

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WEBSITE CANVA PADA PEMBELAJARAN DARING MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

oleh

Adinda Putri Wiryani

NIM: 06041281722039

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* Pada
Pembelajaran *Daring* Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas**

SKRIPSI

oleh

Adinda Putri Wiryani

NIM: 06041281722039

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing I



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Pembimbing II



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui:

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002

Koordinator Program Studi
Pendid. Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* Pada Pembelajaran *Daring* Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas

SKRIPSI

Oleh

Adinda Putri Wiryani

NIM: 06041281722039

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Sabtu

Tanggal : 24 Juli 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd.

2. Sekretaris : Dr. Syarifuddin M.Pd.



Two handwritten signatures are shown, each on a horizontal line. The first signature is above the line for the Chairman, and the second is above the line for the Secretary.

Palembang, September 2021

Mengetahui,

Koordinator Prodi Pendidikan Sejarah



A handwritten signature is shown above a horizontal line, representing the Coordinator of the History Education Program.

Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* Pada
Pembelajaran *Daring* Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas**

SKRIPSI

Oleh

Adinda Putri Wiryani

NIM: 06041281722039

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing I,



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Pembimbing II,



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 198411302009121004

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Putri Wiryani

NIM : 06041281722039

Program Studi : Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan 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, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2021
Yang membuat pernyataan



Adinda Putri Wiryani
NIM 06041281722039

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, 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 Dr. Hudaidah, M.Pd., dan Dr. Syarifuddin, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah, Dr. Syarifuddin, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan teman-teman yang telah memberikan doa dan motivasi selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Juli 2021

Penulis,



Adinda Putri Wiryani
NIM 06041281722039

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM PIE	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Hakikat Pembelajaran	10
2.2 Hakikat Pembelajaran Sejarah	11
2.3 Pembelajaran <i>Daring</i>	13
2.4 Teori Belajar Pendukung Pembelajaran	14
2.4.1 Teori Belajar Konstruktivisme	14
2.4.2 Teori Belajar Kognitif.....	15
2.5 Gaya Belajar	16
2.5.1 Gaya Belajar Visual	17
2.5.2 Gaya Belajar Auditori.....	18
2.6 Hasil Belajar	19

2.7 Media Pembelajaran	20
2.7.1 Pengertian Media Pembelajaran	20
2.7.2 Jenis Media Pembelajaran	22
2.7.3 Manfaat Media Pembelajaran	23
2.7.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	25
2.8 <i>Canva</i>	27
2.8.1 Kelebihan <i>Canva</i>	29
2.8.2 Keterbatasan <i>Canva</i>	30
2.8.3 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Canva</i>	31
2.9 Penelitian Pengembangan	35
2.9.1 Model-Model Pengembangan	36
2.9.1.1 Model Pengembangan <i>Hannafin and Peck</i>	36
2.9.1.2 Model Pengembangan <i>4D</i>	37
2.9.1.3 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	38
2.9.1.4 Model Pengembangan <i>Alessi & Trollip</i>	39
2.10 Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau	40
2.11 Penelitian Relevan	43
2.12 Kerangka berpikir	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
3.1 Metode Penelitian	46
3.2 Subjek Penelitian	47
3.3 Lokasi Penelitian	48
3.4 Prosedur Penelitian	48
3.4.1 Tahap Perencanaan	49
3.4.1.1 Menentukan Ruang Lingkup	52
3.4.1.2 Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik	52
3.4.1.3 Menganalisis Kebutuhan Pembelajaran	53
3.4.1.4 Mengidentifikasi Sumber Daya Pendukung	53
3.4.2 Tahap Desain	54
3.4.2.1 Mendesain Tujuan Instruksional	55

3.4.2.2 Mendesain <i>Flowchart</i>	55
3.4.2.3 Membuat Peta Materi	55
3.4.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	55
3.4.3 Tahap Pengembangan	56
3.4.3.1 Mempersiapkan Teks Materi.....	56
3.4.3.2 Mempersiapkan Desain Grafis	57
3.4.3.3 Merancang Audio dan Video	57
3.4.3.4 Menyatukan Komponen	58
3.4.3.5 Uji <i>Alpha</i>	58
3.4.3.6 Memperbaiki Instrumen	59
3.4.3.7 Uji <i>Beta</i>	59
3.4.3.8 Uji Coba Lapangan.....	59
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	60
3.5.1 Wawancara (<i>interview</i>).....	60
3.5.2 <i>Walkthrough</i>	60
3.5.3 Observasi	61
3.5.4 Studi Pustaka	61
3.5.5 Tes Hasil Belajar.....	61
3.6 Teknik Analisis Data	62
3.5.1 Analisis Data Wawancara.....	62
3.5.1 Analisis data <i>Walkthrough</i>	62
3.5.2 Analisis Hasil Belajar	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Hasil Penelitian.....	65
4.1.1 Tahap Perencanaan	65
4.1.1.1 Menentukan Ruang Lingkup	66
4.1.1.2 Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik	67
4.1.1.3 Menganalisis Kebutuhan Pembelajaran.....	68
4.1.1.4 Mengidentifikasi Sumber Daya Pendukung	70
4.1.2 Tahap Desain	71
4.1.2.1 Mendesain Tujuan Instruksional	71

4.1.2.2 Memdesain <i>Flowchart</i>	71
4.1.2.3 Membuat Peta Materi	72
4.1.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	73
4.1.3 Tahap Pengembangan	76
4.1.3.1 Mempersiapkan Teks Materi	76
4.1.3.2 Mempersiapkan Desain Grafis	76
4.1.3.3 Membuat Audio dan Video	78
4.1.3.4 Menyatukan Komponen	79
4.1.3.5 Uji <i>Alpha</i>	80
4.1.3.6 Memperbaiki Instrumen	82
4.1.3.7 <i>Beta Test</i>	85
4.1.3.8 <i>Field Test</i>	86
4.2 Pembahasan	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

3.1 Kategori Nilai Validasi	63
4.1 Pembuatan <i>Storyboard</i>	74
4.2 Persiapan Desain Grafis	77
4.3 Identitas Validator	81
4.4 Hasil Rekapitulasi Validator	81
4.5 Kritik dan Saran Ahli	82
4.6 Perbaikan Instrumen.....	83
4.7 Hasil <i>Pretest</i>	87
4.8 Hasil <i>Posttest</i>	90
4.9 Perbandingan Hasil <i>Pretest & Posttest</i>	90
4.10 Perhitungan Persentase Hasil Belajar	93
4.11 Perhitungan Rumus <i>Ngain</i>	94
4.12 Rekapitulasi Hasil Belajar.....	95

DAFTAR GAMBAR

2.1 Tampilan Depan <i>Website Canva</i>	28
2.2 Tampilan <i>Canva</i>	31
2.3 Menu Bar <i>Canva</i>	32
2.4 Tampilan Pilihan Template <i>Canva</i>	32
2.5 Tampilan Memulai Desain Dengan <i>Canva</i>	32
2.6 Langkah Penggunaan <i>Canva</i>	33
2.7 Langkah Penggunaan <i>Canva</i>	33
2.8 Langkah Penggunaan <i>Canva</i>	34
2.9 Tahap Pengembangan 4D	37
2.10 Tahap Pengembangan <i>Alessi & Trollip</i>	40
2.11 Kerangka Manusia Purba	42
2.12 Kerangka Berpikir	45
3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan <i>Alessi & Trollip</i>	49
3.2 Tahap Perencanaan.....	50
3.3 Tahap Desain.....	54
3.4 Tahap Pengembangan	56
4.1 Desain <i>Flowchart</i>	72
4.2 Proses Editing	79
4.3 Penyatuan Komponen	80
4.4 Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	85

4.5 Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	86
4.6 Pelaksanaan <i>Pretest</i>	88
4.7 Hasil Pelaksanaan <i>Pretest</i>	88
4.8 Pelaksanaan Pembelajaran	89
4.9 Tampilan Depan Media Pembelajaran	89

DAFTAR DIAGRAM PIE

4.1 Analisis Karakteristik Peserta Didik	67
4.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik	68
4.3 Analisis Kebutuhan Peserta Didik	69
4.4 Perbandingan Hasil <i>Pretest & Posttest</i>	94

DAFTAR LAMPIRAN

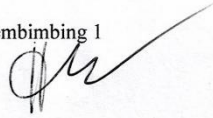
Lampiran 1 : Surat Keterangan Usul Judul Skripsi.....	121
Lampiran 2 : Surat Keterangan Persetujuan Ujian Akhir	122
Lampiran 3 : Surat Keterangan Pembimbing.....	123
Lampiran 4 : Surat Keterangan Penelitian Fakultas.....	125
Lampiran 5 : Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan.....	126
Lampiran 6 : Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah.....	127
Lampiran 7 : Lembar Validasi RPP	128
Lampiran 8 : Lembar Validasi Materi.....	131
Lampiran 9 : Lembar Validasi Media	134
Lampiran 10 : Lembar Validasi Bahasa.....	136
Lampiran 11 : Kartu Bimbingan Pembimbing 1	138
Lampiran 12 : Kartu Bimbingan Pembimbing 2.....	140
Lampiran 13 : Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	143
Lampiran 14 : Lembar <i>Beta Test</i>	147
Lampiran 15 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	149
Lampiran 16 : Bahan Ajar.....	167
Lampiran 17 : Lembar Soal Penelitian <i>Pretest</i>	192
Lampiran 18 : Lembar Soal Penelitian <i>Postest</i>	196
Lampiran 19 : Dokumentasi.....	199

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang valid dan efektif di SMA Negeri 14 Palembang. Jenis penelitian pengembangan model *Allesi & Trollip* meliputi: *Planning, Design, Development*. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan pengambilan data dilakukan di kelas X IPS 1 SMA Negeri 14 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Kevalidan media dinilai dari empat ahli, yakni ahli media, ahli materi, ahli desain instruksional, ahli bahasa. Hasil validasi media 4,25 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi 3,88 dengan kategori valid. Hasil validasi ahli desain instruksional 4,35 kategori sangat valid. Hasil validasi ahli bahasa 4,54 dengan kategori sangat valid. Rata-rata hasil uji validasi pada tahap uji *alpha* 4,25 dengan kategori sangat valid. Hasil tahapan *field test* diperoleh nilai *n-gain* ternormalisasi sebesar 0,72 (keefektifan kategori tinggi). Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa media pembelajaran menggunakan *Canva* dengan materi pembelajaran Manusia Pendukung Gua Putri dan Gua Harimau ini sudah memenuhi kriteria valid dan efektif.

Kata Kunci: *Pengembangan, Canva, Efektivitas, Kevalidan*

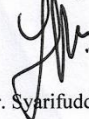
Pembimbing 1



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2

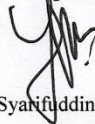


Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 198411302009121004

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 1198411302009121004

ABSTRAK

This research entitled "Development of Canva Website-Based Learning Media for History Subjects in High School". This study aims to produce valid and effective learning media in SMA Negeri 14 Palembang. The type of model development research Allesi & Trollip, including: Planning, Design, and Development. The instrument used in the study was a validation sheet, data collection was carried out in class X IPS 1 SMA Negeri 14 Palembang in the even semester of the 2020/2021 school year. The validity of the media was assessed by three experts, namely instructional design experts, material experts, media experts, and linguists. The results of media validation were 4.25 in very valid categories. The results of the validation of the 3,88 material categories are valid. The results of the validation of instructional design are 4.35 with very valid categories. The result of language validation is 4.54 with very valid category. The average validation test results at the expert review stage were 4.25 in the very valid category. The results of field test stage obtained a normalized n-gain value of 0.72 (high category effectiveness). Based on the research data, it can be seen that the learning media using Canva with Supporting Humans in Putri Cave & Tiger Cave material has met the valid and effective criteria.

Kata Kunci: *Development, Canva, Effectiveness, Validity.*

Advisor 1



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

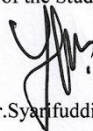
Advisor 2



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 198411302009121004

Knowing,
Head of the Study Program,



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 1198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan sosial pada masyarakat maupun individu. Inovasi dan kemajuan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring sosial yang terus berkembang seiring dengan ‘Revolusi Industri 4.0’ telah menegaskan perubahan era, dengan dimulainya era kreatif (Kusumaryono, 2020). Pada era ini kemajuan teknologi telah merubah wajah dunia diberbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan (Wijaya *et al.*, 2016: 263).

Pendidikan secara umum adalah sebuah usaha sadar dan terencana merupakan salah satu hal mendasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan bagi individu berperan untuk pengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, perasaan-perasaan sosial, susila, dan sebagainya. Pada bangsa dan negara, pendidikan dijadikan sebagai substansi pendukung keberlangsungan hidup bernegara yang sangat berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia serta menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara (Nurkholis, 2013: 25).

Untuk mencapai peran tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi (Akrim, 2018: 458). Adaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam sistem pendidikan harus menjadi fokus negara-negara berkembang guna menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan siap menghadapi persaingan global (Atalay, 2015: 970). Tujuan-tujuan dalam pendidikan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak hanya membawa perubahan perilaku yang ada pada peserta didik, tetapi juga membentuk perilaku yang baru bagi peserta didik. Perubahan perilaku dicapai dengan pengalaman dan pelatihan melalui proses pembelajaran akan menjadi lebih stabil dan bertahan lama pada peserta didik. Hal tersebut menjadikan peserta didik sebagai individu yang siap beradaptasi terhadap lingkungan yang ada (Dharmaraj, 2015: 2-3).

Proses pembelajaran secara umum bertumpu pada berbagai aktivitas peserta didik untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal hidup dimasa sekarang dan masa yang akan datang (Umar, 2014: 132). Secara sederhana proses pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Proses interaksi yang terjalin bertujuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan kompetensi yang telah ditetapkan saat pendidik merancang proses pembelajaran. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan maupun pengalaman belajar yang baru (Subakti, 2010: 6).

Proses pencapaian kompetensi dapat tercapai melalui proses pembelajaran yang baik dan efektif. Beberapa faktor di bawah ini dapat menjadi acuan penilaian proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif, yakni 1) minat dan antusias peserta didik terhadap materi yang diajarkan, 2) suasana kelas yang interaktif, 3) peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan, 4) peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran (Tiorma & Retnawati, 2014: 176).

Dalam proses pembelajaran salah satu indikator penilaian keberhasilan peserta didik dapat ditinjau melalui hasil belajar. Menurut teori Van Dallen setidaknya ada enam faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, antara lain pendidik, kurikulum, peserta didik, media pembelajaran, metode pembelajaran dan lingkungan belajar (Nurhayati & Febriyanti, 2018: 176). Lingkungan dalam konteks ini diartikan sebagai sebuah suasana, tempat ataupun ruang sebagai penunjang proses pembelajaran.

Lingkungan pembelajaran yang umumnya mengacu pada suasana ruang kelas dan sekolah, pada kondisi Covid-19 ini mengalami perubahan. Sebagai salah satu langkah preventif penyebaran virus Covid-19 kebijakan yang diambil oleh hampir seluruh negara, termasuk Indonesia ialah mengalihkan pembelajaran tatap muka di sekolah. Pengalihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran secara *daring* di Indonesia ini telah berlangsung dari bulan Maret 2020 hingga saat ini (Abidah *et al.*, 2020: 38).

Kebijakan mengenai pelaksanaan pembelajaran di masa darurat pandemi Covid-19 di Indonesia diatur melalui Surat Edaran Kementerian Pendidikan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020. Kebijakan ini berisi tentang pengaturan sistem

pendidikan agar terus berlangsung diseluruh negeri dengan melakukan penyesuaian pada kondisi saat ini. Langkah konkret pengimplementasian dari kebijakan ini antara lain pembatalan Ujian Nasional (UN), peniadaan ujian sekolah, serta pelaksanaan pembelajaran secara *daring* (Robandi *et al.*, 2020: 1).

Pembelajaran *daring* yang dilaksanakan di Indonesia bukannya tanpa hambatan. Pelaksanaan pembelajaran *daring* sebagai hal baru memiliki masalah dan tantangan yang berbeda-beda bagi pendidik, peserta didik maupun lembaga pendidikan di setiap daerah. Hasil dari pra-penelitian yang dilakukan tanggal 16 Oktober 2020 di SMA Negeri 14 Palembang khususnya mengenai pembelajaran sejarah, menunjukan peserta didik menjadi lebih sukar untuk memahami materi dan kesulitan untuk fokus pada proses pembelajaran ketika pembelajaran dilakukan secara *daring*.

Hambatan lain yang disampaikan oleh peserta didik ialah adanya distraksi dari lingkungan ketika pembelajaran berlangsung. Gangguan koneksi internet juga merupakan hambatan lain bagi peserta didik mengikuti pembelajaran secara utuh. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menjadikan peserta didik cepat merasa jenuh. Pada pelaksanaan proses pembelajaran *daring*, pendidik juga dinilai tidak lagi memadai untuk menjadi sumber informasi tunggal (Robandi *et al.*, 2020: 1).

Berdasarkan hambatan tersebut menjadikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak dapat lagi diabaikan. Proses pembelajaran yang hakikatnya adalah proses komunikasi membutuhkan media pembelajaran guna menunjang aktivitas pembelajaran. Ketika proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak dapat berjalan dengan efektif, dibutuhkan perantara atau media agar pesan dalam proses komunikasi tersampaikan dengan baik.

Media pembelajaran yang digunakan bertujuan memberikan stimulus bagi peserta didik untuk menumbuhkan minat, motivasi dan keinginan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Nurhayati & Febriyanti, 2018: 109). Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima (Arsyad, 2016: 19-20).

Penggunaan media pembelajaran sejarah membuat penggambaran peristiwa sejarah menjadi nyata karena materi divisualisasikan dengan baik, jelas karena materi dapat terdeskripsikan dengan baik dan menarik karena menghadirkan pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Media juga membantu menghadirkan hal-hal yang tidak bisa dideskripsikan secara verbal. Penerapan media membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup, jelas, dan relevan dengan kehidupan peserta didik yang berorientasi pada masa kini serta masa depan (Alvionita, 2014: 32).

Dewasa ini perkembangan teknologi yang terjadi menghadirkan inovasi berbagai fitur baru yang dapat menunjang penyajian materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian materi ketika pembelajaran secara *daring* dilaksanakan. Salah satunya situs berbasis *website* yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran saat ini ialah *website Canva*.

Canva merupakan sebuah *website* desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara *online*. Berbagai kelebihan yang ditawarkan, seperti akses yang mudah, tampilan depan yang menarik serta kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan pemilihan *Canva* untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketersediaan berbagai versi *Canva* juga menjadikan peserta didik lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran. Saat ini *Canva* tersedia dalam versi *website*, serta aplikasi bagi pengguna *smartphone* android dan IOS (Yundayani *et al.*, 2019: 170).

Pada penelitian ini penggunaan *Canva* untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran difokuskan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang dilakukan secara *daring*. *Canva* sebagai sebuah produk media pembelajaran dalam penelitian ini ditujukan agar peserta didik dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Pemanfaatan *Canva* untuk menghadirkan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga peserta didik memahami materi pembelajaran sejarah yang cenderung sukar jika hanya dijelaskan melalui teks saja. Melalui *Canva* pendidik dapat menghadirkan media

pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran bagi peserta didik.

Penggunaan *Canva* dalam memproduksi media pembelajaran berperan dalam menghadirkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi pembelajaran Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau secara lebih konkret. Berbagai desain grafis pada *Canva* membantu peneliti menghadirkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik serta dapat membantu memberikan stimulus untuk peserta didik.

Canva saat ini terus berinovasi untuk membantu menunjang proses pembelajaran secara *daring* di kondisi pandemik Covid-19 ini, melalui program *Canva for Education*. Program *Canva for Education* dihadirkan untuk mendukung proses pembelajaran secara *daring* dengan fitur siaran langsung dengan menampilkan media pembelajaran dan ruang diskusi bagi peserta didik.

Canva juga bekerja sama dengan sekolah serta perguruan tinggi seluruh dunia dengan memberikan akun *Canva Pro* selama 1 tahun sehingga semua fitur premium dapat digunakan oleh semua civitas akademik seluruh dunia. Hal tersebut mendukung penggunaan *Canva* untuk civitas akademik khususnya bagi pendidik, dengan berbagai template yang tersedia juga dapat membantu pendidik membuat media pembelajaran yang menarik.

Pada penelitian tahun 2020 yang dilakukan Ervan J. Wicaksono dengan judul “*Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah Di SMA*” menunjukkan pemanfaatan media berbasis “*Canva*” membuat komunikasi pada pembelajaran kesehatan reproduksi berjalan dengan efektif. Hal ini didukung dengan hasil penilaian *one group pretest* dan *post test* yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program “*Canva*” juga pernah dibahas dalam penelitian Tanjung dan Faiza ditahun 2019 dengan judul “*Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*” dalam hasil penelitian ini menyatakan pengembangan media “*Canva*”

menjadikan pembelajaran lebih praktis dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil serupa juga terdapat dalam penelitian menggunakan “*Canva*” yang dilakukan oleh Leryan yang berjudul “*The Use Canva Application as an Innovative Presentation Media Learning History*” pada tahun 2018. Hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh Lucius dimana menjadikan *Canva* sebagai media menyatakan *Canva* dapat mampu menarik minat dan membantu stimulus guna menumbuhkan motivasi belajar dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian ini media *Canva* digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami materi pelajaran mengenai Manusia Pendukung Di Gua Putri dan Gua Harimau. Materi ini dipilih agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami mengenai sejarah zaman praaksara yang terjadi di Sumatera Selatan dalam hal ini di Gua Putri dan Gua Harimau, Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Pemilihan materi ini didasarkan hasil wawancara dengan pendidik pada tanggal 16 Oktober 2020 yang didapatkan bahwa peserta didik kesulitan untuk memahami materi Zaman Praaksara khususnya mengenai manusia purba. Hal ini disebabkan penjelasan mengenai manusia purba lebih banyak bertumpu pada buku teks yang banyak memuat contoh di Kawasan Jawa maupun Sulawesi. Selain itu, sumber belajar pada buku teks lebih banyak menggunakan tulisan terkait ciri-ciri manusia purba tanpa penggambaran utuh mengenai kerangka yang ditemukan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau untuk membantu peserta didik dalam memahami manusia purba zaman praaksara di Sumatera Selatan. Pemilihan materi ini juga bertujuan mendorong peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mengenai jenis-jenis manusia pendukung pada masa praaksara yang hidup di Gua Putri & Gua Harimau serta mendorong peserta didik mengenal lebih jauh sebuah warisan sejarah lokal dengan peradaban besar yang telah ada sejak zaman praaksara di Sumatera Selatan.

Pemilihan materi pembelajaran mengenai Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau juga bertujuan untuk melibatkan peserta didik lebih mengenal warisan sejarah yang ada ditempatnya, dalam hal ini khususnya di Sumatera

Selatan. Pengenalan materi dengan muatan sejarah lokal ini membantu peserta didik membangun kesadaran kesejarahan, rasa nasionalisme serta memahami nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah (Wijayanti, 2017: 67).

Pada kegiatan ekskavasi, Gua Putri diidentifikasi sebagai tempat hunian manusia purba di Sumatera Selatan membuka pandangan baru terkait peradaban manusia purba di Sumatera Selatan. Penemuan ini mengisyaratkan bahwa pada masa praaksara telah hidup manusia pendukungnya yang menempati Gua Putri sebagai tempat tinggalnya. Hal ini juga didukung dengan penemuan fragmen-fragmen kerangka manusia purba pada pos penjagaan di Gua Putri (Indriastuti *et al.*, 2013: 43).

Selain itu, penemuan kerangka manusia purba di Gua Harimau merupakan sebuah penemuan kerangka dengan jumlah terbanyak di Kawasan Asia Tenggara. Jumlah penemuan kerangka di Gua Harimau diperkirakan akan terus bertambah hal ini karena terdapat lima lapisan dalam Gua Harimau namun kegiatan ekskavasi baru sampai pada dua lapisan teratas. Penemuan kerangka di Gua Harimau juga terindikasi terdapat kerangka yang memiliki ciri-ciri pencampuran dari dua ras yang menunjukkan bahwa pada masa tersebut terdapat akulturasi dari manusia pendukung yang hidup di Gua Harimau (Kurniawan *et al.*, 2016: 13).

Dengan hasil ekskavasi di Gua Putri dan Gua Harimau yang tergolong *massive* tersebut, menuliskan catatan sejarah baru mengenai masa praaksara di Sumatera Selatan. Penemuan ini membuktikan bahwa peradaban di Sumatera Selatan telah berlangsung dari zaman paleolitik. Hal ini menjadikan peneliti tertarik untuk mengenal materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau bagi peserta didik kelas X IPS 1 di SMA Negeri 14 Palembang.

Penelitian yang berfokus pada materi pelajaran sejarah tentang Manusia Pendukung Peradaban Gua Putri & Gua Harimau ini menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan penggambaran materi secara nyata dan jelas sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan.

Dengan kelebihan dari *Canva* yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan judul penelitian **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis**

Website *Canva* Pada Pembelajaran *Daring* Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 14 Palembang yang diharapkan untuk proses belajar selanjutnya dapat menarik atensi peserta didik. Proses transfer materi diharapkan akan lebih hidup karena visualisasi nyata dan jelas serta pembelajaran sejarah dapat kembali pada tujuan awal dalam pembentukan karakter sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana mengembangkan media berbasis *Canva* pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 14 Palembang yang valid?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media berbasis *Canva* pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 14 Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini, sebagai berikut

1. Untuk mengembangkan media berbasis *Canva* pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 14 Palembang.
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media berbasis *Canva* pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 14 Palembang.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau secara teoritis dan praktis, yakni

1. Secara teoretis.

Diharapkan nantinya hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam variasi penggunaan media pada pembelajaran sejarah terhadap peserta didik jenjang Sekolah Menengah Atas serta diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Secara praktis.

- a) Bagi peserta didik, dalam hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat berdampak positif bagi pembelajaran di kelas serta dapat menciptakan kondisi kelas yang kondusif disertai dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran sebagai salah satu pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi para peserta didik.
- b) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk meningkatkan pembelajaran sejarah serta menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.
- c) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya wawasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). *The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.”* Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE), 1(1), 38–49. ISSN: 2721-9267 <http://scie-journal.com/index.php/SiPoSE>
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam.* CBIS Journal, 3(2), 78–90. ISSN: 2337-8794
- Ahmad, A., & Yahaya, W. A. J. W. (2015). *Multimedia Design Principles in Developing Virtual Reality Learning Application to increase students knowledge in islami funeral rites.* Proceedings of INTCESSI5 2. International Conference on Education and Social Sciences, February, 421–429. ISBN: 978-605-64453-2-3. <https://doi.org/10.13140/2.1.4447.8244>
- Aisami, R. S. (2015). Learning Styles and Visual Literacy for Learning and Performance. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 538–545. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.508>
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era.* 231(Amca), 458–460. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Allen, M. (2017). *Designing Online Asynchronous Information Literacy Instruction Using the ADDIE Model.* In Distributed Learning: Pedagogy and Technology in Online Information Literacy Instruction. Elsevier Ltd. ISBN: 9780081006092. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-100598-9.00004-0>
- Alvionita, H. (2014). *Penggunaan Median Dalam Pembelajaran Sejarah Sma Di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/ 2015.* Indonesian Journal of History Education, 3(2), 31–35. ISSN: 2252-6641.

- Anugrahana, A. (2020). *Hambatan , Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(3), 282–289.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Asmawati, A., & Dalming, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Flash Asam Basa Dengan Metode Hannafin Dan Peck*. Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, 10(2), 104. ISSN: 2086-7328. <https://doi.org/10.20527/quantum.v10i2.6907>
- Atalay, R. (2015). *The Education and the Human Capital to Get Rid of the Middle-income Trap and to Provide the Economic Development*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 174, 969–976. ISSN: 18770428. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.720>
- Budiningsih, C. A. (2015). *Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian Dan Metode Pembelajaran*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 1(1), 160–173. doi: 10.21831/cp.v1i1.4198. ISSN: 0216-1370.
- Byrum, D., & Holschuh, D. (2017). *Ten Essential Online Tools and Resources for Introducing Blended Learning in Higher Education Resourch*. USA: Texas State University.
- Chieke, J. C., Ewelum, J. N., & Madu, C. O. (2017). Determination of Auditory And Visual Learning Styles of Adult Learners in Adult Literacy Centres in Anambra Stte. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 07(03), 30–33. <https://doi.org/10.9790/7388-0703053033>
- Daniels, S. (2018). *Visual Learning and Teaching*. Minneapolis: Frre Spirit Publishing Inc. ISBN: 9781631981401.
- Dharmaraj, W. (2015). *Centre for Distance Education Learning and Teaching*. Bharathidasan University. <http://www/bdu.ac.in/cde/docs/ebooks/B->

Ed/Learning and Teaching.pdf

- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Falah, S. E. N. (2019). *Pengembangan Buku Panduan Elektronik Pada Program Library Instruction Dengan Menggunakan Aplikasi Canva*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. ISBN: 9788578110796.
- Fageha, M. K., & Aibinu, A. A. (2013). *Managing Project Scope Definition to Improve Stakeholders' Participation and Enhance Project Outcome*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 74(March), 154–164. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.03.038.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2018). *Belajar Pembelajaran*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan*. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. ISSN: 2407-053X.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(1), 496–503. <https://doi.org/E-ISSN:23389621>
- Houwer, J. De, & Moors, A. (2013). *A Functional Definition Of Learning*. *Psychonomic Bulletin and Review*, 20(4), 631–642. <https://doi.org/10.3758/s13423-013-0386-3>.
- Hupe, M. (2020). *Canva*. *Journal of the Medical Library Association*, 108(3), 518–519. <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.976>.
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang Jl. ISBN: 9789797961275.

- Indriastuti, Kristantina., *et al.* 2013. *Profil Peninggalan Sejarah Purbakala Sumatera Selatan*. Palembang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan.
- Jamulia, J. (2018). *Identifying Students Learning Style Preferences At Iain Ternate*. *International Journal of Education*, 10(2), 121–129. <https://doi.org/10.17509/ije.v10i2.1631>.
- Khuluqo, I. El. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). *Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D*. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kurniawan, A. B., Oktaviana, A. A., & Simanjuntak, T. (2016). *Mempelajari Leluhur Dari Gua Harimau*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Kurniawan, K. U., Parmiti, D. P., & Tastra, I. D. K. (2016). *Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin dan Peck untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016*. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2).
- Kustandi, Cecep., Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusumaryono, R. S. (2020). *Merdeka Belajar*. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–21. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). *The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History*. 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>.
- Lestari, N. (2018). *Prosedural Mengadopsi Model 4d Dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan Lkm Bioteknologi Menggunakan Model Pbl Bagi Mahasiswa*.

Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana, 12(2), 18–23.

Lorensia, Desra., Mayasari, Elisabet Dwi. 2017. *Keberadaan Situs Gua Harimau Di Kawasan Perbukitan Karst Padang Bindu Sumatera Selatan*. Pangkal Pinang: Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Masyarakat.

Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia

Marpanaji, E., Mahali, M. I., & Putra, R. A. S. (2018). *Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012014>.

Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nabilah, A. (2020). *The Teachers' Implementations Of Distance Learning During The Covid-19 Pandemic At Smp N 3 Bringin A*. IAIN Salatiga.

Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). *The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.06.392.

Namiroh, S. (2019). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 53–67. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1587>.

Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). *Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict*. *Jurnal Petik*, 3(1), 28. doi: 10.31980/jpetik.v3i1.355.

Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.

Nurhayati, & Febriyanti, A. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi*. *ISTORIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah ...*, 107–121. <http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/44>.

Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.

- Pashler, H., Mcdaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2009). *Learning Styles Article*. *Psychological Science in The Public Interest*, 9(3), 105–119. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28173>.
- Por, F. P., Mustafa, Z., Osman, S., Phoon, H. S., & Fong, S. F. (2012). *Design and Development of Multimedia Pronunciation Learning Management System for Non-Native English Speakers*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 64, 584–593. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.068>.
- Prahani *et al.*, 2016. *Effectiveness of Physics Learning Material Through Guided Inquiry Model To Improve Student's Problem Solving Skills Based on Multiple Representation*. *International Journal of Education and Research*. Vol 4 (16). ISSN: 2411-5681.
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). *Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19*. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49–59. <https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>
- Pratiwi, N. K. (2017). *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang*. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck*. *Jurnal Positif*, 1(1), 14–28. ISSN: 2460-9552.
- Purnama, S. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. doi: 10.21927/literasi.2013.4(1).19-32.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). *Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School*. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Raiyn, J. (2016). *The Role of Visual Learning in Improving Students' High-Order*

- Thinking Skills*. Journal of Education and Practice, 7(24), 115–121. ISSN: 2222-1735.
- Rayanto, Yudi Hari., Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute
- Robandi, D., Ritonga, I., Nast, T. P. J., Rusdinal, & Gistituati, N. (2020). *AN ANALYSIS OF EDUCATION POLICY IN THE PANDEMIC COVID-19*. E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 08(02), XX–XX. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>.
- Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 3(1), 59–72. doi: 10.15294/kreano.v3i1.2613.
- Rokhman, M. N., Sadirman, & Pramandanu, R. (2015). *Pengembangan Media Blog Sejarah Untuk Pembelajaran Sejarah Di SMA*. Istorica, 10(2).
- Ruiz, Miguel. 2014. *Graphic Design in Libraries: A Conceptual Process*. USA: Routledge Taylor & Francis Group.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)*. BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, 6(1), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. ISBN: 9788578110796.
- Sayono, J. (2013). *Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis*. Jurnal Sejarah Dan Budaya, 7(1), 9–17.

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe%0APENGARUH>

- Simanjuntak, T. (2015). *Gua Harimau Dan Perjalanan Panjang Peradaban OKU*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
<http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Sirnayatin, T. A. (2017). *Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(3), 312–321.
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>.
- Subakti, Y. R. (2010). *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. SPSS, 24(1).
<http://scholar.google.co.id/citations?user=peAsE28AAAAJ&hl=en>.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, S. (2012). *Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Sejarah Lontar, 9(1), 9–21.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/lontar/article/view/2373>.
- Sulastrri, Imran, & Firmansyah, A. (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo mMakmur Kecamatan Bumi Raya*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 3(1), 90–103. ISSN: 2345-614X.
- Sumardi. 2020. *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susanto, Heri., Akmal, Helmi. 2019. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(2), 79–85. ISSN: 2302-3295.
- Tiurma, L., & Retnawati, H. (2014). *Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di Sma*. Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran, 44(2), 104845. <https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5230>.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Umar. (2014). *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tabawiyah, 11(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>.
- Wahyuni, E., & Thohiriyah, T. (2018). *Infographic: Avoiding Monotony in Presenting Teaching Materials*. Infographic: Avoiding Monotony in Presenting Teaching Materials., 2, 280–283. <http://103.97.100.145/index.php/ELLIC/article/view/3548%0Ahttps://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/download/3548/3368>.
- Wahyuni, Y. (2017). *Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta*. Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika, 10(2), 128–132. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2037>.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global*. Jurnal Pendidikan, 1, 263–278. ISSN: 2528-259X.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Yaumi, M. (2015). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). *Investigating The Effect Of Canva On Students' Writing Skills*. Creative Education, 7(2), 151–155.

<https://doi.org/10.4236/ce.2019.101011>.

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. *Jurnal Historica*, 1(2252), 1–11. ISSN: 2252-4673.