

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CANVA PADA MATERI MENULIS SURAT PRIBADI DAN SURAT DINAS DI KELAS VII SMP

Sadarman Bawamenewi¹, Mastawati Ndruru², Lestari Waruwu³, Yanida Bu'ulolo⁴
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia^{1,2,3,4}

Universitas Nias^{1,2,3,4}

Email: sadarmanbawamenewi@gmail.com¹, mastawatindruru@gmail.com²,
lestariwaruwu56@gmail.com³, yanidar85@gmail.com⁴

Corresponding author:

Sadarman Bawamenewi

Universitas Nias

sadarmanbawamenewi@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai, mudah digunakan, dan efektif melalui Aplikasi *Canva*. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan menerapkan model *R&D* yang melibatkan tahapan definisi (*define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Desseminate*). Proses pengembangan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dilakukan di kelas VII-D SMP Negeri 2 Gido. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbasis bahan pengajaran pada materi menelaah struktur bahasa surat pribadi dan surat dinas. Penilaian ahli materi pada revisi mencapai 96,25% dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli bahasa pada revisi I mencapai 78,6% pada revisi II mencapai 100% dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli desain I 40% pada revisi II mencapai 96,7% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian respon peserta didik uji perorangan memperoleh skor 95,5% kategori sangat praktis. Pada uji kelompok memperoleh skor 94,7% kategori sangat praktis. Pada uji lapangan memperoleh memperoleh skor 92,2% kategori sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh skor presentase ketuntasan klasikal pada uji perorangan 95,0%. Uji kelompok kecil 94,2% dan uji lapangan 92,4% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* sangat sesuai, mudah digunakan, dan efektif, sehingga mencapai tujuan penelitian. Sebagai saran, peneliti merekomendasikan agar penelitian ini dapat menjadi dorongan bagi peneliti lain untuk mengadopsi penggunaan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dalam pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Canva, Media Pembelajaran, Menulis Surat.*

Abstract: *Learning Media Development Through Canva Application on The Material of Writing Personal Letters and Official Letters in Grade VII of SMP.* This research aims to create appropriate, easy to use and effective learning media through the Canva Application. The research method used is development by applying an R&D model which involves the stages of definition, planning, development and dissemination. The process of developing learning media through the Canva application was carried out in class VII-D of SMP Negeri 2 Gido. The results of this research are learning media products based on teaching materials that examine the language structure of personal letters and official letters. The material expert assessment of the revision reached 96.25% with very appropriate criteria. The linguist's assessment in revision I reached 78.6%, in revision II it reached 100% with very appropriate criteria. Design expert assessment I was 40% in revision II reaching 96.7% with very feasible criteria. The results of the assessment of individual test student responses obtained a score of 95.5% in the very practical category. In the group test, they obtained a score of 94.7% in the very practical category. In the field test, they obtained a score of 92.2% in the very practical category. The assessment of the student learning outcomes test obtained a classical completeness percentage score in the individual test of 95.0%. The small group test was 94.2% and the field test was 92.4% with very effective criteria. Based on the results of this research, it can be concluded that the use of learning media through the Canva application is very suitable, easy to use and effective, thereby achieving the research objectives. As a suggestion, the researcher recommends that this research can be an encouragement for other researchers to adopt the use of learning media via the Canva application in interactive learning of Indonesian language subjects.

Keywords: *Canva, Learning Media, Writing Letters*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, (Dewi, 2023), (Bawamenewi dkk., 2022). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih

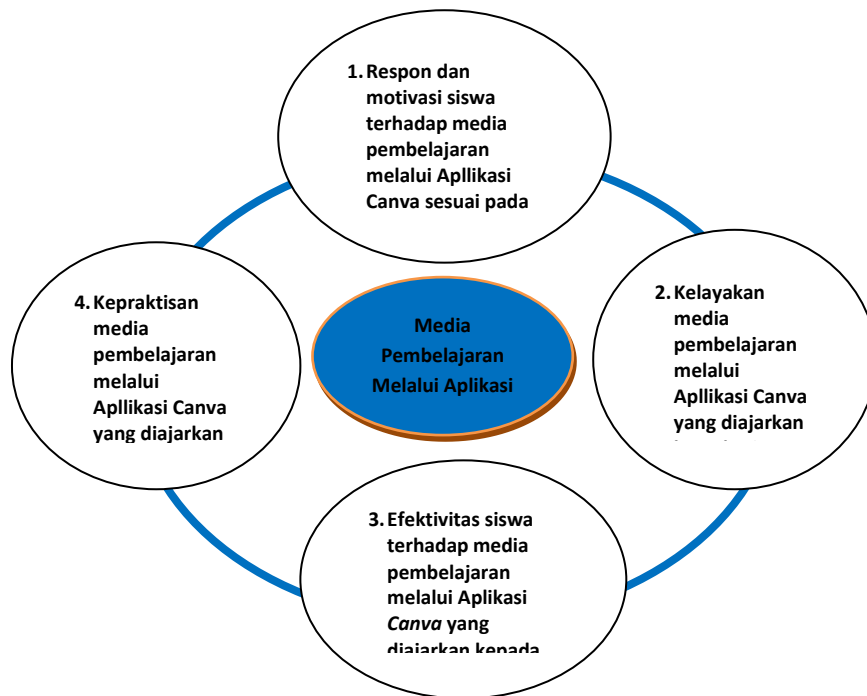
mudah dipahami oleh siswa. Salah satu materi pelajaran yang sering diajarkan di sekolah adalah menulis surat pribadi dan surat dinas, (Simanjuntak dkk., 2021). Menulis surat merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa, namun seringkali dianggap membosankan dan sulit oleh siswa, (Amalia, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat materi menulis surat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Aplikasi Canva merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi menulis surat. Canva menyediakan berbagai template dan desain yang menarik sehingga dapat membantu siswa dalam memahami struktur dan format penulisan surat. Selain itu, Canva juga memiliki fitur-fitur yang dapat mendukung pembelajaran, seperti penambahan gambar, grafik, dan elemen-elemen visual lainnya, (A.A.S. Darmawanti, 2022).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu disiplin waktu yang harus dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, bidang bahasa Indonesia sangat terkait dengan kehidupan manusia dan sangat penting di antara bidang lain, (Arrosyad & Hevitria, 2023). Kegiatan menulis memiliki kemampuan untuk secara bebas mengungkapkan perasaan, keinginan, dan tujuan seseorang dengan menggunakan kumpulan kata-kata yang bermakna untuk menyampaikan informasi. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam memberikan pendidikan dan teladan yang baik, (Ardini dkk., 2020). Dengan menanamkan karakter pada diri siswa diharapkan siswa dapat dan mampu menjadi generasi penerus bangsa Indonesia yang memiliki moral seperti pahlawan yang berjuang untuk kemerdekaan negara ini ketika mereka dewasa. Sebagai bangsa Indonesia tidak boleh melupakan sejarahnya sehingga sampai saat ini. Oleh karena itu, sangat penting bahwa sejarah diajarkan di semua sekolah agar semua orang dapat mengetahui asal-usul dan sifat sebenarnya dari bangsa Indonesia, (Putra dkk., 2022). Berdasarkan hal-hal di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki kemampuan untuk mendorong setiap orang untuk mengubah sikap dan pikiran mereka. Pendidikan memberikan pengetahuan kepada setiap orang untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan meningkatkan kualitas hidup setiap orang. Pendidikan memberi Anda lebih banyak pengetahuan, yang merupakan salah satu manfaatnya, (Wahyudi dkk., 2023).

Media berperan penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai media perantara, (Wahyuni dkk., 2022). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai "segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar" dan "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar". Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendorong hubungan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Aplikasi *Canva*, yang merupakan Aplikasi desain online, merupakan salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini. Aplikasi ini menawarkan berbagai desain untuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video sampul buku, dan lainnya, serta kemampuan untuk berkoneksi dengan media sosial. Selain itu, manfaatnya adalah untuk membuat desain yang ada menjadi media pembelajaran yang menarik. Siswa menghasilkan karya kreatif yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi *Canva* sebagai media pembelajaran dalam membantu belajar siswa pada materi menulis surat pribadi dan surat dinas Aplikasi desain *online Canva* adalah salah satu kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran, (Gea dkk., 2023). Aplikasi ini menawarkan berbagai desain untuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video sampul buku, dan lainnya, serta kemampuan untuk berkoneksi dengan media sosial. Selain itu, manfaatnya adalah membuat desain yang sudah ada menjadi media pembelajaran yang menarik.

Siswa membuat karya kreatif yang menarik, yang dapat digunakan sebagai media untuk mengajar di kelas, (Harefa dkk., 2023). Dengan mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi Canva pada materi menulis surat pribadi dan surat dinas, diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan keterampilan mereka dalam menulis surat. Untuk mengetahui bagaimana menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, mengajarkan siswa tentang cara menulis surat pribadi dan surat dinas, maka penelitian ini difokuskan sebagaimana bagan di bawah ini, (Arrosyad & Hevitria, 2023).



Dengan fokus penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran menulis surat pribadi dan surat dinas yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis surat siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D) melalui Proses penelitian dan pengembangan meliputi empat tahapan, yang dikenal sebagai 4D: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran, (Habibi dkk., 2022). Tahap definisi mencakup penetapan produk dan spesifikasinya, serta melibatkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan tinjauan literatur. Tahap desain melibatkan lima langkah kunci, yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Penilaian oleh para ahli dan uji coba dilakukan selama proses pengembangan, (Yustanti, 2019). Pada tahap akhir, produk disebarakan agar dapat dipahami dan digunakan oleh orang lain di lingkungan kelas, (Adawi, t.t.). Metode modifikasi 4D untuk pengembangan perangkat pembelajaran dibagi empat tahap yakni: Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran dengan instrumen penilaian terhadap tingkat kesesuaian, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dihasilkan melalui penyebaran Angket yang diperlukan bertujuan untuk menghimpun pandangan siswa mengenai media pembelajaran yang dibagikan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gido. Teknik analisis data di yang digunakan

untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, efektivitas, serta respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran menulis surat pribadi dan surat dinas berbasis aplikasi Canva. Hasil analisis data ini menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan, (Bawamenewi dkk., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan, berupa bahan pengajaran, telah melibatkan data uji coba dari siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gido. Produk tersebut telah melewati proses validasi oleh ahli, diuji coba, dan terbukti cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, Kecamatan Gido, Kabupaten Nias. Media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* untuk materi menulis surat pribadi dan dinas di kelas VII. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dibuat melalui Aplikasi *Canva* dan disajikan dalam bentuk tautan yang dapat diakses melalui perangkat seperti ponsel, laptop, dan komputer. Aplikasi *Canva* digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat diakses melalui tautan. Media pembelajaran tersebut disebarkan melalui tautan yang dikirimkan melalui *platform* seperti *WhatsApp*, dan sebagainya. Proses pengembangan dalam media komik ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D, yang meliputi empat langkah utama: tahap utama, yaitu *Define* atau Pendefinisian, *Design* atau tahap Perancangan, *Develop* atau merupakan tahap Pengembangan, serta *Disseminate* atau tahapan untuk Penyebaran. Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media bahan pengajaran.

Hasil dari pengembangan produk awal kemudian akan divalidasi produk dikatakan praktis jika secara teoritis para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing, (Bawamenewi dkk., 2023). Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media melalui Aplikasi *Canva* bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media melalui Aplikasi *Canva*. Pada materi Menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas. Peneliti melakukan validasi materi/isi untuk memperoleh informasi yang akan digunakan dalam merevisi materi dan meningkatkan kualitas media melalui Aplikasi *Canva*. Validasi materi/isi dilakukan oleh satu validator, dengan menggunakan lembar angket penilaian yang mencakup 5 aspek: relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, sistematika sajian, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Instrumen penilaian kelayakan materi dan isi memiliki beberapa indikator, dengan total 16 pertanyaan. Validasi dilakukan oleh dosen sebagai validator materi sebanyak 2 kali proses revisi. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat pencapaian 52,5%, masuk dalam kategori praktis. Kemudian, penelitian melanjutkan kegiatan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 92,5%, masuk dalam kategori sangat praktis dengan menerapkan perbaikan dan kritik dari dosen validator materi, termasuk penerapan apersepsi atau pendekatan materi sebelumnya dengan jelas dan pemberian tugas yang sesuai. Spesialis bahasa mengevaluasi penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) pada materi analisis struktur dan kebahasaan. Proses validasi telah dilakukan oleh dua validator yang diberi angket berisi indikator penilaian yang mencakup beberapa aspek. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat 67%, termasuk dalam kategori praktis. Selanjutnya, peneliti melanjutkan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 100%, masuk dalam kategori sangat praktis, dengan memperbaiki saran dan kritik dari dosen validator spesialis bahasa, termasuk penyesuaian penulisan teks dengan materi yang disampaikan

dalam media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva*. Ahli desain media Aplikasi *Canva* bahasa indonesia menilai cara mendesain media Aplikasi *Canva* bahasa indonesia. Pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 40%. Kemudian peneliti melanjutkan revisi II dan mencapai rata-rata skor 96,7% kategori sangat praktis dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen validasi ahli desain yaitu menambah *opening* dan tampilan awal pada media Aplikasi *Canva*, mengganti latar *background* agar sesuai dengan nuansa materi surat pribadi dan dinas, memperbaiki pengenalan identitas, sesuai posisi huruf dengan baik dan rapi.

Kepraktisan media aplikasi *Canva* menunjukkan bahwa secara keseluruhan, *Canva* sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berdasarkan aspek pembelajaran, kebahasaan, penyajian, dan komunikasi visual, diperoleh hasil penilaian yang dapat dijelaskan dalam pembahasan berikut:

Hasil dari siswa terhadap tahap uji coba dalam kelompok kecil telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel dari 3 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 95,5%, masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil dari siswa pada tahap uji coba dalam kelompok kecil telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel dari 6 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 94,7%, masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil dari siswa pada tahap uji coba lapangan telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan melibatkan 19 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Dari hasil respons siswa pada uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menelaah struktur dan bahasa surat pribadi dan surat dinas, dengan rata-rata skor perolehan sebesar 92,2, masuk dalam kategori sangat praktis.

Keefektifan media Aplikasi *Canva* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia diukur menggunakan tes hasil belajar siswa berupa dua soal esai. Uji efektivitas dilakukan setelah implementasi media Aplikasi *Canva* di satu kelas selesai. Peneliti kemudian membagikan tes hasil belajar, yang dianggap tuntas jika nilai lembar kerja peserta didik ≥ 70 (sesuai dengan KKM). Dari 30 lembar kerja, seluruh 30 peserta didik mencapai nilai KKM. Pada uji coba esai, efektivitas media Aplikasi *Canva* menunjukkan hasil yang sangat baik: uji coba perorangan pada tiga siswa SMP Negeri 2 di kelas VII-D menghasilkan skor rata-rata 95,0%; uji coba kelompok kecil pada enam siswa mencapai rata-rata skor 94,2%; dan uji coba lapangan pada satu kelas VII-D mencapai rata-rata skor 92,4%. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa media Aplikasi *Canva* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia efektif digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan peneliti tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Canva* pada Materi Menulis Surat Pribadi dan Surat Dinas di Kelas VII SMP Negeri 2 Gido," peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis surat pribadi dan surat dinas serta memotivasi siswa SMP dilakukan dengan pendekatan 4D, yang mencakup tahap pendefinisian (*Define*), pengembangan (*Development*), penyebaran (*Disseminate*). Media ini terbukti sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, serta layak digunakan. Media pembelajaran ini telah diuji dan dinyatakan sangat valid dengan rata-rata skor validasi ahli materi (isi) sebesar 92,5%, validasi bahasa sebesar 100%, dan validasi desain sebesar 96,7%. Media pembelajaran berbasis Aplikasi *Canva* dinyatakan layak digunakan berdasarkan angket respons peserta didik dengan hasil uji coba perorangan mencapai 95,5%, uji kelompok kecil mencapai 95,5%, dan uji coba lapangan 92,2%. Media Aplikasi *Canva* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90%, masuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran berikut: Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis bahan ajar menggunakan Aplikasi *Canva*. Disarankan juga agar peneliti berikutnya mengembangkan media berbasis bahan ajar untuk konsep materi lainnya dalam Bahasa Indonesia. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis bahan ajar ini di sekolah tempat mereka melakukan penelitian. Selain itu, disarankan kepada peserta didik, guru, dan kepala sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan pengeditan media pembelajaran berbasis bahan ajar pada materi Bahasa Indonesia lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.S. Darmawanti. (2022). Aplikasi Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Membaca. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(2), 201–209. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i2.773
- Adawi, R. (t.t.). *Pembelajaran Berbasis E-Learning*.
- Amalia, A. D. (2021). Kesalahan Berbahasa Dalam Bidang Sintaksis Pada Siswa Narathiwat, Thailand. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i1.26099>
- Ardini, L., Iswara, U. S., & Retnani, E. D. (2020). Efektivitas Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Saat Pandemi Covid 19 *The Effectiveness of Using E-Learning as Learning Media During the Covid Pandemic 19*. 7.
- Arrosyad, M. I., & Hevitria, H. (2023). Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru di Sekolah Dasar Negeri 4 Terap. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 13(1). <https://doi.org/10.30999/jpkkm.v13i1.2471>
- Bawamenewi, A., Nathanael Sitanggang, & Nasrun. (2022). Higher Education Management in Academic Service to FKIP Student Satisfaction. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 5(3), 624–630. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i3.56102>
- Bawamenewi, A., Zalukhu, M., Waruwu, N., & Daeli, K. (2023). *Development of Powerpoint-Based Interactive Learning Media*. 02(02).
- Dewi, P. A. C. (2023). *WORKSHOP PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF MELALUI MEDIA CANVA*. 3. <https://doi.org/10.46368/dpkkm.v3i2.1230>
- Gea, A. L. A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX*. 06(01).

- Habibi, A., Riady, Y., Alqahtani, T. M., Rifki, A., Albelbisi, N. A., Fauzan, M., & Habizar, H. (2022). Online project-based learning for ESP: Determinants of learning outcomes during Covid-19. *Studies in English Language and Education*, 9(3), 985–1001. <https://doi.org/10.24815/siele.v9i3.24928>
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE*. 06(01).
- Putra, H., Fitriani, Y., & Utami, P. I. (2022). Aplikasi Model Pembelajaran Explicit Instruction dalam Pengembangan Modul Menulis Cerpen. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 188–202. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1538>
- Simanjuntak, M. T. M., Arono, A., & Noermanzah, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW) dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi pada Siswa Kelas VII SMP Pelita Kasih Kota Bengkulu. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 4(2), 213–230. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i2.1325>
- Wahyudi, A., Ermianti, E., & Sujianto, S. (2023). Analysis of sustainability ranking of vanilla cultivation systems in West Java, Indonesia. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1133(1), 012062. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1133/1/012062>
- Wahyuni, J. S., Haryadi, H., & Nuryatin, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 22–32. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1617>
- Yustanti, I. (2019). *Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0*.