

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS
FABEL BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS VII YAYASAN
MU'ALIMIN ISLAMİYAH MUSI BANYUASIN**

SKRIPSI

Oleh:

Sepriani

NIM: 06021381722055

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK
TEKS FABEL BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS
VII YAYASAN MU'ALIMIN ISLAMIAH**

SKRIPSI

oleh:

Sepriani

NIM : 06021381722055

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP196207181987032001

Drs. Ansori, M.Si.
NIP196609191994031002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS
FABEL BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS VII YAYASAN
MU'ALIMIN ISLAMIYAH.**

SKRIPSI

Oleh

Sepriani

NIM: 06021381722055

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Telah Diujikan dan

Lulus pada:

Hari

Tanggal

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.



2. Sekretaris : Drs. Ansori, M.Si.



3. Anggota : Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D



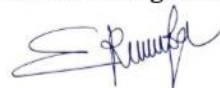
4. Anggota : Dr. Didi Suhendi. S.Pd., M.H



5. Anggota : Drs. Supriyadi, M.Pd.



**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sepriani

NIM : 06021381722055

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Fabel Berbasis Aplikasi Canva " ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2019 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada 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.

Palembang , 27 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Sepriani

NIM 06021381722055

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Menyimak Teks Fabel Berbasis Aplikasi Canva “ disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, 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 Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. dan bapak Drs. Ansori, M.Si. selaku pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Hartono selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan . Terima kasih kepada Dr. Didi Suhendi. S.Pd., M.Hum selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni serta Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. sebagai koordinator program studi pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang
Penulis



Sepriani
NIM 06021381722055

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI OLEH PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI OLEH PENGUJI.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Secara Teoritis.....	4
1.4.2 Secara Praktis	4
BAB 11 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran	5
2.2 Media Pembelajaran Audio Visual	6
2.3 Canva.....	6
2.4 Bentuk Rancangan Media Canva	8
2.5 Keterampilan Menyimak.....	9
2.6 Pengertian Teks Fabel	9
2.6.1 Jenis-Jenis Fabel.....	10
2.6.2 Ciri-Ciri Teks Fabel	10
2.6.3 Unsur Pembangun Teks Fabel	12
2.7 Penelitian yang Relevan.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Metode Penelitian.....	14
3.2 Prosedur Pengembangan.....	14
3.3 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	16
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.4.1 Wawancara.....	16
3.4.2 Angket.....	16
3.4.3 Lembar Penilaian Validasi	17
3.5 Teknik Analisis Data.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Tahap Perencanaan (<i>planning</i>).....	22
4.1.1 Menentukan Ruang Lingkup.....	22
4.1.2 Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru	22
4.1.2.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	22
4.1.2.2 Analisis Kebutuhan Guru	25

4.1.3	Menentukan dan Mengumpulkan Bahan	26
4.1.3.1	Sumber Materi.....	26
4.1.3.2	Identitas Sekolah	26
4.1.3.3	Sumber Audio	26
4.1.3.4	Sumber Gambar	26
4.1.3.5	Sumber Daya Pengembangan	26
4.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	26
4.2.1	Mengembangkan Gagasan/Ide	26
4.2.2	Pembuatan <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	27
4.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	30
4.3.1	Menyiapkan Teks	30
4.3.2	Membuat Produk.....	30
4.3.3	Memasukkan Audio dan Vidio	30
4.3.4	Uji Alpa	31
4.3.4.1	Validasi Media.....	32
4.3.4.2	Validasi Materi.....	34
4.3.4.3	Validasi Bahasa	35
4.3.5	Revisi Produk	36
4.4.	Pembahasan	41
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	43
5.1	Simpulan	43
5.2	Saran	43
5.3	DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahapan Prosedur Penelitian Pengembangan	14
Tabel 2 Instrumen Angket Peserta Didik	17
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	18
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	19
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	19
Tabel 6 Konsversi Skor Menjadi Skala Lima	21
Tabel 7 Hasil Analisis Peserta Didik	23
Tabel 8 Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	25
Tabel 9 Hasil Validasi Media	33
Tabel 10 Hasil Validasi Materi	34
Tabel 11 Hasil Validasi Bahasa.....	35
Tabel 12 Revisi Produk.....	36
Tabel 13 Rubrik Penilaian Keterampilan Menyimak	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Awal <i>Canva</i>	8
Gambar 2 Storyboard Media Pembelajaran	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Validasi Media	40
Lampiran 2	Validasi Bahasa	51
Lampiran 3	Validasi Materi.....	52
Lampiran 4	Angket Peserta Didik.....	54
Lampiran 5	Sk Pembimbing	57
Lampiran 6	Usul Judul Skripsi.....	58
Lampiran 7	Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya.....	60
Lampiran 8	Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Musi Banyuasin	61
Lampiran 9	Surat Keterangan Penelitian Yayasan Mu'alimin Islamiyah.....	62
Lampiran 10	Persetujuan Sidang Skripsi.....	63
Lampiran 11	Kartu Perbaikan Skripsi	65
Lampiran 12	Bukti Perbaikan Skripsi.....	66
Lampiran 13	Halaman Pengesahan Skripsi	67
Lampiran 14	Izin Jilid Skripsi	68
Lampiran 15	Tangkapan Layar Produk	69

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS
FABEL BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS VII YAYASAN
MU'ALIMIN ISLAMİYAH MUSI BANYUASIN
ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru kelas VII Yayasan Mu'alimin Islamiyah terhadap pembelajaran teks fabel berbasis aplikasi *canva*, (2) mendeskripsikan rancangan media pembelajaran menyimak teks fabel berbasis aplikasi *canva*, (3) mendeskripsikan hasil validasi terhadap media pembelajaran menyimak teks fabel berbasis aplikasi *canva*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *ADDIE* yang telah dimodifikasi, yaitu (1) tahap analisis, (2) tahap perancangan, dan (3) tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah wawancara, angket, dan lembar penilaian validasi. Media pembelajaran menyimak teks fabel ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan guru. Penilaian validasi ahli terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek media, aspek bahasa, dan aspek materi. Hasil validasi aspek media memperoleh nilai 66 dari total 90 dengan rerata skor 3,66, aspek bahasa memperoleh nilai 13 dari total 20 dengan rerata skor 3,25, aspek materi memperoleh nilai 39 dari total 45 dengan rerata skor 4,3. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran menyimak teks fabel berbasis aplikasi *canva* dinyatakan valid.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, aplikasi *canva*, teks fabel

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2021)

Nama : Sepriani

NIM : 06021381722055

Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Drs. Ansori, M.Pd.

ABSTRACT

By Sepriani

Advisor: 1. Prof. Dr. Nurhayati, M. Pd
2. Drs. Ansori, M. Si.

Study program of Indonesia language and literature education

sepriani@gmail.com

This study aims to (1) describe the needs of grade VII students and teachers of the Mu'alimin Islamiyah Foundation for learning fable texts based on the Canva application, (2) describe the design of learning media for listening to fable texts based on the Canva application, (3) describe the results of the validation of the learning media. listen to the Canva app-based fable text. This study uses the modified ADDIE research method, namely (1) the analysis phase, (2) the design phase, and (3) the development phase Data collection techniques used in research and development are interviews, questionnaires, and validation assessment sheets. Learning media for listening to fable texts was developed based on the needs of students and teachers. The expert validation assessment consists of several aspects, namely media aspects, language aspects, and material aspects. The results of the validation of the media aspect scored 66 out of a total of 90 with a mean score of 3.66, the language aspect scored 13 out of a total of 20 with an average score of or 3.25, the material aspect scored 39 out of a total of 45 with an average score of 4.3. This shows that the overall learning media for listening to fable texts based on the Canva application is declared valid.

Keywords: *research and development, canva apps, fable text*

Lecture 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M. Pd.
NIP 196207181987032002

Lecture 2,



Drs. Ansori, M. Si.
NIP19660919199401002

Clarified by,

Coordinator Study Program of Indonesia Language and Literatur Education



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan menyimak pada dasarnya keterampilan bahasa pertama yang harus dimiliki, namun, pada kenyataannya keterampilan menyimak kurang diperhatikan dibandingkan dengan keahlian-keahlian lainnya. Kegagalan keterampilan menyimak biasanya disebabkan oleh dua faktor baik peserta didik maupun dari guru. Faktor dari peserta didik yang kurang berminat mereka menganggap pembelajaran menyimak sangat membosankan. Faktor dari luar sekolah kualitas pembelajaran dari gurunya, guru jarang memberikan tes yang berkaitan dengan pembelajaran menyimak. Pembelajaran menyimak tidak optimal dilakukan guru karena kurangnya media yang mendukung. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang lebih canggih untuk mendukung proses belajar mengajar (Ashar, 2014. Bagus, 2017. Reznani, Nur et al., 2021)

Media pembelajaran pada proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang penting, penggunaan media pembelajaran tidak memerlukan banyak tenaga untuk menyampaikan materi dapat juga meningkatkan motivasi siswa sehingga tanggapan siswa akan tetap baik dalam situasi belajar, lebih aktif di kelas, yang menjadikan umpan balik bagi pendidik dan siswa. Dengan kata lain media pembelajaran sarana yang digunakan untuk penyampaian pesan pemilihan media yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Pebriana et al., 2017. Audie, 2019. Nurdiyansyah, n.d)

Terdapat macam versi media pembelajaran yang dapat dipakai oleh tenaga pendidik untuk mengajar di dalam kelas, ialah berupa media pembelajaran berbasis aplikasi canva. *Canva* ialah software yang berteknologi serta memiliki kegunaan untuk membuat presentasi. Kelebihan *canva* secara umum dapat menampilkan teks, video, gambar Memiliki berbagai desain grafis, animasi, templet, dan nomor halaman menarik, Dapat menghemat waktu mendesain media pembelajaran dengan praktis, Dapat menghemat waktu mendesain media pembelajaran dengan praktis, (Tanjung & Faiza, 2019). aplikasi canva juga bisa

dibuka melalui online laman www.canva.com dan sesudahnya dapat disimpan secara luring. Media pembelajaran berlandaskan aplikasi canva yaitu media yang cukup menarik untuk digunakan salah satunya jalan untuk meningkatkan daya tarik minat belajar. Untuk memperbanyak animasi, pengguna harus menyetor sejumlah uang melalui kartu kredit. Media canva dapat diambil melalui beberapa ukuran.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 7 K13 ada materi fabel, teks fabel adalah teks yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia, dan merupakan cerita fiksi atau khayalan belaka, cerita fabel sering juga disebut cerita moral. Teks fabel terdapat dalam KD 4.11 menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat. KD 4.11 menitikberatkan peserta didik untuk mengidentifikasi teks fabel dan dapat menyimak dengan baik serta menceritakan kembali untuk memenuhi KD.

Proses tanya jawab dilaksanakan bersama guru mata pelajaran bahasa indonesia kelas VII Yayasan Mual'imin Islamiyah, bapak Kameraria, S.Pd. beliau memaparkan bahwa peserta didik kurang dalam memerhatikan proses pembelajaran. Daam proses tersebut terdapat beberapa siswa yang kurang aktif, terlihat bosan, dan kurang semangat dalam memerhatikan pelajaran. Beliau menyimpulkan bahwa hal ini akan berakibat pada kurangnya dalam memahami pembelajaran teks fabel. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan guru belum pernah menggunakan media apapun selain papan tulis, dan menyampaikan materi hanya melalui metode ceramah. Hal tersebut membuat proses belajar menjadi kurang menarik

Berdasarkan masalah diatas peneliti ingin memberikan solusi dalam penyelesaian masalah, yaitu mengembangkan media pembelajaran menyimak teks fabel *canva* kelas VII Yayasan Mua'limin Islamiyah yang menjadi judul skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Fabel Berbasis Aplikasi *Canva* Kelas VII Yayasan Mualimin Islamiyah" dalam mengembangkan media pembelajaran diharapkan media yang didapatkan baik apabila digunakan dalam

proses belajar mengajar dengan tidak mengesampingkan kriteri-kriteria pengembangan itu sendiri.

Tujuan pengembangan media pembelajaran supaya memberikan inovasi yang berbeda dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik melalui analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Menurut Cunningsworth (dikutip Nurhayati, n.d.) analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mendapatkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, kekuatan, dan kelemahan peserta didik itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media pembelajaran menyimak teks fabel berbasis aplikasi *canva*, diharapkan proses belajar mengajar menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan apa yang sudah dipaparkan diatas dapat diambil kesimpulan untuk sebuah rumusan masalah, antara lain;

1. Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap pembelajaran teks fabel kelas VII Yayasan Mualimin Islamiyah?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran menyimak teks fabel berbasis aplikasi *canva* kelas VII Yayasan Mualimin Islamiyah?
3. Bagaimana hasil validasi terhadap media pembelajaran menyimak teks fabel berbasis aplikasi *canva* kelas VII Yayasan Mualimin Islamiyah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan apa yang telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan untuk sebuah tujuan, antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap pembelajaran teks fabel kelas VII Yayasan Mualimin Islamiyah.
2. Untuk mendeskripsikan hasil desain pengembangan media pembelajaran menyimak teks fabel berbasis aplikasi *canva* kelas VII Yayasan Mualimin Islamiyah.

3. Untuk mendeskripsikan hasil validasi terhadap media pembelajaran menyimak teks fabel berbasis aplikasi *canva* kelas VII Yayasan Muallimin Islamiyah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoretis

Secara teoritis, bisa memberikan bukti bahwa pernah melakukan penelitian pengembangan yang menggunakan aplikasi *canva* untuk kelas 7

1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada guru, siswa, dan peneliti lain.

- (1) Manfaat bagi siswa, produk dari pengembangan ini dapat membantu mengatasi kesulitan dalam memahami teks fabel.
- (2) Manfaat bagi guru, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat membuat pelajaran lebih menarik.
- (3) Manfaat bagi peneliti lain semoga bisa jadi referensi bagi peneliti yang penelitiannya serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, P. M. K. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel/ Legenda Dengan Aplikasi Adobe Flash Untuk Siswa Smp Kelas VII. 06*, 1--2
- Arnum, W. P. (2015). *Keefektifan Teknik Papan Cerita dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Fabel Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Patuk. September.*
- Ashar, U. (2014). *Peningkatan kemampuan menyimak berita siswa kelas VIII 3 MTS ZAINUL HASAN Balung Jember melalui strategi pembelajaran kooperatif think pair share (TPS).* 2(7), 700–709.
- Aripin, A. . A. (2018). *Peningkatan keterampilan fabel dengan pendekatan saintifik melalui pemanfaatan media audio visual boneka tangan pada peserta didik kelas VII B SMP 36 Semarang tahun ajaran 2017/2018* (A. A. Aripin (ed.)). UNNES.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Diana, P., & Jaya, P. (2021). Pengembangan materi ajar Dasar listrik dan elektronika berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(1), 32. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.110688>
- Ernalida, E., Oktarina, S., Izzah, I., & Turama, Akhmad, R. (2019). *Pembuatan media berbasis kahoot dalam pembelajaran bagi guru-guru SMA swasta di kota Palembang.* 2(1), 225–227.
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>

- Gusal, L., O. (2015). *Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu*. 3(15).
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTS kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Karo-karo, Isran, R., & Rohani, R. (2018). *Manfaat media dalam pembelajaran*. Vol. VII, 94.
- Nurani, Riga, Z., Nugraha, F., & Sidik, Geri, S. (2018). *Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menyimak dongeng di era digital*. 10(2).
- Nurdiyansyah. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN Inovatif* (P. Rais (ed.); 2019th ed.). UMSIDA Press.
- Nurhayati. (n.d.). *Pengembangan silabus pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah menengah pertama di kota Palembang*.
- Nurhayati. (2012). *SILABUS_TEORI_DAN_APLIKASI_PENGEMBANGANNYA*.
- Made tageh, nyoman jampel, ketut pujawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Rahma, F. I. (2019). (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 89.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2).
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektro'nika Dan Informatika*, 8(4).
- Reznani, N, S., Nurhayati, N., & Soetopo, S. (2021). Pengembangan bahan ajar mata kuliah menyimak berbasis kearifan lokal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 6(1), 42–49.

- Supartini, T. A., Pudyaningtyas, A. R., & Dewi, N. K. (2019). Mengembangkan Keterampilan Menyimak Melalui Kegiatan Bercerita Dengan Big Book Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 115. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36369>
- Urip, P. (2008) *Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran TIK*. Retrieve From [http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran TIK.ppt](http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan%20Sosialisasi%20Standar%20Penilaian%20Buku%20Teks%20Pelajaran%20TIK.ppt)
- Pebriana, U., Ekowati, Dyah, Woro, W., & Fantiro, Frendy, A. (2017). Peningkatan keterampilan menyimak melalui model pembelajaran artikulasi dan media boneka tangan pada pembelajaran tematik kelas 1 Sdn Pejok Ii Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 766–780. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.766-772>
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2018). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02 NO. 2(Pendidikan).
- 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).
- Tarigan, H. G., (2008) *Menyimak Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa Bandung.
- Zein, Amala, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Berbasis Pendidikan Multikultural Bagi Siswa SMP / MTs Kelas VII*. 1–8.

