



**Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia  
Berdasarkan Kurikulum Merdeka  
Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong**

<sup>1</sup>Sari Oktavia, <sup>2</sup>Arono, <sup>3</sup>Nafri Yanti

<sup>2,3</sup>*Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu*  
*Korespondensi: [oktaviasari583@gmail.com](mailto:oktaviasari583@gmail.com)*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum Merdeka, serta mengeksplorasi perangkat akses media. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh dari lembar observasi, wawancara serta dokumentasi yang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong sudah memiliki perangkat akses media pembelajaran berupa proyektor, layar proyektor, komputer, serta jaringan internet untuk menunjang keberhasilan penayangan canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif serta memudahkan pemahaman konsep-konsep bahasa Indonesia. Pemanfaatan canva ini untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, kemajuan teknologi untuk mengakses canva menjadi daya tarik sehingga dapat menyesuaikan dan memudahkan untuk menyeimbangkan dengan kemajuan teknologi serta kurikulum yang berlaku.

**Kata Kunci:** Canva, Media Pembelajaran, Kurikulum Merdeka, Perangkat Akses Media Pembelajaran, Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong.

**Abstract**

This research aims to describe the use of Canva as an Indonesian language learning medium based on the Merdeka Curriculum, as well as exploring learning media access devices at the Rejang Lebong State Madrasah Aliyah. The method used in this research is descriptive with a qualitative approach. Data was obtained from observation sheets, interviews and documentation conducted at the Rejang Lebong State Madrasah Aliyah. The results of the research show that Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong already has learning media access devices in the form of projectors, projector screens, computers and internet networks which are very important to support the success of broadcasting Canva as an Indonesian language learning medium. Using Canva as an Indonesian language learning medium can create interactive learning and make it easier to understand Indonesian language concepts. The use of Canva is in accordance with the Independent Curriculum which requires creating interesting learning media for students. Apart from that, the use of Canva is also in line with developing technological advances and also the ease of access to Canva is an attraction for using Canva, so that it can adapt and balance with technological advances and the applicable curriculum.

Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan  
Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong

**Keywords:** Canva, Learning Media, Independent Curriculum, Learning Media Access Device, Rejang Lebong State Madrasah Aliyah.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara rinci komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut terdiri dari (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metode, (4) alat/media dan, (5) evaluasi. Sebuah sistem akan berjalan baik tergantung efektifitas komponen-komponen yang terdapat didalamnya. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran (Setiawan, Yudi, dkk, 2021). Dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang paling utama dalam membantu seorang guru berinteraksi dengan siswanya (Nurdiansyah, 2019, hlm. 46).

Media merupakan komponen pendidikan yang paling penting (Kholipah dkk, 2022, hlm. 44). menggunakan kata "mediator media" yang menunjukkan tujuan atau fungsinya, yaitu mengatur interaksi secara efektif antara dua pemain kunci dalam proses pembelajaran siswa dan bahan ajar. Singkatnya, media berfungsi sebagai wahana penyampaian pesan-pesan pendidikan (Arsyad, 1990, hal.6). Menggunakan sumber daya dan media pembelajaran merupakan salah satu keterampilan mendasar yang perlu dimiliki pendidik (Fitri, dkk, 2016). Ada kemungkinan juga bahwa siswa tertentu dapat memperoleh manfaat dari materi pembelajaran dasar sebagai jawaban yang sesuai terhadap permasalahan mereka (Abidin, 2016, hlm. 1). Media yang mempunyai tujuan pembelajaran atau pesan yang dimaksudkan untuk pembelajaran disebut dengan media pembelajaran (Daryanto, 2011, hlm. 4). Segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan dari sumber dengan cara yang disengaja untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dimana pengguna dapat menyelesaikan proses pembelajaran dengan cepat dan berhasil dianggap sebagai media pembelajaran (Dede, 2008, hlm. 8). Dasar terjadinya pembelajaran persepsi dan konseptual lebih efektif, Peragaan peristiwa jarak jauh di kelas, Menambah makna pada konsep abstrak, menghemat sumber daya, Memberikan gambaran yang lebih jelas dan akurat hidup dalam proses pembelajaran (Haryono, 2023).

Berdasarkan observasi peneliti, masih ada tenaga pendidik yang kurang memahami pentingnya media untuk keefektifan pembelajaran bagi siswanya. Banyak guru yang kawatiran dengan penyesuaian cara ajar yang berbasis teknologi. Madrasah Aliyah Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah dengan Akreditasi "A" sehingga, menjadi salah satu sekolah favorit dan diminati di kalangan masyarakat. Sekolah yang berbasis agama ini sudah setara dengan sekolah negeri pada umumnya, baik dari fasilitas ataupun kegiatan belajar mengajarnya hanya saja sekolah ini di bekali lagi dengan beberapa mata pelajaran yang tidak terdapat di sekolah Negeri pada umumnya. Selain memanfaatkan teknologi berkembang, penggunaan canva juga menyesuaikan dengan perkembangan siswa yang sering menggunakan dan

berdampingan dengan teknologi yang maju. Hal ini menjadi tantangan tersendiri oleh guru dan sekolah untuk menerapkan sistem pembelajaran tersebut, terlebih pada sekolah MAN karena merupakan salah satu sekolah favorit dan diminati di kalangan masyarakat.

Perangkat akses media pembelajaran ialah alat atau sarana yang memungkinkan pendidik untuk mengakses berbagai jenis media pembelajaran, seperti buku teks, video pembelajaran, audio, dan perangkat lunak interaktif yang di gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat mempersiapkan dan memutuskan apa yang harus dilakukan sepanjang proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik dengan menggunakan perencanaan dan perangkat pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran harus memenuhi tiga syarat: harus sah, bermanfaat, dan efisien (Marpuah, siti. (2023). Pentingnya perangkat akses media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah signifikan. Perangkat tersebut memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai jenis media pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik, agar dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Menurut Hamalainen dkk. (2019), Siswa mungkin mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna ketika mereka menggunakan teknologi dalam pembelajaran bahasa mereka. Menggunakan sumber daya dan media pembelajaran merupakan salah satu keterampilan mendasar yang perlu dimiliki pendidik. Penggunaan alat peraga buatan guru dan pembelajaran dari lingkungan alam merupakan dua contoh pemanfaatan media dan sumber daya pendidikan (Husna, 2021, hal. 1).

Website atau aplikasi Canva merupakan salah satu sumber belajar moderen yang merupakan hasil kemajuan teknologi (Pelangi,2020, hlm.81). Canva adalah platform online yang memungkinkan pengguna membuat berbagai desain konten visual, termasuk presentasi, pamflet, infografis, spanduk, kartu undangan, poster, feed Instagram, sampul, dan banyak lagi. Apalagi terdapat alat untuk memodifikasi foto, seperti editor, pola grid, stiker, filter, dan bingkai (Lestari, Ayu. 2022). Aplikasi ini mencakup sejumlah sumber daya pendidikan yang berfokus pada Kurikulum Mandiri (Priantini, 2022, hlm. 243). Sejalan dengan itu maka hendaknya guru dapat menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan Kurikulum Merdeka Belajar dengan cara memaksimalkan penggunaan Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sehari-hari (Hardiyanti, 2022, hlm. 1).

Kurikulum Merdeka Sebagai sebuah konsep segar dalam menyikapi kemajuan masa kini, lahir lah Kurikulum Mandiri. Sepanjang sejarah, pendidikan Indonesia telah mengalami beberapa kali modifikasi kurikuler. Permenristekdikti Nomor 49 Tahun 2014, Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015, dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 merupakan tiga contoh Standar Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) yang mengalami perubahan dalam kurun waktu enam tahun. Jelaslah bahwa modifikasi memerlukan akselerasi dan juga kecepatan (Khoirurrijal,2022, hlm. 64). Secara keseluruhan, Kurikulum Merdeka Belajar memiliki beberapa keunggulan dan kelebihan yang dapat membantu memperbaiki sistem pendidikan Indonesia. Dengan pengembangan keterampilan, karakter, dan kemampuan soft skill yang lebih baik, diharapkan siswa dapat mempersiapkan diri menghadapi tantangan di masa depan (Rosa,2023, hlm. 82). Di lingkungan sekolah kejuruan, penelitian sebelumnya mengkaji penggabungan media

## Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong

pembelajaran ke dalam Kurikulum Merdeka Belajar sebagai suatu sistem gabungan antara teknologi informasi dan komunikasi, prinsip-prinsip pendidikan, dan tujuan pembelajaran (Putri, 2022, hlm. 9).

Kebutuhan akan koneksi internet makin meningkat seiring dengan berlimpahnya perangkat yang bisa dipakai untuk menjelajah di ranah maya dan mengakses situs jejaring sosial dengan pentingnya program literasi digital yang memberikan dampak positif bagi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media terutama media sosial yang saat ini sering dijadikan sumber informasi oleh khalayak terutama oleh kalangan yang berusia muda (Yanti, Nafri, 2021). Sistem pendidikan dituntut untuk menghasilkan peserta didik pada masa Revolusi Industri 4.0 yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, serta kemampuan komunikasi dan kerja sama tim. Kemampuan mengambil informasi, manajemen, dan komunikasi juga diperlukan, begitu pula bakat yang berhubungan dengan teknologi dan informasi. (Ibda & Rahmadi, 2018; Ghufro, 2018; Lase, 2019).

Komputer bukan lagi sebuah barang mewah dan sudah memasuki hampir setiap rumah tangga. Adanya fenomena tersebut mendorong penulis untuk memanfaatkan media proyeksi visual ini sebagai alat bantu pembelajaran. Melalui alat ini diharapkan siswa mampu membangkitkan minat yang lebih tinggi sehingga berujung pada prestasi akademik yang lebih baik. Ada banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, seperti media visual berupa gambar, media audio seperti rekaman dan siaran, dll. (Haryani, Septiza, Dkk. 2018). Dasar terjadinya pembelajaran persepsi dan konseptual lebih efektif, Peragaan peristiwa jarak jauh di kelas, Menambah makna pada konsep abstrak, menghemat sumber daya, Memberikan gambaran yang lebih jelas dan akurat hidup dalam proses pembelajaran (Haryono, 2023). Literasi digital merupakan suatu kerangka kerja yang kompleks dan terintegrasi dalam semua subdisiplin, yaitu: keterampilan, pengetahuan, etika, dan hasil kreatif dalam lingkungan jaringan digital. Literasi digital adalah alat teknologi, sementara pendidikan deskripsi media lebih spesifik pada domain tertentu dan memiliki kebutuhan khusus, seperti pengajaran literasi bahasa digital (Arono, Dkk. 2021).

Dari uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sumber daya pendidikan yang dimanfaatkan pendidik bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri. Penerapan canva bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena Kurikulum Mandiri dihubungkan dengan pembelajaran yang fleksibel, terutama menekankan pada pengembangan karakter, muatan esensial, dan kompetensi siswa untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta zaman semakin mendorong upaya reformasi untuk memanfaatkan capaian teknologi dalam proses pembelajaran.

Guru dituntut untuk menggunakan perangkat yang disediakan sekolah, yang mungkin sejalan dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai hasil pembelajaran. Saat ini teknologi berkembang sangat pesat sehingga banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, seperti media visual berupa gambar, media audio seperti rekaman dan siaran, dll (Haryani, Septiza, dkk. 2018).

## **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif menurut Sugiyono (2007:7) yaitu Metode penelitian kualitatif merupakan salah satu metode penelitian berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang keberadaannya masih baru. Metode ini juga sering disebut sebagai metode artistik karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpolah), dan disebut sebagai metode interpretif karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2007:7).

Peneliti memilih strategi pengumpulan data yang sesuai dengan topik yang diteliti guna mendapatkan data dan informasi yang diperlukan untuk penelitian. Berikut adalah beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. **Observasi.**  
Proses pengumpulan data melalui observasi dan pencatatan keadaan atau perilaku objek penelitian disebut observasi. Penelitian tentang hubungan, keadaan belajar mengajar, dan perilaku dapat memperoleh manfaat dari penggunaan observasi siswa pada saat proses pembelajaran. Peneliti dapat melakukan observasi langsung di lapangan untuk mengetahui keadaan yang ada di lingkungan MAN Rejang Lebong, kelebihan dari teknik ini adalah data yang diperoleh dapat dipercaya karena berdasarkan pengamatan sendiri.
2. **Wawancara.**  
Wawancara hanyalah suatu proses atau peristiwa komunikasi langsung antara pewawancara dan sumber informasi atau subjek wawancara (Yusuf, 2014). Wawancara ini dilakukan untuk melihat pencapaian atau tingkat keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran oleh guru bahasa Indonesia. Semakin baik media yang disusun oleh guru maka tingkat keberhasilan dalam pembelajaran jauh lebih besar. Biasanya, wawancara ini dilakukan satu lawan satu atau berkelompok untuk mendapatkan informasi yang terfokus dan berguna (Kawasati, 2019).
3. **Dokumentasi.**  
Dokumentasi dapat digunakan untuk memperoleh berbagai macam informasi, antara lain: untuk mengetahui data tentang perkembangan media yang digunakan, sejarah struktur organisasi, jumlah guru Bahasa di MAN Rejang Lebong dan dokumen-dokumen lain yang terkait dengan fokus penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini mendeskripsikan prangkat akses media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang berdasarkan Kurikulum Merdeka serta Mengetahui penerapan canva sebagai media pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong. Berdasarkan hasil penelitian fasilitas untuk menunjang keberhasilan pembelajaran telah disediakan oleh pihak sekolah, fasilitas yang tersedia sudah digunakan oleh guru untuk menampilkan canva sebagai media pembelajaran baik berupa penayangan video ataupun pemaparan materi melalui canva. Secara teknologi prangkat akses media pembelajaran di MAN RL sudah tersedia akan tetapi belum semua guru memanfaatkan fasilitas tersebut. Fasilitas yang

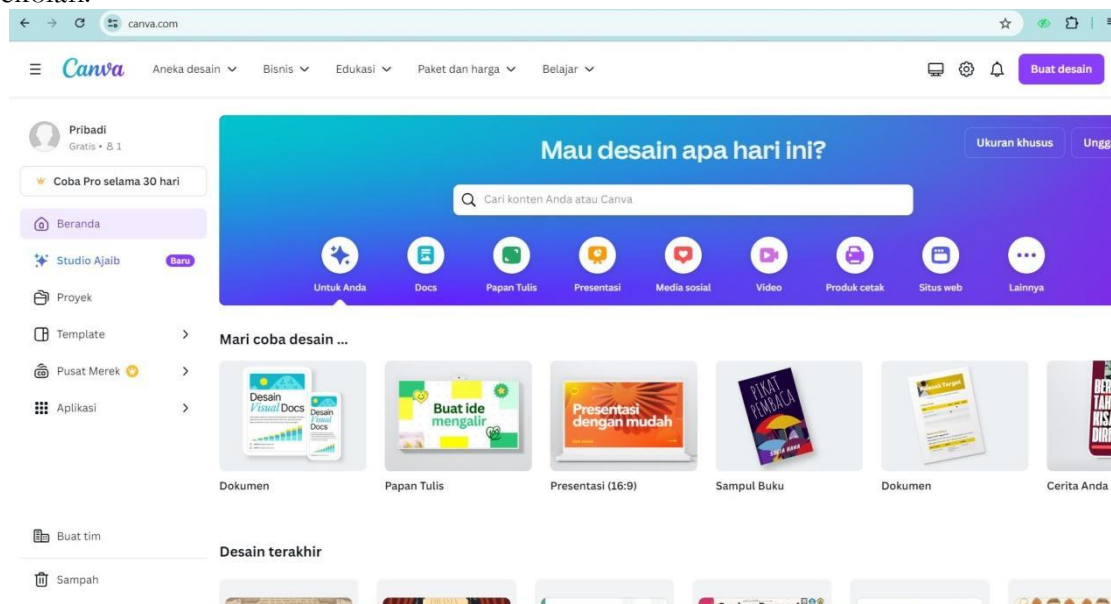
## Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong

tersedia di antaranya seperti proyektor, layar proyektor, Sambungan HDMI ataupun VGA, buku pembelajaran, laptop atau komputer yang ada di lab bahasa, serta jaringan internet untuk mengakses canva sebagai media pembelajaran. Fasilitas yang tersedia ini belum sepenuhnya bisa menunjang pembelajaran yang menggunakan canva seperti, jaringan internet ada beberapa kelas yang tidak terjangkau oleh jaringan internet. Untuk kelancaran pembelajaran yang menggunakan situs canva, guru mata pelajaran menyediakan internet pribadi. Selain jaringan internet ada beberapa kelas yang belum tersedia proyektor dan layar proyektor sehingga untuk menampilkan canva sebagai media pembelajaran yang menggunakan proyektor dan layar proyektor harus meminjam proyektor ke waka sarana sebelum pembelajaran di mulai.

Table 1. Ketersediaan Prangkat akses

| No | Aspek yang di amati | keterangan                                                                                                                                                                |
|----|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Perangkat akses     | Guru ahasa Indonesia terkhususnya kelas XI (XI a, XI b, XI c, XI d) sudah memiliki akses internet di antaranya, Laptop, akun canva, serta jaringan internet yang memadai. |

Berdasarkan tabel 1, diketahui guru bahasa Indonesia terkhususnya yang mengajar di kelas XI (XI a, XI b, XI c dan XI d) sudah memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Baik dari proyektor, layar proyektor, VGA maupun jaringan internet. Untuk menunjang pembelajaran yang lebih efektif guru juga memiliki perangkat pribadi untuk mengakses media pembelajaran yang digunakan. Mengakses dan mendesain media pembelajaran berupa penayangan video ataupun penampilan materi pembelajaran, guru memiliki akun canva pribadi sebagai perangkat penunjang media pembelajaran selain yang telah disediakan oleh pihak sekolah.



Gambar 1. Akun Canva untuk Mengakses Media Pembelajaran.

Dapat dilihat gambar di atas, untuk mendesain media pembelajaran melalui canva, guru sudah memiliki akun pribadi sebagai salah satu sumber bahan pembelajaran yang akan dibuat dan dimanfaatkan selama pembelajaran. Dilihat dari gambar terdapat beberapa kategori desain yang telah disediakan oleh canva, sehingga guru dapat menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Untuk materi yang menggunakan penayangan video, di canva sendiri sudah menyediakan desain yang menarik untuk digunakan. Desain ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan ataupun dapat di kreasi oleh guru agar menarik bagi siswa. Tan canva. Canva yang mudah di pahami dan di pelajari untuk pemula ini menjadi salah satu alasan guru untuk memanfaatkan canva, selain itu desain yang menarik serta dapat di modifikasi sesuai dengan kebutuhan juga menjadi pertimbangan dalam pemanfaat.

Tabel 2. Ketersedian Media Pembelajaran Aspek Pemahaman.

| No | Aspek yang di amati | keterangan                                                                                                                                                    |
|----|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pemahaman teknologi | Untuk pemahaman teknologi yang dimiliki sudah memahami dasar teknologi serta untuk mengoperasikan media yang berbasis web, seperti canva dan lain sebagainya. |

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui guru sudah memiliki pengetahuan dasar mengenai teknologi serta mampu mengoperasikan media yang berbasis web seperti canva. Pemahaman teknologi ini dapat menunjang keberhasilan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Mengingat kemajuan teknologi yang sangat cepat dan melihat siswa yang mengikuti perkembangan teknologi dalam kesehariannya, sehingga guru harus menyesuaikan dengan keadaan siswa agar menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Pemanfaatan canva ini sejalan dengan kemajuan teknologi serta sesuai dengan kurikulum otonom yang memberikan keleluasaan kepada guru untuk memilih sumber pengajaran yang berbeda sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan belajar setiap siswa. Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif

*“LZ.1. Iya, sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan di kelas.”*

Berdasarkan hasil data wawancara kepada narasumber Lita Zahra yang di dimaknakan “LZ” di atas dapat di ketahui, canva merupakan salah satu media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XI (XI a, XI b, XI c, XI d). Canva ini didesain oleh guru bahasa Indonesia untuk menyampaikan materi pembelajaran ataupun menayangkan video mengenai materi pembelajaran. Pada desain media pembelajaran sangat bervariasi, untuk materi drama di tampilkan beberapa video untuk memperlihatkan kepada siswa beberapa macam bentuk drama. Selain penayangan video, media yang di dimainkan juga di buat semenarik mungkin, seperti pada pemaparan materi di tambahkan elemen ataupun fitur yang mendukung untuk materi tersebut. Penayangan video melalui canva ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi jenis drama, setelah diberi penjelasan tentang jenis drama kemudian di sajikan dalam bentuk video sehingga siswa lebih mudah memahami

Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan  
Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong

materi pembelajaran tersebut.

*“LZ.2. Media dibuat atas pertimbangan silabus, mencocokkan dengan materi kemudian disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa)”*

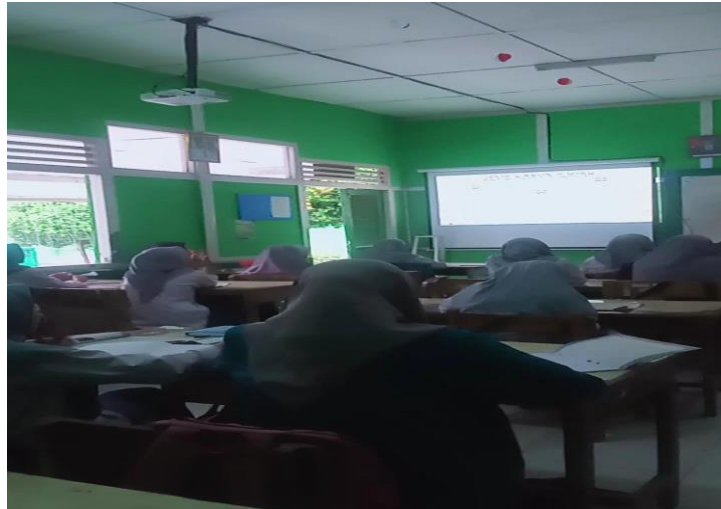
Berdasarkan data di atas, mendesain media atau merencanakan media pembelajaran melalui canva harus disesuaikan dengan silabus dan modul ajar yang dirancang lebih awal oleh guru pelajaran, materi serta kemampuan siswa menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Dengan adanya silabus atau modul ini dapat memudahkan guru dalam mempertimbangkan perencanaan media pembelajaran mengingat Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Siswa akan lebih mudah memahami topik dan mencapai tujuan pembelajaran jika media yang dipilih menarik dan mudah dipahami bagi siswa.

Tabel 3. Ketersediaan Media Pembelajaran Aspek Pemanfaatan.

| No | Aspek yang di amati   | keterangan                                                                                                                                                                                                                       |
|----|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pemanfaatan teknologi | Teknologi mempunyai peran penting dalam media pembelajaran yang di gunakan, sehingga menggunakan teknologi yang berkembang saat ini. Canva merupakan teknologi yang di dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa indonesia. |

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui, teknologi mempunyai peran penting dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, sehingga guru harus memahami serta mengikuti kemajuan dan kecanggihan teknologi. Pemahaman mengenai teknologi ini hendaknya dimiliki seorang guru guna menunjang pembelajaran Hlm ini dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa serta sesuai dengan tahap perkembangannya. Untuk meningkatkan pemaham literasi digital guru mengenai teknologi harus adanya rasa ingin belajar mengenai literasi digital dari guru itu sendiri. Pemahaman canva di peroleh guru melalui penjelasan youtube ataupun vidio pendek yang beredar, sehingga dengan bekal tutorial dari vidio, selain itu guru bahasa indonesia terkhususnya kelas XI (a,b,c,d) ini juga beajar dengan rekan kerja atau yang orang yang paham mengenai canva sehingga guru dapat mengakses canva serta memahami fungsi canva untuk mendesain media pembelajaran yang menarik.





Gambar 2. Penayangan Video Pada saat Proses Pembelajaran.

Berdasarkan dokumentasi di atas, penayangan video ini dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih mendalam tentang penelitian ilmiah. Dari video yang disajikan siswa dapat melihat contoh secara audio visual tentang jenis karya ilmiah. Siswa juga bisa melihat secara lebih signifikan perbedaan di antara jenis karya ilmiah yang disajikan. Setelah penayangan video siswa di beri kesempatan untuk bertanya mengenai pemahaman materi secara mendalam kepada guru, dari keaktifan siswa dalam Pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan dapat ditingkatkan dengan mengajukan pertanyaan.

*“LZ.10. Yang pertama mudah untuk di pahami serta di akses, sesuai juga dengan perkembangan zaman, ketertarikan anak juga lebih tinggi karena dapat didesain sesuai kebutuhan, dan bisa di share ke anak materinya jika kurangnya waktu pembelajaran dan dapat diakses oleh anak kapanpun.”*

Terlihat dari data wawancara kepada narasumber Lita Zahra yang di dimaknakan “LZ” di atas mengapa guru bahasa Indonesia mengambil keputusan memilih canva sebagai media pembelajaran karena canva merupakan situs web atau aplikasi yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi yang ada pada saat ini. Canva juga mempunyai daya tarik sendiri karena dapat didesain sesuai dengan kebutuhan serta dapat diakses di mana saja. Untuk desain media pembelajaran dapat di akses juga oleh siswa, sehingga dapat membantu guru menyampaikan dan memberikan materi pembelajaran bagi siswa yang tertinggal pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan yang di peroleh peneliti di lokasi penelitian bahwasanya perangkat akses media pembelajaran mempunyai peranan yang penting untuk menunjang penayan canva sebagai Sumber belajar bahasa Indonesia. Perangkat akses media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan kemajuan teknologi, berbagai perangkat seperti komputer, proyektor, dan papan tulis dapat digunakan untuk memfasilitasi akses peserta didik terhadap berbagai jenis media pembelajaran, seperti teks, audio, video, dan interaktif. Dengan adanya perangkat akses media pembelajaran bahasa Indonesia guru dapat mengakses dan menampilkan berbagai jenis media pembelajaran seperti penjelasan materi, penayangan video yang menggunakan canva dengan tujuan menciptakan media pembelajaran yang lebih

menarik bagi siswa.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil temuan yang di peroleh peneliti di lokasi penelitian bahwasanya perangkat akses media pembelajaran mempunyai peranan yang penting untuk menunjang penayan canva sebagai Sumber belajar bahasa Indonesia. Perangkat akses media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan kemajuan teknologi, berbagai perangkat seperti komputer, proyektor, dan papan tulis dapat digunakan untuk memfasilitasi akses peserta didik terhadap berbagai jenis media pembelajaran, seperti teks, audio, video, dan interaktif. Dengan adanya perangkat akses media pembelajaran bahasa Indonesia guru dapat mengakses dan menampilkan berbagai jenis media pembelajaran seperti penjelasan materi, penayangan video yang menggunakan canva dengan tujuan menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Penggunaan perangkat akses pada media pembelajaran bahasa Indonesia dapat menggunakan materi pengajaran yang menarik dan mutakhir untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar. Guru dapat menyediakan materi pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan sukses bagi siswa yang belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan perangkat akses media pembelajaran yang sesuai. Sesuai dengan pernyataan Menurut Hamalainen dkk (2019), Siswa mungkin merasakan pembelajaran bahasa mereka lebih menarik dan bermakna ketika teknologi digunakan dalam prosesnya.

Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi Karya Ilmiah dan Drama dapat didesain berupa penayangan video materi pembelajaran, pemaparan materi dan lain sebagainya. Penggunaan gambar, pemilihan warna, serta desain yang menarik dalam canva dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Hlm ini menjadi pertimbangan karena media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran saat ini. Sesuai dengan tujuan media pembelajaran, yaitu untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam belajar, serta mentransformasikan siswa menjadi pembelajar yang terlibat langsung dengan kenyataan, mengefektifkan komunikasi dalam pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Nurdiansyah, 2019). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran bahasa indonesia dapat menambah pemahaman siswa serta dapat memfasilitasi komunikasi langsung antara siswa dan guru dan memberikan siswa pengalaman bersama dengan konten yang sedang dipelajari. Pernyataan ini sesuai dengan pernyataan yang di sampaikan (Arsyad, 2009). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran ini sejalan dengan pendapat ( Yanti, Nafri, 2021) yaitu pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media terutama media sosial yang saat ini sering dijadikan sumber informasi oleh khlmayak terutama oleh kalangan yang berusia muda menjadi hlm yang penting untuk di tingkatkan serta di manfaatkan.

Canva ini dapat didesain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. seperti pada materi pembelajaran drama, dalam media pembelajaran yang ditampilkan berupa video(audio visual), penggunaan canva diiringi Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung (visual). Untuk menerangkan materi pembelajaran kepada siswa, guru menjelaskan berdasarkan

canva atau LKS sebagai acuan materi pembelajaran yang berlangsung (Audio). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Rudi Bretz dalam buku Media Pembelajaran (2008, hlm. 52) Media pembelajaran di kelompok kan menjadi tiga bagian antaranya audio, visual, dan audio visual. Adanya pengelompokkan bahan pembelajaran sehingga pendidik dapat memilih, memodifikasi, dan membuat bahan pembelajaran baru yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tujuan adanya media pembelajaran antara lain untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, meningkatkan semangat siswa dalam belajar, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, menciptakan interaksi dengan siswa secara langsung dan nyata, meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di kelas. Berdasarkan uraian di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Nurdiansyah,2019). Penggunaan canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan perkembangan teknologi dan Kurikulum merdeka. Di era perkembangan teknologi yang pesat serta penerapan Kurikulum Merdeka media pembelajaran yang inovatif, fleksibel dan menarik menjadi salah satu cara untuk terlibat dalam pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang interaktif dan fleksibel akan membuat siswa lebih tertarik serta dapat memecahkan masalah-masalah yang muncul di lingkungan (Khairurrijal,2022). Penggunaan canva sebagai media pembelajaran ini juga sesuai dengan pernyataan (Arono, 2013) Di era globalisasi ini, guru bahasa Indonesia harus mengembangkan kebiasaan positif seperti terus belajar dari atasan, berupaya menerapkan metode pembelajaran baru, selalu memanfaatkan teknologi informasi, memiliki internet dan memperbanyak sumber belajar.

Pengetahuan mengenai literasi digital hendaknya dimiliki setiap guru di era perkembangan teknologi agar dapat menciptakan media pembelajaran yang menyeimbangi dengan perkembangan teknologi di kalangan siswa. Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh, di era kemajuan teknologi yang berkembang menjadi alasan guru untuk Penggunaan platform canva untuk mendesain media pembelajaran yang akan digunakan selain itu canva yang mudah di pahami menjadi salah satu alasan guru untuk memanfaatkan canva sebagai media pembelajaran. Pemahaman dan penggunaan teknologi untuk mendesain dan memodifikasi agar media pembelajaran lebih menarik dan efektif digunakan. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya (Gilster,1997).

Media pembelajaran pada Kurikulum Merdeka hendaknya, menarik perhatian dan menginspirasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar secara lebih bermakna, memfasilitasi bagi terjadinya proses belajar yang sesungguhnya. Dasar terjadinya pembelajaran persepsi dan konseptual Lebih efektif, Peragakan peristiwa jarak jauh di kelas, menambah makna pada konsep abstrak, menghemat sumber daya, Memberikan gambaran yang lebih jelas dan akurat dan hidup dalam proses pembelajaran (Haryono, 2023). Kenyataan yang terjadi di lapangan masih banyak pembelajaran dilakukan dengan metode lama, sehingga untuk tujuan ini belum bisa tercapai secara maksimal, selain pengetahuan tenaga pengajar yang kurang mengenai literasi digital, banyak kendala lainnya, seperti kurang memadainya fasilitas, kurangnya waktu tenaga pengajar untuk memaksimalkan kemampuan yang ada atau

## Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong

untuk mengakses dan belajar mengenai literasi digital. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka banyak guru yang kewalahan untuk mengisi administrasi sehingga pembelajaran yang terlaksana kurang maksimal.

### PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Perangkat akses media pembelajaran dapat membantu menunjang penayangan canva sebagai media pembelajaran bahasa indonesia di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong. Prangkat akses media pembelajaran juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memberikan kemudahan akses kepada guru dan siswa terhadap berbagai sumber belajar. Prangkat akses media pebelajaran yang tersedia di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong yaitu proyektor, layar proyektor, sambungan HDML, VGA, internet (dalam jangkauan tertentu), Buku Pembelajaran yang tersedia di Perpustakaan, Lab Bahasa. Prangkat akses media pembelajaran yang tersedia ini sudah di dimanfaatkan oleh guru bahasa Indonesia namun belum maksimal. Seperti penggunaan jaringan internet guru bahasa Indonesia juga menyediakan secara pribadi dikarenakan beberapa tidak terjangkau oleh jaringan internet yang disediakan oleh pihak sekolah, untuk mendesain canva guru juga menggunakan aku pribadi untuk mengakses media canva. Dengan ketersediaan prangkat akses di sekolah memberikan kesempatan kepada pendidik Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan relevan bagi siswa. Perangkat akses media pembelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong juga memainkan peran penting dalam mendukung akses peserta didik terhadap berbagai jenis media pembelajaran. Dengan memanfaatkan perangkat tersebut, peserta didik dapat mengakses informasi dengan lebih mudah dan menarik, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan untuk teknologi prangkat akses ini sudah tersedia di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong sudah tersedia akan tetapi belum semua guru memanfaatkan teknologi tersebut.

Penggunaan canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong membantu guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan canva ini juga memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran karya ilmiah dan drama dalam bentuk visual maupun audio visual. Media yang didesain menggunakan canva ini dapat di share atau di bagikan kepada siswa sebagai bahan belajar atau untuk mengulang materi yang di ajarkan lebih fleksibel. Penggunaan canva memberikan kontribusi positif dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia dengan materi karya ilmiah dan drama. Dengan memanfaatkan canva, pendidik dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hlm ini dapat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran, memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi, serta memfasilitasi pembelajaran berbasis visual yang efektif. Dengan penerapan Canva sebagai media pembelajaran, Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong dapat lebih terwujud melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui canva juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka untuk memberikan kebebasan dalam merancang pembelajaran yang relevan dan menarik bagi peserta

didik.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arono, Dkk (2021). Studi Komparatif Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia dan Pendidikan Bahasa Inggris di Era New Normal. Cipta © 2021 EAI. DOI 10.4108/eai.16-10-2020.2305230.
- Arsyad . (1990). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Abidin, Y (2016). Penerapan Media Pembelajaran. Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi pendidikan
- Arono (2013). Pengembangan Pembelajaran Keterampilan Menyimak Melalui Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra.
- Ayu, L. (2022). <https://www.gamelab.id/news/1824-apa-itu-canva-dan-bagaimana->
- Daryanto, (2011). Media Pembelajaran. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dede, (2008). Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada.
- Fitri, (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Berbantuan Media Gambar terhadap Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Husna, R. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 2-3.
- Hardiyanti, A. D. (2022). Ibm Pengembangan Media Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Di Sdn 5 Karangsari Banyuwangi. Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah, 138-143.
- Haryono, (2023). Media Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.
- Hamalainen, R., Vesisenaho, M., & Kankaanranta, M. (2019). Exploring the Potential of Technology in Language Learning: A Case Study in Finnish Schools. Education and Information Technologies, 24(5), 3063-3079.
- revNurdiansyah, S. M. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. 44.
- Ibda, H., & Rahmadi, E. (2018). Penguatan literasi baru pada guru madrasah ibtidaiah dalam menjawab tantangan era revolusi industri 4.0. JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education, 1(1), 1-21
- Khoirurrijal, dkk (2022). Pengembangann Kurikulum Merdeka. Cv. Literasi Nusantara Abadi
- Kholipah, dkk (2022). Penerapan Media Question Card Dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Jurnal Pinus, 43 – 52.

Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan  
Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong

- Marpuah, Siti. (2023). Pentingnya Perangkat Pembelajaran bagi Peserta Didik dan Guru. <https://www.kompasiana.com/sitimarpuah1214/6560227fee794a7932693194/pentingnya-perangkat-pembelajaran-bagi-peserta-didik-dan-guru>
- Nurdyansyah, S. M. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. 44.
- Priantini, N. K. (2022). “Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas. Jurnal Penjaminan Mutu, 238-244.
- Putri, D. &. (2022). Integrasi Media Pembelajaran Pada Kurikulum. Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan, 1-19.
- Pelangi, G. ”Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA”. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), Desember 2020, 79–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Rosa. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar : Analisis, Implementasi, Pengelolaan Dan Evaluasi. Penerbit Cv.Eureka Media Aksara
- Setiawan, Yudi, Dkk (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Animasi Guna Meningkatkan Kualitas Proses Kbm Pada Dewan Guru Di Sman 7 Kota Bengkulu. Jurnal Abdi Reksa. Volume 2 Nomor 2.
- Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta, Cv.
- Yanti, Nafri, Dkk (2021). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia. Diksa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 7 No. 1, 2021.
- Yusuf. 2014. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan”. Jakarta : prenadamedia group.