

Dalam proses belajar mengajar, siswa akan terus memperoleh informasi baik ilmu maupun pengalaman (Djamaluddin & Wardana., 2019). Melalui proses pembelajaran ini, terbuka kesempatan bagi siswa untuk mengakses pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas. Guru berperan sebagai penyedia media pembelajaran, memastikan bahwa peserta didik dapat menerima informasi dan pengetahuan secara akurat dan selaras dengan tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Guru membutuhkan perantara untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, yakni sebuah media pembelajaran (Zaini & Dewi, 2017). Media pembelajaran ini berfungsi membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sekaligus meningkatkan keberhasilan guru dalam proses mengajar.

Pembelajaran yang menarik dan kreatif membutuhkan media yang sesuai. Kehadiran media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan serta menumbuhkan motivasi dan minat baru dalam proses belajar mengajar (Hapsari & Zulherman, 2021). Namun, faktanya, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal, bahkan sebagian sama sekali tidak menggunakannya. Padahal, penggunaan media merupakan salah satu cara agar peserta didik tidak merasa bosan.

Salah satu sarana edukasi yang mampu meningkatkan ketertarikan adalah perangkat lunak Canva. Canva merupakan sebuah wadah desain daring yang bisa dimanfaatkan secara cuma-cuma. Perangkat ini menawarkan berbagai fitur unggulan dengan tampilan antarmuka yang mudah dioperasikan. Canva menyediakan beragam model *template* dengan desain yang beragam. Walaupun terdapat opsi berbayar, fitur tanpa biaya tetap menawarkan desain yang tidak kalah menarik. Perangkat ini sering digunakan untuk membuat pamflet, konten video, serta alat bantu pembelajaran seperti lembar presentasi. Peneliti memilih Canva sebagai alat bantu pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif karena *platform* ini menarik, bersifat interaktif, serta sesuai untuk pembelajaran teks cerita pendek. Canva diharapkan dapat menjadi salah satu opsi bagi pendidik dalam mengembangkan alat bantu pembelajaran yang komunikatif, terutama dalam materi teks cerita pendek.

Peneliti memilih SMA Negeri 15 Palembang karena sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai seperti tersedianya proyektor, ruang komputer, akses internet (*WiFi*) tiap gedung, dan tersedianya pendingin ruangan (AC) tiap kelas. Selain itu, sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar dalam proses pembelajaran dan peserta didik diperbolehkan membawa ponsel ke sekolah. Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik di SMA Negeri 15 Palembang, ponsel pintar digunakan dalam proses belajar mengajar namun hanya sebatas membuka *google* saja untuk mencari materi tambahan. Kemudian, di sekolah ini sudah memiliki akses internet yang memadai yang berarti peserta didik dapat mengakses media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 15 Palembang, diperoleh informasi bahwa ketika pembelajaran menulis cerita pendek, guru sudah menggunakan proyektor untuk menampilkan *powerpoint* (PPT), namun dalam penggunaan proyektor seringkali terdapat gangguan sehingga mengakibatkan peserta didik kurang fokus dan kurang memahami pembelajaran. Dalam pembelajaran menulis cerpen, peserta didik cukup memiliki minat dan motivasi karena mereka dapat menuangkan buah

pikiran sesuai dengan yang diinginkan tetapi tidak jarang peserta didik masih merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan sekolah memiliki fasilitas yang memadai namun guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut dengan baik.

Peneliti memilih *game* edukasi sebagai media pembelajaran karena *game* edukasi memiliki tampilan yang menarik sehingga siswa tidak mudah bosan ketika belajar mengenai materi menulis teks cerpen. Pembelajaran menggunakan konsep belajar sambil bermain menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Suryawirawati et al., 2018). *Game* yang dikembangkan memiliki dua komponen utama, yaitu bagian materi dan bagian evaluasi. Tidak hanya pengajar yang dapat mengaksesnya, tetapi siswa juga dapat memanfaatkan media yang telah disiapkan oleh pendidik. Peserta didik dapat memilih opsi “materi” terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan yang disajikan dalam format permainan. Setelah menentukan jawaban, siswa akan langsung mengetahui apakah pilihan mereka benar atau keliru saat menekan opsi tersebut. Pernyataan ini dikutip dari Winarni et al., (2019). Sari dikutip oleh Winarni et al., (2019) mengemukakan bahwa *game* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan, antara lain memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa sambil bermain, terciptanya kelas yang nyaman, sebagai sumber belajar mandiri, mengembangkan kognitif siswa dalam *problem solving*, dan meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika mampu menjawab dan menyelesaikan *game*.

*Game* edukasi bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan (Windawati & Koeswanti, 2021). Permainan seperti ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaanya (siswa) agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan (Yulianti & Ekohariani, 2020), sehingga merangsang keterlibatan aktif dan interaksi positif dalam pengalaman belajarnya untuk memperoleh pemahaman (Khasanah et al., 2023). Peneliti berupaya menciptakan media pembelajaran yang dapat memudahkan baik guru maupun peserta didik, sekaligus membantu peserta didik untuk belajar secara lebih optimal dan interaktif.

Terakhir, peneliti memilih Canva karena cara pengoperasian aplikasi ini mudah dipahami. Baik guru maupun siswa dapat menggunakannya. Canva memiliki fitur-fitur yang menarik serta gratis. Selain itu, Canva tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran saja namun dapat digunakan untuk membuat spanduk, brosur, kartu undangan, dan desain grafis lainnya.

Terdapat banyak penelitian yang menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dengan mata pelajaran yang bermacam-macam, seperti penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Napitupulu pada tahun 2022 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD*. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Berdasarkan penelitian tersebut didapati hasil bahwa aplikasi Canva pada pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku kelas IV SD UPT SD Negeri 27 Lalang memperoleh rata-rata persentase kelayakan media dari validator sebesar 86,6% dengan kategori sangat layak, sehingga Canva dapat digunakan siswa untuk proses pembelajaran (Wahyuni & Napitupulu, 2022).

Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Amini dan Pujiharti pada 2021 yang berjudul *Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva memperoleh presentasi 77% yang berarti sangat layak dan dari hasil validasi didapati kategori sangat layak.

Cerita pendek atau cerpen merupakan salah satu karya sastra yang melatih keterampilan menulis sehingga peserta didik dapat menuangkan gagasannya dengan kreatif (Diani et al., 2019). Pembelajaran menulis cerpen di sekolah merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kreatif karena mengharuskan peserta didik mengekspresikan dan mengembangkan paragraf, (Ikbal, 2021) sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan ide, emosi, dan cerita secara singkat namun mendalam. Dalam sebuah cerpen, penulis diharapkan dapat menciptakan karakter, latar, dan alur

yang kuat. Hal ini melibatkan proses pemilihan kata yang tepat dan gaya bahasa yang menarik (Nuzulia dikutip Ikbal, 2021).

Cerpen merupakan salah satu bentuk kreativitas dalam dunia sastra yang diterbitkan hampir di setiap media massa. Hal ini dibuktikan dengan adanya lomba mengenai cerpen yang diadakan oleh lembaga maupun redaksi majalah, tabloid, dan koran (Subekti, 2022). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa saat ini cerpen memiliki banyak peminatnya.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk materi menulis teks cerpen bagi siswa kelas XI SMA Negeri 15 Palembang. Pembentukan media berbasis Canva ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif, sehingga siswa tidak mudah merasa lelah atau kehilangan minat selama berlangsungnya proses pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang akan dirumuskan menjadi pertanyaan berikut:

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva pada materi menulis teks cerpen di SMA Negeri 15 Palembang?
2. Bagaimana rancangan dan pengembangan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva pada materi menulis teks cerpen di SMA Negeri 15 Palembang?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran menulis teks cerpen di SMA Negeri 15 Palembang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada materi menulis cerpen kelas XI SMA Negeri 15 Palembang. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran menulis teks cerpen di SMA Negeri 15 Palembang.
2. Membuat rancangan dan menghasilkan produk media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran menulis teks cerpen di SMA Negeri 15 Palembang.
3. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran menulis teks cerpen di SMA Negeri 15 Palembang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu mengurangi kebosanan siswa serta menjadi alternatif untuk mengoptimalkan keterampilan menulis teks cerpen.
  - b. Menyampaikan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan Canva sebagai media pembelajaran interaktif.
  - c. Dapat dijadikan acuan dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
  - a. Peserta Didik

Peneliti berharap media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan manfaat, antara lain: (1) peserta didik dapat mengakses media ini kapan saja dan dimana saja karena desainnya menarik serta tidak terbatas pada ruang dan waktu, (2) meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi menulis teks cerpen.



b. Pendidik

Diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi media pembelajaran yang disukai atau efektif bagi guru untuk digunakan dalam pembelajaran dan pembuatan bahan ajar materi cerita pendek.

c. Sekolah

Diharapkan media pembelajaran ini memberikan solusi agar mampu (1) menciptakan lingkungan belajar mandiri bagi siswa, dan (2) mempunyai efek belajar efektif lainnya khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, A., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan aplikasi tiktok untuk pengembangan bakat siswa SMA di bidang menulis. *Senada*, 2(1), 859–868. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1345>
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan canva sebagai media pembelajaran ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION: Economics & Education Journal*, 3(2), 204–217. <http://ejournal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Andrilla, P., & Nursaid. (2022). Karakteristik struktur teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 4 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 32–39. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs>
- Aprylia, A., & Nisa, H. U. (2021). Validasi media pembelajaran menulis cerpen berbasis web kultural. *Jurnal KIBASP*, 177–186.
- Balqis, K., Purnomo, M. E., & Oktarina, S. (2021). Learning media for writing fantasy story text based on scientific plus using adobe flash. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 387–394. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.35635>
- Candra, R., Muthi'a Batrisyia, Z., Hidayatusholihah, A., & Kurniawati, W. (2024). Pengembangan media interaktif pada pembelajaran gerak IPA. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3)(3), 44–49. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Diani, D. R., Nurhayati, & Suhendi, D. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) menulis cerpen berbasis aplikasi android. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2). <https://jurnal.uns.ac.id/Basastra/article/view/37800>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pendagogis* (A. Syaddad (ed.)). CV. Kaaffah Learning Center.
- Fitri, M. D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada pembelajaran menulis cerpen untuk kelas XI di SMA Negeri Sumatera Selatan*. <https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i4.13465>
- Halimah. (2023). Pembelajaran cerpen dengan strategi dimensi literasi. In Sumiyadi (Ed.), *Deepublish Digital*. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=kx\\_bEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=definisi+cerpen&ots=eNyXjZmZGf&sig=ww2-NXsN7FegG3nQVMmdy9wKxKM&redir\\_esc=y#v=onepage&q=definisi+cerpen&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=kx_bEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=definisi+cerpen&ots=eNyXjZmZGf&sig=ww2-NXsN7FegG3nQVMmdy9wKxKM&redir_esc=y#v=onepage&q=definisi+cerpen&f=false)
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>

- Husna, A., Hermawan, A., Utami, S., & Artikel, R. (2022). Pengembangan media video interaktif berbasis problem solving materi membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen siswa kelas X MA Maftahul Ullum Jatinom Kabupaten Blitar. *Patria Education*, 2(2), 52–63. <https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, klasifikasi, dan karakteristik media pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4(2), 106–113.
- Ikkal. (2021). Peningkatan kemampuan menulis cerpen dengan model pembelajaran mind mapping pada siswa kelas IX. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 465–471. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12333>
- Islamiyah, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran animasi Doratoon pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga [Sriwijaya]. In *Skripsi*. <https://repository.unsri.ac.id/29681/>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Kurniasih, N. (2014). Citra perempuan dalam tiga cerpen martin aleida dan implikasinya terhadap pembelajaran sastra di SMA. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/27465>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Gunung Samudera. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=gpYqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Pengembangan+%22Media+Pembelajaran%22&ots=twGWFXCULI&sig=k4NgxvqSK9NCI9j5ETVgZZsmnZk&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Pengembangan%22Media+Pembelajaran%22&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=gpYqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Pengembangan+%22Media+Pembelajaran%22&ots=twGWFXCULI&sig=k4NgxvqSK9NCI9j5ETVgZZsmnZk&redir_esc=y#v=onepage&q=Pengembangan%22Media+Pembelajaran%22&f=false)
- Lian, B., Oksatianti, B. R., Risdianto, E., & Mayub, A. (2021). Need analysis of MOOCs-based learning media development to improve student motivation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 868–873. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.646>
- Malahayati, E. (2022). *Prinsip pemilihan media pembelajaran*. 1–6. <http://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/41>
- Mansyar, U. (2024). *Pemanfaatan nilai kejujuran dalam cerpen sebagai bahan*

*ajar berbasis pendidikan karakter.*

- Nawali, J., Savika, H. I., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran di MI dan SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37–49. <https://doi.org/10.70115/cahaya.v2i1.133>
- Nidawati. (2020). Penerapan peran dan fungsi guru dalam kegiatan pembelajaran. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 136–153.
- Nurlelawati, M., Mauludea, H., & Siswandi. (2023). Peran guru dalam mendorong interaksi sosial positif dalam pembelajaran ips di SMP negeri 1 jagkang kabupaten sanggau. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(2), 220–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/sosial.v10i2.6771>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di indonesia untuk kelas V sd. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299–306. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/6911/3858>
- Putri, K. A., Hartatiana., & Fahmi. (2023). Peran kegiatan bermain permainan tradisional sembilun dalam melatih kerjasama anak dengan teman sebaya kelompok b2 di paud kosgoro koba Bangka Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 229–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10915>
- Rahmadhani, R. (2022). *Pengembangan media pembelajaran nearpod pada materi teks eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 5 Tanjungbalai*. [https://repository.unsri.ac.id/65896/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/65896/3/RAMA\\_88201\\_06021281823018\\_0001108001\\_01\\_front\\_ref.pdf](https://repository.unsri.ac.id/65896/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/65896/3/RAMA_88201_06021281823018_0001108001_01_front_ref.pdf)
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan research and development (R&D) konsep, teori-teori, dan desain penelitian*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Setyawan, W. C., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Pengembangan multimedia game edukasi ipa lapisan bumi untuk mts. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan* (4th ed.). KENCANA.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- Simorangkir, N. P. (2024). Peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan menggunakan model problem based learning pada peserta didik kelas ix. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1161–1165. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1037>
- Subekti, M. A. (2022). Keterampilan menulis cerita pendek siswa SMA.

*Parafrasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 4(1), 1–8.  
<https://jurnal.unikal.ac.id/index.php/parafrasa/article/view/1902%0Ahttps://jurnal.unikal.ac.id/index.php/parafrasa/article/viewFile/1902/1151>

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistijani, E., Fransori, A., & Youlinda, F. (2018). Kegiatan menulis kreatif sastra pada siswa kelas VII SMP di jakarta timur sebagai wujud gerakan literasi sekolah. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 13(3), 370–379. <https://doi.org/10.14710/nusa.13.3.370-379>
- Supriana, F. I., Agustin, R. D., & Darmawan, F. (2023). Perancangan ulang game edukasi bahasa inggris menggunakan digital game based learning method. *Jurnal Pasundan*, 1(1), 17–24. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pasinformatik/article/view/9545>
- Suriati, A., Sundaygara, C., & Kurniawati, M. (2021). Analisis kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas X SMA islam kepanjen. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(3), 176–185. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6053>
- Suryawirawati, I. G., Ramdhan, B., & Juhanda, A. (2018). Analisis penurunan miskonsepsi siswa pada konsep pemanasan global dengan tes diagnostik (two-tier-test) setelah pembelajaran predict-observe-explain (POE). *Journal Of Biology Education*, 1(1), 93–105.
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. CV Angkasa.
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran aplikasi canva pada pembelajaran tematik tema kayanya negeriku kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://doi.org/https://doi.org/10.2246/eduglobal.v1i4.1545>
- Widodo, U. (2021). Uji signifikansi pengaruh kreativitas belajar pada keterampilan membaca siswa. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 5(1), 95–106. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2970>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan game edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulia, Purba, N. M. B., & Nasir, J. (2019). Aplikasi game edukasi matematika berbasis android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.196>
- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Yusliana Bakti, R., Wahyuni, T., Hayat, M. A. M., & Ridwang, R. (2021). Game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran matematika untuk anak tunarungu. *PROtek : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 8(1), 40–44. <https://doi.org/10.33387/protk.v8i1.2377>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>