

## **PEMANFAATAN APLIKASI STUDIO POLOTNO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA DI SMK N 8 LHOKSEUMAWE**

Eka Utaminingsih<sup>1)</sup>, Triananda Putri<sup>2)</sup>, Teuku Afriliansyah<sup>3)</sup>, Thantawi<sup>4)</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Prodi Informatika Medis Fakultas Kesehatan Teknologi dan Sains Universitas Bumi  
Persada

\*Correspondence: [ekautamin1808@gmail.com](mailto:ekautamin1808@gmail.com)

### **ABSTRAK:**

Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Teknologi yang semakin canggih, dapat membuat anda dapat berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu maupun melakukan instalasi aplikasi, salah satunya dengan aplikasi Studio Polotno. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan subjek penelitian diambil dari seorang guru dan 15 orang siswa, dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, menyusun kesimpulan dan pengujian efektifitas media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95,38 %. Dan dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95 %. Desain media pembelajaran menggunakan aplikasi studio polotno dengan berbentuk *video visual* dengan ukuran 100 MB. Kemudian untuk respon dari siswa SMK N 8 Lhokseumaweterhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran TIK berbasis elektronik mendapatkan nilai persentase 92,31% dengan kategori sangat layak. Guru TIK setuju dengan adanya media pembelajaran berbasis elektronik, dengan adanya media pembelajaran elektronik membantu guru untuk membuat siswa lebih aktif dan cepat mengerti. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis elektronik sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa SMK N 8 Lhokseumawe.

**Kata kunci: Studio Polotno, Media Pembelajaran, Siswa**

### **ABSTRACT:**

*The development of technology in the digital world is certainly closely related to all areas of life in society, especially in the field of education. Increasingly sophisticated technology can allow you to be creative without having to have certain skills or install applications, one of which is the Studio Polotno application. The type of research in this study is qualitative research, with research subjects taken from a teacher and 15 students, with data collection techniques using questionnaires. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, compiling conclusions and testing the effectiveness of learning media. The results of the study showed that from the validation of material experts, the criteria were very feasible with a percentage of 95.38%. And from the validation of material experts, the criteria were very feasible with a percentage of 95%. The design of learning media uses the Studio Polotno application in the form of visual videos with a size of 100 MB. Then for the response from students of SMP Darul Muta'alimin to learning using electronic-based ICT learning media, the percentage value was 92.31% with a very feasible category. ICT teachers agree with the existence of electronic-based learning media, with the existence of electronic learning media helping teachers to make students more active and understand quickly. It can be concluded that learning using electronic-based media is very effective in increasing the reading interest of students at SMK N 8 Lhokseumawe.*

**Keyword : Polotno Studio, Learning Media, Students**

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi teknologi yang baru yang akan menjadikan adanya kemajuan zaman [1]. Dalam dunia pendidikan peran teknologi sangat membantu untuk mensukseskan pembelajaran, baik itu dalam penunjang sarana pembelajaran maupun dalam memperoleh informasi sehingga para pendidik dapat bersaing dengan dunia luar.

Teknologi yang semakin canggih, dapat membuat anda dapat berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu maupun melakukan instalasi aplikasi. Studio polotno merupakan salah satu tools yang memiliki *freemode* dan *reguler mode*. *Freemode* hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang disediakan gratis oleh Studio polotno, dan tools yang gratis cukup sederhana. Sedangkan *reguler mode* tools yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam keunikan yang tersedia pada aplikasi Studio polotno [2].

Studio polotno pertama kali diterbitkan pada 1 Januari 2012 sekaligus dipromosikan secara publik, maka pada tanggal tersebut juga Studio polotno mulai beroperasi pada platform digital. Melanie Perkins adalah CEO atau pendiri Studio polotno sebelumnya juga pernah mendirikan Fusion book, yaitu salah satu penerbit buku ternama di Australia. Pada tahun pertama setelah diterbitkan Studio polotno awal januari, Studio polotno beroperasi sangat pesat. Para desainer mulai menggunakan Studio polotno untuk pembuatan media visual dan berbagai visual lainnya. Dengan itu Studio polotno meningkat dan mencatatkan pembukuan

rekor pengguna sebanyak 750.000 pengguna.

Pada tahun 2017 Studio polotno genap berusia lima tahun, pada tahun itu juga studio polotno melakukan pembukuan setelah lima tahun berjalan. Studio polotno sudah memiliki pegawai sebanyak 200 orang yang tersebar di beberapa kantor Australia dan San Francisco. Pemasukan terbanyak didapat oleh pengguna yang memiliki akun premium atau *reguler mode* yaitu berjumlah sebanyak 294.000 pengguna. Dan pada pengguna sepenuhnya Studio polotno mempunyai 10 juta pengguna dengan layanan hingga 169 negara di berbagai benua.

Startup penyedia layanan platform desain online atau disebut dengan Studio polotno asal Australia pada tanggal 14 Juni 2017 telah meresmikan meluncurkan produknya di Indonesia. Langkah tersebut merupakan wujud dari komitmen untuk membidik pasar Indonesia melalui pembentukan tim lokal yang nantinya bertugas untuk memastikan penetrasi Studio polotno di negara ini [3].

Salah satu strategi yang akan mereka tempuh antara lain dengan memperkenalkan Studio polotno kepada para pengguna media sosial, blogger dan para pelaku bisnis skala kecil hingga menengah di Indonesia. Peluncurannya Studio polotno di Indonesia mengikuti rangkaian promosi internasional besar-besaran di berbagai negara. Startup yang berbasis di kota Sydney tersebut kini telah tersedia dalam dua puluh lima pilihan bahasa dengan tiga lokasi kantor dan seribu karyawan yang tersebar di berbagai negara.

Perbandingan aplikasi Studio polotno dengan aplikasi gratis yang lainnya seperti layaknya power point. Untuk aplikasi kedua ini memang dikira cukup praktis dan mudah untuk digunakan, tetapi fitur-fitur yang terdapat pada Studio

polotno lebih menarik daripada power point. Dari segi template sendiri, Studio polotno sudah menyediakan template yang sudah bisa digunakan tanpa harus mengedit terlebih dahulu, jadi disini peneliti lebih memilih Studio polotno sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran [4]. Aplikasi Studio polotno adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran, pada aplikasi Studio polotno menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor dan pembuatan video serta banyak lainnya, tidak hanya itu Studio polotno juga mudah diakses tersedia diperankandesktop maupun mobile [5].

Dengan itu pengguna dapat menciptakan berbagai desain apapun dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Materi pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar membuat siswa lebih tertarik untuk menerima materi pembelajaran. Jadi, peneliti fokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis elektronik. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan penulisan dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pemanfaatan Aplikasi Studio Polotno Sebagai Media Pembelajaran TIK Pada Siswa di SMK N 8 Lhokseumawe”**.

## **METODE**

Dalam melakukan penelitian pendekatan yang akan digunakan peneliti adalah kualitatif, yaitu proses penelitian mencakup orang-orang dan perilaku yang dapat diamati menggunakan kata lisan atau tertulis untuk menghasilkan data deskriptif.

Subjek penelitian adalah narasumber atau pemberi informasi, fakta, atau data yang juga dikenal dengan istilah informan. Subjek yang akan diteliti yaitu diambil dari seorang guru/pengajar dan 15 orang siswa Kelas VII di SMK N 8

Lhokseumawe Kecamatan Baktiya Barat. Prosedur pengumpulan data dengan data primer dan data sekunder. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini dengan wawancara, angker (kuesioner). Teknik analisis data antara lain reduksi data, penyajian data. Peneliti memberikan kesimpulan mengenai pemanfaatan aplikasi studi polotno dengan pengujian efektivitas media pembelajaran, dengan tahap-tahap penelitian antara lain tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap akhir.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. HASIL**

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Swasta Darul Muta'alimin pada tanggal November 2022 s/d Februari 2023. Subjek penelitian yang diambil adalah peserta didik Kelas VII yang berjumlah 15 orang dan 1 guru mata pelajaran TIK. Penelitian ini bertujuan untuk pemanfaatan aplikasi Studio polotno sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran TIK.

#### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan ini terlebih dahulu melakukan Analisa dan mengumpulkan informasi pada sekolah yang akan dilakukan penelitian. Pada sekolah tersebut terdapat beberapa masalah salah satunya yaitu kurangnya minat baca siswa, oleh karena itu masalah yang terjadi pada SMK N 8 Lhokseumawe menjadi faktor pendorong untuk peneliti melakukan penelitian pada sekolah tersebut. Media pembelajaran berbasis elektronik menjadi salah satu cara untuk mengatasi masalah minat baca siswa, media yang digunakan berupa fabel atau cerita sikap hidup rukun yang terdapat pada KD 3.8 kurikulum 2013. Aplikasi studio polotno yang dipilih oleh peneliti untuk pembuatan media

- pembelajaran berbasis elektronik, dikarenakan kemudahan dalam menggunakannya
2. Tahap pelaksanaan  
Pada tahapan pelaksanaan, penelitian yang dilakukan pada tanggal 01 Mei s/d 28 Juni 2023 peneliti melakukan observasi awal yaitu menjumpai kepala sekolah untuk mengajukan surat penelitian. Kepala sekolah sangat terbuka dan setuju dengan penelitian yang akan dilakukan pada sekolah tersebut. Pada hari selanjutnya peneliti berjumpa langsung dengan guru mata pelajaran TIK dalam hal pengambilan data atau populasi yang akan dijadikan sampel penelitian. Pada tanggal 27 Juni hari jumat puncak penelitian dilakukan, guru diminta untuk menampilkan media berbasis elektronik kepada peserta didik, pertama peserta didik dipersilahkan untuk menonton media tersebut, setelah itu sesi kedua peserta didik diwajibkan untuk membaca isi cerita dari media pembelajaran berbasis elektronik.  
Setelah menerangkan materi pembelajaran kemudian siswa diberi lembaran posttest yang berisi sejumlah pertanyaan tentang isi cerita fabel untuk menilai minat baca siswa terhadap pembelajaran TIK. Angket berisi sejumlah pertanyaan untuk menilai hasil dari media yang sudah dibuat oleh peneliti. Wawancara langsung dengan guru juga dilaksanakan tepat setelah pembagian angket kepada siswa, peneliti menanyakan sejumlah pertanyaan kepada guru dengan jawaban terstruktur atau bebas.
  3. Tahap Akhir
    - a. Perangkat Pembelajaran  
Rencana pembelajaran TIK

- menggunakan media berbasis elektronik sangatlah membantu bagi guru untuk memikat siswa dalam menyampaikan materi. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia telah mengeluarkan kurikulum 2013 dengan KD 3.8 *Menggal informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan*. Maka dengan dasar itu membuat guru dituntut untuk memiliki kesiapan dalam melaksanakan pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran  
Proses pembelajaran menggunakan media elektronik adalah salah proses yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa agar termotivasi untuk cepat belajar membaca. Guru harus memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan baik dan tidak monoton. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat inovasi dalam pembelajaran misalnya membuat video yang menjelaskan materi bahan ajar, agar peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.
  - c. Sarana dan prasarana  
Selama proses pelaksanaan pembelajaran pada sekolah tersebut tidak sepenuhnya menggunakan media berbasis elektronik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kendala salah satunya adalah ketersediaan proyektor yang sangat minim tidak mencukupi satuan masing masing kelas.
  - d. Sistem penilaian  
Penilaian pembelajaran

digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik sudah sejauh mana pemahamannya terhadap memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Namun dengan adanya media guru lebih cepat untuk sistem penilaian dikarenakan guru lebih cepat melihat siswa yang aktif dan cepat mengerti dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan media berbasis elektronik. Hasil yang didapat guru setelah dibandingkan pembelajaran biasanya dengan metode ceramah sangat lah jauh dibandingkan menggunakan media elektronik, siswa lebih aktif, cepat mengerti, dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dijelaskan juga oleh guru dalam wawancara langsung menegaskan bahwa :

*“Anak didik lebih aktif, lebih cepat mengerti materi yang disampaikan, menyayakan kepada guru kalau mereka tidak mengerti, dan media berbasis elektronik tersebut menyenangkan bagi anak didik”.*

e. Efektifitas pemanfaatan aplikasi studio polotno

Untuk mengetahui efektifitas dari media berbasis elektronik perlu melakukan validasi ahli dengan memberikan selebar kertas dengan sejumlah pertanyaan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji efektifitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa media elektronik yang sudah dibuat tersebut layak digunakan. Adapun hasil uji dari ahli media sebagai berikut :

Tabel 1. Validasi ahli media

No	Pernyataan	Skor
1.	Pemilihan grafis <i>background</i>	5
2.	Tampilan media sederhana	5
3.	Teks dapat terbaca dengan baik	5
4.	Ukuran teks dan jenis huruf	5
5.	Ketepatan pemilihan warna dan ukuran huruf	4
6.	Bentuk atau jenis huruf mudah dibaca	5
7.	Kesesuaian komposisi warna	4
8.	Kualitas gambar pendukung yang ditampilkan	5
9.	Sistematika isi cerita tepat	5
10.	Pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan membaca awal.	4
11.	Perangkat pembelajaran ini menjadikan pembelajaran terasa tidak membosankan.	5
12.	Desain tampilan media menarik	5
13.	Kemudahan penggunaan media	5
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>
<b>Presentase</b>		<b>95,38%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan tabel 1. data hasil validasi ahli media diketahui jumlah skor yang diperoleh adalah 62. Adapun skor ideal diketahui yaitu 65. Skor ideal diperoleh dari banyak pernyataan yaitu 13 dikalikan dengan skala tertinggi yaitu 5. Jadi  $13 \times 5 = 65$ .

No	Pernyataan	Skor
1.	Materi sesuai dengan indikator yang dikembangkan dari kompetensi dasar	4
2.	Konten materi berhubungan dengan dongeng binatang	5
3.	Bahasa yang digunakan di dalam dongeng binatang jelas untuk di pahami.	5
4.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	5
5.	Penggunaan kalimat dalam dongeng binatang (fabel) sudah baik.	5
6.	Sistematika penyusunan materi tepat.	5
7.	Media pembelajaran mampu memberikan fokus siswa pada pembelajaran.	5
8.	Media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.	5
9.	Gambar yang digunakan dalam dongeng bintang sesuai	5
10.	Judul dongeng yang dicantumkan mewakili isi.	5
<b>Jumlah</b>		<b>49</b>
<b>Presentase</b>		<b>98 %</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan tabel 4.2 hasil validasi ahli materi diketahui jumlah skor yang diperoleh adalah 49. Adapun skor ideal dapat diketahui 50. Skor ideal diperoleh dari banyaknya pernyataan yaitu 10 dikalikan dengan skala tertinggi yaitu 5. Jadi  $10 \times 5 = 50$ .

## **B. PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan suatu penelitian tentang pemanfaatan aplikasi Studio polotno sebagai media pembelajaran TIK dalam meningkatkan minat baca siswa Kelas VII SMP Darul Muta'alimin. Sebelum menguji produk media elektronik kepada siswa peneliti lebih dulu melakukan langkah desain dan revisi produk agar bisa dikatakan layak digunakan. Adapun langkah langkahnya sebagai berikut:

### **1. Melakukan analisis kebutuhan**

Pada langkah ini peneliti terlebih dahulu menganalisis terhadap kebutuhan di SMK N 8 Lhokseumawedan siswa. Dari hasil analisis yang peneliti lakukan didapatkan hasil bahwa keterbatasan media pembelajaran masih sangat kurang, sehingga membuat siswa cepat bosan dengan penggunaan media yang sama. Dapat diketahui juga bahwa terdapat beberapa siswa yang masih lambat dan kesulitan dalam membaca. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan buku besar berbasis elektronik, agar bisa menambahkan media pembelajaran dan terciptanya pembelajaran yang efektif serta bisa membantu siswa untuk mempermudah dalam membaca.

Kemudian peneliti merumuskan kompetensi dasar terkait kebutuhan dari siswa yaitu mengenai siswa lambat dan kesulitan dalam membaca yang dipadukan dengan kompetensi dasar *3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan, 4.8 menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring*

*sebagai bentuk ungkapan diri.*

### **2. Merancang media berbasis elektronik**

Menyesuaikan tema dan huruf sesuai dengan background dan karakter dalam keadaan yang diceritakan. Kemudian membagi slide, dengan slide pertama yaitu sampul utama, slide cerita fable, dan slide terakhir pesan moral. Penyesuaian tataletak karakter dan teks sesuai dengan isi cerita fabel tersebut.

Setelah melakukan rancangan media pembelajaran, kemudian peneliti harus uji validitas dari media tersebut agar dapat diketahui kelayakan dan kekurangan terhadap media pembelajaran berbasis elektronik. Kemudian peneliti melakukan langkah validitas yang akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi ahli media disitu diungkapkan bahwa media elektronik sangat layak digunakan, tetapi ada beberapa yang harus diperbaiki seperti pemilihan background yang tidak sesuai dengan tema sehingga teks yang ditulis bisa dibaca dengan jelas, dan terjadi penambahan 1 karakter lagi di dalam cerita fabel tersebut.

Sedangkan validasi ahli materi media elektronik sangat layak digunakan namun ada beberapa yang harus diselesaikan yaitu penggunaan huruf kapital masih banyak yang menggunakan huruf kecil, jumlah kata dalam setiap dialog terlalu panjang, dipersingkat lagi karena untuk membantu kegiatan minat baca siswa.

Pada tahap ini adalah tahap terakhir yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian yaitu dengan uji lapangan kepada siswa Kelas VII SMP Darul Muta'alimin. Tujuannya

untuk mengetahui kelayakan atau kekurangan pada media pembelajaran berbasis elektronik. Uji coba pertama dilakukan pertama kepada siswa dengan sampel 15 orang dan juga satu orang guru, peneliti meminta guru untuk menampilkan media elektronik kemudian siswa menyimak dan juga membaca media tersebut. Dari hasil uji coba tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis elektronik sangat layak digunakan dan tidak ada lagi yang harus diselesaikan. Setelah melakukan uji lapangan dan implementasi dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis elektronik sudah siap. Hasil dari media elektronik tersebut berjumlah 15 slide dan berukuran 100 MB sebagai sasaran utama yaitu siswa SMK N 8 Lhokseumawe.

Berdasarkan hasil yang didapat dari ahli media, ahli materi, angket siswa, dan juga wawancara guru terhadap uji efektivitas media pembelajaran berbasis elektronik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis elektronik sangat layak digunakan guna meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran TIK Kelas VII pada siswa SMK N 8 Lhokseumawe.

3. **Desain Media Pembelajaran**  
Adapun dibawah ini adalah hasil final dari media pembelajaran berbasis elektronik dengan melalui semua langkah penyelesaian yang dilakukan pada ahli materi, ahli media, dan juga uji lapangan. File media berukuran 100 MB, tipe file MP4 (video visual), dengan sasaran utama siswa SMK N 8 Lhokseumawedan juga Guru TIK

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran TIK SMP Darul Muta'alimin, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran TIK yang sudah dibuat efektif untuk digunakan setelah melakukan langkah langkah dari validasi ahli media dan ahlimateri. Dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95,38 %. Dan dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95 %. Desain media pembelajaran menggunakan aplikasi studio polotno dengan berbentuk *video visual* dengan ukuran 100 MB.
2. Kemudian untuk respon dari siswa SMK N 8 Lhokseumaweterhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran TIK berbasis elektronik mendapatkan nilai persentase 92,31% dengan kategori sangat layak. Guru TIK setuju dengan adanya media pembelajaran berbasis elektronik, dengan adanya media pembelajaran elektronik membantu guru untuk membuat siswa lebih aktif dan cepat mengerti. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis elektronik sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa Kelas VII SMP Darul Muta'alimin.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A. Poerna Wardhanie, F. Fahminnansih, dan E. Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Studio polotno untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan," *Society*, vol. 2, no. 2, hal. 51–58, 2021, doi: 10.37802/society.v2i1.170.
- Ahmad Tohardi, "Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Plus," hal. hal 585, 2019.
- Azhar Arsyad, "Media pembelajaran," *Jakarta PT Raja Graf. persada*, vol.

- 36, no. 1, hal.9–34, 2011.
- Casrinia, *Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SMP Islam ( SMPi ) Teladan Ypkui Kecamatan Kramat Jati Kota Jakarta Timur*. 2014.
- Diah erna Triningsih, “Penerapan Aplikasi Studio polotno untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 15, no. 1, hal. 128–144, 2021, doi: 10.30957/cendekia.v15i1.667.Selam a.
- E. Purnama, E. P. Astuti, dan I. Maryam, “Buku Dongeng Elektronik sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya,” *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 2, hal. 323–329, 2019.
- Garris Pelangi, “Pemanfaatan Aplikasi Studio polotno Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA,” *J. Sasindo Unpam*, vol. 8, no. 2, hal. 1–18, 2020.
- H. Wijaya, “Analisis Data Kualitatif Model Spradley,” *Res. Gate*, no. March, hal. 1–9, 2018.
- H. Wijaya, “Metode Penelitian Pendidikan Teologi,” *E-Modul*, vol. 09, no. August 2013, hal. 1–8, 2020.
- Henricus Suparlan *et al.*, “Imam Gunawan,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, hal. 59–70, 2015.
- Herlina, Erisna, dan H. Fitria, “Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020,” *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang*, hal. 599, 2020.
- Huberman dan Miles, “Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif,” *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 02, no. 1998, hal. 1–11, 1992.
- K. A. Jasmi, “Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif,” *Kursus Penyelid. Kualitatif Siri 1 2012*, no. December, 2012.
- M. D. Cookson dan P. M. R. Stirk, “MEDIA PEMBELAJARAN,” no. 1996, hal. 13–45, 2019.
- M. Fransisca, “Pengujian Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Media E-Learning di Sekolah Menengah Kejuruan,” *VOLT J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 2, no. 1, hal. 17, 2017, doi: 10.30870/volt.v2i1.1091.
- M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti, “Penggunaan Aplikasi Studio polotno Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm,” *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, hal. 430, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- N. Mila, A. Naila, Q. Azisah, dan N. Arisah, “Efektivitas Pemanfaatan Studio polotno Sebagai,” *Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabd. 2021, “Penelitian dan Pengabd. Inov. pada Masa Pandemi Covid-19”*, hal. 181–188, 2021.
- R. Jennah, *Media Pembelajaran*. 2009.
- Rofadhilah, “Aplikasi Studio polotno Sebagai Pembelajaran Desain Grafis Di SMK,” hal. hal 2-5, 2019.
- S. Literate dan Indonesia, “Mengembangkan Kepribadian Peserta Didik,” *J. Ilm.*, hal. 274–282, 2020.
- Sony Junaedi, “Aplikasi Studio polotno Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for,” vol. 07, hal. 80–89, 2021.