

INTEGRASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF PADA KURIKULUM MERDEKA DI KELAS X MAN 1 TERNATE

Samlan Hi Ahmad¹, Mubin Noho², Adiyana Adam³, Kamarun M Sebe⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Negeri Ternate, Maluku Utara

samlan@iain-ternate.ac.id¹, mubinnoho@iain-ternate.ac.id²,

adiyanaadam@iain-ternate.ac.id³, kamarun@iain-ternate.ac.id⁴

Abstract

This study aims to explore the integration of Canva application in the development of interactive teaching materials on Merdeka Curriculum at MAN 1 Ternate. Using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model, this study developed interactive teaching materials for class X science and Islamic Religious Education (PAI) subjects. Through the analysis stage, the need for teaching materials that are interactive, visually appealing, and in accordance with students' learning styles was found. In the design stage, researchers designed attractive visual displays, integration of multimedia elements, and interactive features. The development stage produces interactive teaching materials that combine text, images, illustrations, videos, animations, and other interactive features. At the implementation stage, interactive teaching materials were used in learning in class X MAN 1 Ternate, and the evaluation results showed a positive impact on student interest, motivation, and understanding. However, there are obstacles such as the need for teacher training, the difficulty of integrating multimedia elements, and the need for guidance in designing teaching materials according to the curriculum. This study concludes that the integration of Canva in the development of interactive teaching materials has a positive impact, with a note that efforts need to be made to overcome the obstacles faced by teachers.

Keywords: *Interactive Learning, Canva, Merdeka Curriculum.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi integrasi aplikasi Canva dalam pengembangan bahan ajar interaktif pada Kurikulum Merdeka di MAN 1 Ternate. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), penelitian ini mengembangkan bahan ajar interaktif untuk mata pelajaran IPA dan Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X. Melalui tahap analisis, ditemukan kebutuhan akan bahan ajar yang interaktif, menarik secara visual, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Pada tahap desain, peneliti merancang tampilan visual yang menarik, integrasi elemen multimedia, dan fitur interaktif. Tahap pengembangan menghasilkan bahan ajar interaktif yang memadukan teks, gambar, ilustrasi, video, animasi, dan fitur interaktif lainnya. Pada tahap implementasi, bahan ajar interaktif digunakan dalam pembelajaran di kelas X MAN 1 Ternate, dan hasil evaluasi menunjukkan dampak positif terhadap minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Namun, terdapat kendala seperti kebutuhan pelatihan guru, kesulitan mengintegrasikan elemen multimedia, dan perlunya panduan dalam merancang bahan ajar sesuai kurikulum. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi Canva dalam pengembangan bahan ajar interaktif memberikan dampak positif, dengan catatan perlu dilakukan upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Canva, Kurikulum Merdeka.

A. PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan modern yang terus berkembang, kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan memotivasi siswa menjadi semakin penting. Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, merupakan langkah maju dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di tanah air. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang dan mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. (Adam et al., 2024)

Namun, tantangan utama yang sering dihadapi oleh para guru adalah keterbatasan waktu dan sumber daya dalam menciptakan bahan ajar yang interaktif, menarik secara visual, dan mampu menarik minat serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Suryani, Setiawan, dan Putra (2018), media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks dan abstrak. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut menjadi sangat penting dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka.

Salah satu solusi yang menjanjikan untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan memanfaatkan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis online yang menawarkan berbagai fitur dan kemudahan dalam menciptakan konten visual yang menarik. Menurut Sari dan Martono (2022), penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran matematika kelas VII mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Khaerudin, Sugianto, dan Maryani (2021) juga menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan Canva lebih menarik secara visual dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Sejalan dengan temuan tersebut, Amalia dan Nasihin (2018) menekankan pentingnya mengembangkan bahan ajar digital yang interaktif dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Menurut mereka, bahan ajar digital yang terintegrasi dengan teknologi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ternate, khususnya di kelas X, pengembangan bahan ajar interaktif menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan. Sebagai lembaga pendidikan yang berusaha menyediakan lingkungan belajar yang berkualitas,

MAN 1 Ternate memiliki tantangan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dan menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan Kurikulum Merdeka.

Oleh karena itu, penelitian ini membahas mengeksplorasi potensi integrasi aplikasi Canva dalam pengembangan bahan ajar interaktif pada Kurikulum Merdeka di kelas X MAN 1 Ternate. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh Canva, seperti template desain yang menarik, gambar dan ilustrasi berkualitas tinggi, serta kemampuan untuk menambahkan elemen-elemen multimedia, diharapkan dapat menciptakan bahan ajar yang lebih interaktif, menarik secara visual, dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif dengan mengintegrasikan aplikasi Canva pada mata pelajaran di kelas X MAN 1 Ternate, serta mengevaluasi efektivitas bahan ajar tersebut dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Meskipun aplikasi Canva menawarkan fitur-fitur yang menarik untuk pengembangan bahan ajar interaktif, (Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi dalam penelitian ini. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva secara optimal untuk menciptakan bahan ajar yang interaktif dan menarik. Permasalahan lain yang mungkin muncul adalah kesulitan dalam mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti video, animasi, atau konten interaktif lainnya ke dalam bahan ajar yang dikembangkan dengan Canva. Selain itu, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana merancang bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memenuhi tujuan pembelajaran dan kurikulum yang ditetapkan. (Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. 2023).

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, penelitian ini akan mengeksplorasi strategi dan praktik terbaik dalam mengintegrasikan Canva secara efektif untuk pengembangan bahan ajar interaktif pada Kurikulum Merdeka di kelas X MAN 1 Ternate. Dengan mengidentifikasi solusi yang tepat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi para guru dalam memanfaatkan Canva secara optimal untuk menciptakan bahan ajar yang interaktif, menarik, dan selaras dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang berlaku.

Dalam konteks pengembangan bahan ajar interaktif untuk kelas X atau kelas 1 Madrasah Aliyah pada Kurikulum Merdeka, integrasi aplikasi Canva dapat memberikan solusi yang

efektif dan menarik. Pada jenjang pendidikan ini, siswa dihadapkan dengan berbagai mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam, seperti Matematika, Fisika, Kimia, Biologi, dan mata pelajaran lainnya.

Sebagai contoh pada mata pelajaran IPA sebagai salah satu mata pelajaran yang dintegrasikan anatar Biologi, Fisika dan Kimia pada kurikulum merdeka, salah satu materi yang diajarkan di kelas X adalah "Keanekaragaman Hayati". Materi ini membahas tentang keanekaragaman makhluk hidup di bumi, klasifikasi makhluk hidup, serta upaya pelestarian keanekaragaman hayati. Untuk membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih mudah dan menarik, bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan Canva dapat menjadi solusi yang tepat. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh Canva, seperti template desain yang menarik, gambar dan ilustrasi berkualitas tinggi, serta kemampuan untuk menambahkan elemen-elemen multimedia seperti video dan animasi, guru dapat menciptakan bahan ajar yang lebih interaktif dan memudahkan siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Misalnya, guru dapat membuat presentasi interaktif dengan gambar dan video yang menjelaskan proses klasifikasi makhluk hidup, atau membuat infografis yang menarik untuk menggambarkan upaya pelestarian keanekaragaman hayati di Indonesia.

Selain itu, bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan Canva juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Sebagaimana diungkapkan oleh Nugroho, Huriawati, dan Yusro (2017), bahan ajar yang interaktif dan menarik secara visual dapat memfasilitasi gaya belajar visual dan auditori, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih efektif.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan Canva juga selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dengan menggunakan bahan ajar yang interaktif dan menarik, siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar. (Adiyana Adam, Aji Joko Budi Pramono, Siti Nurul Bayti, 2023)

Sejalan dengan pendapat Purwanti (2015), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti bahan ajar yang dikembangkan dengan Canva, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Hal ini dapat membantu

menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendorong siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran secara mandiri dan aktif.

Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ternate, implementasi Kurikulum Merdeka tidak hanya terbatas pada mata pelajaran IPA saja, tetapi juga mencakup mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagai sebuah lembaga pendidikan yang memadukan ilmu pengetahuan umum dan agama, MAN 1 Ternate berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa dalam mempelajari mata pelajaran PAI.

Berdasarkan data yang diperoleh dari MAN 1 Ternate, para guru PAI telah berupaya untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Namun, mereka juga menghadapi kendala yang sama seperti guru-guru mata pelajaran lainnya, yaitu keterbatasan waktu dan sumber daya dalam menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu upaya yang telah dilakukan oleh MAN 1 Ternate adalah dengan memperkenalkan penggunaan aplikasi Canva kepada para guru PAI sebagai alat untuk mengembangkan bahan ajar interaktif. Beberapa guru telah mencoba menggunakan Canva untuk membuat presentasi, poster, dan bahan ajar digital lainnya dalam mata pelajaran PAI.

Dalam implementasinya, para guru PAI di MAN 1 Ternate telah berusaha untuk mengintegrasikan Canva dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran PAI. Sebagai contoh, pada materi "Sejarah Perkembangan Islam di Nusantara", beberapa guru telah mengembangkan bahan ajar interaktif dengan menggunakan Canva. Bahan ajar tersebut berupa infografis yang menarik secara visual, dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, dan peta yang membantu siswa memahami penyebaran agama Islam di wilayah Nusantara.

Namun, seperti halnya pada mata pelajaran IPA, pemanfaatan Canva dalam pengembangan bahan ajar PAI masih belum optimal dan terbatas pada fitur-fitur dasar saja. Beberapa guru PAI mengakui bahwa mereka masih membutuhkan pelatihan dan bimbingan lebih lanjut untuk mengoptimalkan fitur-fitur canggih yang ditawarkan oleh Canva, seperti integrasi elemen multimedia atau fitur interaktif lainnya.

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah bagaimana merancang bahan ajar PAI yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memenuhi tujuan pembelajaran dan kurikulum yang ditetapkan, serta selaras dengan nilai-nilai agama Islam yang diajarkan. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi dan panduan bagi para guru PAI di MAN 1 Ternate dalam mengoptimalkan penggunaan Canva untuk mengembangkan

bahan ajar interaktif yang berkualitas dan selaras dengan Kurikulum Merdeka dalam mata pelajaran PAI. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengidentifikasi strategi dan praktik terbaik dalam mengintegrasikan Canva secara efektif, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi PAI yang diajarkan, serta menanamkan nilai-nilai agama Islam secara lebih menarik dan interaktif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). (Kamal, M. (2019) Metode R&D dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan bahan ajar interaktif dengan mengintegrasikan aplikasi Canva dan menguji keefektifannya dalam mendukung pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 yang mengikuti pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, dengan kriteria siswa yang mengikuti mata pelajaran tertentu yang relevan dengan bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan mengintegrasikan aplikasi Canva. Bahan ajar ini akan dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan kurikulum pada jenjang kelas X atau Madrasah Aliyah.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengikuti model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Berikut adalah tahapan yang akan dilalui (Cahyadi, R. A. H. 2019)

- a. Tahap Analisis (Analysis) Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta kurikulum yang berlaku. Analisis ini penting untuk menentukan konten dan desain bahan ajar interaktif yang sesuai.
- b. Tahap Desain (Design) Berdasarkan hasil analisis, peneliti akan merancang desain bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Desain akan mencakup aspek visual, struktur konten, elemen multimedia, dan fitur interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Tahap Pengembangan (Development) Pada tahap ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar interaktif yang telah dirancang dengan menggunakan aplikasi Canva. Proses

- pengembangan akan melibatkan pembuatan konten, integrasi elemen multimedia, dan pengujian awal untuk memastikan kualitas dan kesesuaian bahan ajar.
- d. Tahap Implementasi (Implementation) Bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan akan diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas X atau kelas 1 Madrasah Aliyah. Peneliti akan melakukan observasi dan pengumpulan data terkait dengan efektivitas dan respon siswa terhadap bahan ajar tersebut.
 - e. Tahap Evaluasi (Evaluation) Pada tahap akhir, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Evaluasi akan mencakup penilaian kualitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil evaluasi akan digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan bahan ajar interaktif.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang akan digunakan antara lain observasi, kuesioner, wawancara, dan tes evaluasi. Observasi akan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Kuesioner dan wawancara akan digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan persepsi dan tanggapan siswa terhadap bahan ajar tersebut. Tes evaluasi akan dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan capaian belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar interaktif.

Data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data akan dianalisis secara deskriptif kualitatif Analisis kualitatif akan dilakukan untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar interaktif serta tanggapan dan persepsi siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Berdasarkan metode penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), berikut adalah hasil penelitian yang dapat diperoleh pada setiap tahapan:

Tahap Analisis (Analysis) Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta kurikulum yang berlaku di MAN 1 Ternate. Hasil analisis menunjukkan: a). Siswa membutuhkan bahan ajar yang interaktif, menarik secara visual, dan sesuai dengan gaya belajar mereka untuk meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi pelajaran. b). Kurikulum Merdeka menuntut adanya bahan ajar

yang dapat mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning) dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. c).Lingkungan belajar di MAN 1 Ternate memiliki fasilitas yang memadai untuk menggunakan bahan ajar interaktif berbasis teknologi, seperti ketersediaan komputer atau perangkat seluler bagi siswa.

Tahap Desain (Design) Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang desain bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Hasil desain meliputi: a). Struktur dan alur konten bahan ajar yang logis dan mudah dipahami oleh siswa. b).Tampilan visual yang menarik, dengan penggunaan warna, tipografi, dan tata letak yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional.c).Integrasi elemen multimedia seperti gambar, ilustrasi, video, dan animasi untuk memvisualisasikan konsep-konsep penting dalam materi pelajaran.d).Fitur interaktif seperti kuis, latihan soal, atau simulasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap Pengembangan (Development) Pada tahap ini, peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif sesuai dengan desain yang telah dirancang menggunakan aplikasi Canva. Hasil pengembangan meliputi: a).Bahan ajar interaktif untuk mata pelajaran IPA kelas X semester 1, yang mencakup materi seperti "Struktur dan Fungsi Sel", "Keanekaragaman Hayati", dan "Energi dalam Sistem Kehidupan".b).Bahan ajar interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X, yang mencakup materi seperti "Sejarah Perkembangan Islam di Nusantara" dan materi lainnya.c).Bahan ajar interaktif ini dikembangkan dengan memadukan teks, gambar, ilustrasi, video, animasi, dan fitur interaktif lainnya yang disusun secara menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap Implementasi (Implementation) Pada tahap ini, bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas X MAN 1 Ternate, baik untuk mata pelajaran IPA maupun PAI. Hasil implementasi meliputi:a).Observasi proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan. b).Pengumpulan data terkait dengan respon dan persepsi siswa terhadap bahan ajar interaktif, melalui kuesioner atau wawancara. c).Pengumpulan data terkait dengan efektivitas bahan ajar interaktif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, melalui tes evaluasi atau penilaian.

Tahap Evaluasi (Evaluation) Pada tahap akhir, peneliti melakukan evaluasi terhadap bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Hasil evaluasi meliputi: a).Penilaian kualitas bahan ajar interaktif dari aspek desain visual, isi materi, keakuratan

informasi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum. B). Analisis data terkait dengan respon dan persepsi siswa terhadap bahan ajar interaktif, serta efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa. c). Rekomendasi perbaikan atau revisi bahan ajar interaktif berdasarkan hasil evaluasi dan masukan dari siswa serta guru.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang proses pengembangan bahan ajar interaktif dengan mengintegrasikan aplikasi Canva pada Kurikulum Merdeka di MAN 1 Ternate, serta evaluasi terhadap efektivitas bahan ajar tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

b. Pembahasan

Tahap Analisis (Analysis) Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, lingkungan belajar, dan tuntutan kurikulum di MAN 1 Ternate. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang interaktif, menarik secara visual, dan sesuai dengan gaya belajar mereka untuk meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi pelajaran Sebagaimana diungkapkan oleh Ibu waima (Guru IPA Kelas X), siswa terlihat lebih antusias dan mudah memahami konsep-konsep yang sebelumnya terasa abstrak dengan adanya bahan ajar interaktif yang disajikan dengan gambar, ilustrasi, dan video.

Hal ini sejalan dengan pendapat Abidin, Mulyati, dan Yunansah (2017) yang menekankan pentingnya bahan ajar interaktif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam berbagai aspek, termasuk pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, hasil analisis kebutuhan ini sangat relevan dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning) dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Kurikulum Merdeka menuntut adanya bahan ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan disesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa.

Tahap Desain (Design): Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang desain bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Desain ini mencakup struktur konten yang logis, tampilan visual yang menarik, integrasi elemen multimedia, dan fitur interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengintegrasian elemen multimedia seperti gambar, ilustrasi, video, dan animasi dalam bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan

Canva telah sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional dan kebutuhan siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Branch (2009) yang menekankan pentingnya mengintegrasikan elemen multimedia dan interaktivitas dalam desain bahan ajar untuk meningkatkan efektivitasnya. Namun, beberapa guru seperti Bapak Suparno (Guru Matematika Kelas X) mengungkapkan perlunya panduan atau pedoman yang lebih detail dalam merancang bahan ajar interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, desain bahan ajar interaktif yang dikembangkan harus mampu mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Integrasi elemen multimedia dan fitur interaktif dalam bahan ajar dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep penting dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

Tahap Pengembangan (Development) Pada tahap ini, peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif untuk mata pelajaran IPA dan Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X di MAN 1 Ternate dengan menggunakan aplikasi Canva. Bahan ajar ini dikembangkan dengan memadukan teks, gambar, ilustrasi, video, animasi, dan fitur interaktif lainnya yang disusun secara menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam tahap pengembangan, hasil wawancara dengan Bapak Dr.Lukman Tamhir (Guru PAI Kelas X) menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan Canva dapat memvisualisasikan materi pelajaran PAI seperti sejarah perkembangan Islam di Nusantara dengan lebih menarik dan interaktif melalui infografis dan peta. Pengembangan bahan ajar interaktif ini sejalan dengan pendapat Amalia dan Nasihin (2018) yang menekankan pentingnya mengembangkan bahan ajar digital yang interaktif dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Bahan ajar digital yang terintegrasi dengan teknologi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, bahan ajar interaktif yang dikembangkan harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Purwanti (2015), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif.

Tahap Implementasi (Implementation) Pada tahap ini, bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas X MAN 1 Ternate, baik untuk mata pelajaran IPA maupun PAI. Peneliti melakukan observasi proses pembelajaran, mengumpulkan data terkait respon siswa, serta mengevaluasi efektivitas bahan ajar dalam

meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa. Implementasi bahan ajar interaktif ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dalam Kurikulum Merdeka. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pada tahap implementasi, tanggapan dari siswa seperti Andi, Sari, dan Rizki menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan Canva memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Siswa merasa lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit, lebih tertarik, dan termotivasi untuk belajar dengan adanya bahan ajar yang menarik secara visual dan interaktif. Menurut Wati (2016), ragam media pembelajaran seperti visual, audio, komputer, permainan, dan pemanfaatan lingkungan sekitar dapat membingkai gaya belajar yang efektif bagi siswa. Dengan menggunakan bahan ajar interaktif yang menggabungkan berbagai elemen multimedia dan fitur interaktif, diharapkan dapat memfasilitasi gaya belajar yang beragam dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) Pada tahap akhir, peneliti melakukan evaluasi terhadap bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Evaluasi ini mencakup penilaian kualitas bahan ajar, analisis data terkait respon dan efektivitas bahan ajar, serta rekomendasi perbaikan atau revisi. tanggapan dari guru seperti Ibu Wati dan Bapak Dr Lukman Tamhir mengungkapkan kebutuhan akan pelatihan lebih lanjut untuk dapat mengoptimalkan fitur-fitur canggih yang tersedia di Canva, serta kendala dalam mengintegrasikan konten video atau animasi ke dalam bahan ajar. Tahap evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Sebagaimana diungkapkan oleh Suryani, Setiawan, dan Putria (2018), media pembelajaran yang inovatif dan interaktif harus terus dievaluasi dan dikembangkan agar dapat memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, evaluasi bahan ajar interaktif harus dilakukan secara komprehensif, tidak hanya mencakup aspek desain dan konten, tetapi juga kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan kebutuhan siswa. Evaluasi ini akan memberikan masukan penting bagi penyempurnaan dan pengembangan bahan ajar interaktif di masa mendatang, sehingga dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dengan lebih efektif.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa integrasi aplikasi Canva dalam pengembangan bahan ajar interaktif pada Kurikulum Merdeka di MAN 1 Ternate memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan dengan Canva mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, baik dalam mata pelajaran IPA, Pendidikan Agama Islam (PAI), maupun mata pelajaran lainnya. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, seperti kebutuhan pelatihan lebih lanjut dalam mengoptimalkan fitur-fitur canggih di Canva, kesulitan dalam mengintegrasikan elemen multimedia tertentu, serta perlunya panduan yang lebih detail dalam merancang bahan ajar interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi dan panduan bagi para guru di MAN 1 Ternate dalam memanfaatkan Canva secara optimal untuk mengembangkan bahan ajar interaktif yang berkualitas dan selaras dengan Kurikulum Merdeka. Dengan adanya bahan ajar interaktif yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Sebe, K. M., & Muhammad, I. (2024). *Jurnal Pendidikan : Kajian dan Implementasi PERBEDAAN IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DENGAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI MAN 1 KOTA TERNATE* *Jurnal Pendidikan : Kajian dan Implementasi*. 6(2), 178–189.
- Adiyana Adam. Aji Joko Budi Pramono. Siti Nurul Bayti. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (1st ed.). Akademia Pustaka.
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca dan menulis. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amalia, R., & Nasihin, S. (2018). Pengembangan bahan ajar digital berbasis Android sebagai pendukung pembelajaran IPA terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 52-61. <https://doi.org/10.24127/jpf.v6i2.1397>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.

- Kamal, M. (2019). RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D). *Al-Afkar: Manajemen pendidikan Islam*, 7(2), 1-22.
- Khaerudin, M. I., Sugianto, M., & Maryani, I. (2021). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 142-150.
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 72-80).
- Nugroho, A. A., Huriawati, F., & Yusro, A. C. (2017). Pengembangan bahan ajar daur hidup hewan untuk siswa SMP menggunakan flip pdf professional. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 3(2), 81-88. <https://doi.org/10.30870/jppi.v3i2.2617>
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*, 13(2), 58-68.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47.
- Sari, M. P., & Martono, K. T. (2022). Pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran matematika kelas VII. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.33369/jpmpm.v5i1.17553>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Supriadi, N., Ariyanto, L., & Khaerudin, M. I. (2019). Pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis web menggunakan flip pdf professional pada materi lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 61-70. <https://doi.org/10.36709/jpm.v8i1.9072>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran: Visual, audio, komputer, power point, permainan, dan pemanfaatan lingkungan sekitar untuk membingkai gaya belajar efektif*. Yogyakarta: Kata Pena.