

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan harus mampu mewadahi kegiatan pembelajar agar nantinya mempunyai kemampuan dalam menghadapi perubahan zaman. Pembelajaran merupakan konsep kegiatan yang di dalamnya terdapat proses belajar mengajar dengan tuntutan agar peserta didik menguasai sejumlah (Wafiqni, dkk., 2018). Pendidikan adalah sebuah implementasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dunia pendidikan tidak akan terlepas dari adanya kurikulum. Kurikulum sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Kurikulum merupakan alat yang digunakan dalam mencapai tujuan dan juga menjadi pedoman pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Kurikulum akan berubah sesuai dengan perubahan dan perkembangan zaman karena adanya perubahan baik dalam bidang teknologi, kultur, ilmu pengetahuan, sistem nilai, dan juga kebutuhan masyarakat.

Teknologi dalam pendidikan memainkan peran penting dalam praktik pengajaran modern, menekankan penggunaan alat dan metode inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Teknologi pendidikan meliputi pemanfaatan peralatan audio-visual, perangkat lunak komputer, dan perangkat keras untuk memfasilitasi pembelajaran siswa (Vidya, 2023). Ini memungkinkan pengembangan keterampilan berpikir kreatif melalui strategi kolaboratif, berorientasi aplikasi, mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota aktif dari masyarakat teknolog]. Namun, integrasi teknologi dalam pendidikan menimbulkan pertanyaan tentang efektivitasnya dalam mencapai tujuan pendidikan dan

dampaknya pada proses pengajaran tradisional (Jagjit, 2024). Pendidikan teknologi berfokus pada bagaimana manusia menggunakan alat dan sistem untuk memodifikasi lingkungan mereka, menyoroti pentingnya memahami hubungan antara teknologi dan masyarakat (Thomas, 2012). Sementara teknologi informasi mengubah pendidikan, buku tetap mendasar, dan guru memainkan peran penting dalam membimbing siswa untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh secara kreatif (James, 2020). Teknologi adalah bagian penting dari sebuah kurikulum.

Untuk mencapai sistem pendidikan yang berkualitas dan maksimal, pemerintah berupaya untuk menyempurnakan kurikulum-kurikulum yang telah dibuat dari sebelumnya. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang dikeluarkan pemerintah Indonesia sebagai bentuk inisiatif dalam mengembangkan kurikulum yang lebih mandiri dan kontekstual bagi para peserta didik di seluruh Indonesia. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik dan memberikan kebebasan bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Menurut Ningrum (2022:166-177) Kurikulum Merdeka lebih mengutamakan sikap kreatif dan menyenangkan dengan memupuk berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik. Berbeda dengan Kurikulum 2013 yang ditujukan untuk pengembangan keterampilan tidak hanya pada bidang kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor harus dikembangkan secara komprehensif.

Merdeka belajar merupakan sebuah gagasan yang membebaskan para guru dan siswa dalam menentukan sistem pembelajaran. Tujuan dari merdeka belajar, yakni menciptakan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa dan guru karena selama ini pendidikan di Indonesia lebih menekankan pada aspek pengetahuan

daripada aspek keterampilan. Merdeka belajar juga menekankan pada aspek pengembangan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia (Ainia, 2020:90).

Dalam pengaplikasian kurikulum dan kegiatan kurikulum yang berurusan dengan kurikulum di sekolah. Pengaplikasian kurikulum menunjuk pada usaha mengaplikasikan kurikulum melewati objek kurikulum, penilaian pembelajaran, petunjuk pembelajaran, pengajaran, aplikasi bahan ajar dan media. Pembaharuan itu menjelma melewati kiat, petunjuk, metode atau pendekatan baru yang meningkatkan pembelajaran (Hasan, 2009). Untuk melaksanakan aplikasi kurikulum ini, gurulah yang dituntut untuk melakukan sebuah inovasi, dan inovasi yang dilakukan guru adalah sebagai bentuk seorang guru mengaplikasikan kurikulum dalam pembelajaran di sekolah.

Minimnya skill atau pengalaman guru dalam menguasai dan menerapkan keterampilan dasar untuk melaksanakan kurikulum merdeka, kreativitas dan inovasi dengan melibatkan berbagai media dan model pembelajaran untuk mendorong siswa belajar menjadi masalah pada saat ini. Rindayati (2022), ditemukan adanya problematika dalam menyusun perangkat pembelajaran yaitu: 1) belum mampu membaca CP dengan baik; 2) belum bisa menyusun Tujuan Pembelajaran (TP) dari Capaian Pembelajaran (CP) yang ada; 3) belum bisa menyusun ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dari TP; dan 4) kesulitan mengembangkan modul ajar dan bahan ajar.

Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Andi, 2015:16) Bahan ajar merupakan bagian penting dalam melaksanakan

pendidikan di sekolah. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya.

Untuk materi teks argumentasi, bahan ajar sangat kurang dilakukan di dalam proses belajar. sehingga kurangnya motivasi dan keterbatasan kosakata yang dimiliki oleh peserta didik menjadi alasan dari kurangnya kemampuan menulis teks argumentasi. Selain itu, faktor penyebab lain dari rendahnya kemampuan menulis, yaitu kurangnya perhatian guru saat di kelas dalam pembiasaan menulis (Masykur, 2019:32). Hal ini menyebabkan Peserta didik kurang mampu menuliskan argumentasi untuk meyakinkan pembaca. Kalimatnya pun masih berantakan dan tidak sesuai dengan aturan. peserta didik berpendapat bahwa kegiatan menulis sangat sulit karena membutuhkan proses menalar dan menyusun kata-kata hingga menjadi kalimat dengan tulisan yang dapat dibaca dengan baik oleh pembaca. Karena alasan tersebut, peserta didik merasa terbebani dan melakukan kegiatan menulis hanya sebagai penggugur kewajiban untuk mendapatkan nilai saja. Tema

argumentatif yang berusaha meyakinkan pembaca juga kurang akrab bagi para siswa.

Sebagai bentuk belajar bebas, *platform* merdeka mengajar (PMM) dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang kemerdekaan dalam belajar. PMM sangat sesuai dengan tuntutan kemajuan teknologi informasi dalam pendidikan di era milenial yang berbasis jaringan (Teknodik, 2021). Dengan PMM, guru juga dapat berbagi pengalaman belajar nyata dengan guru lainnya. Seharusnya guru sudah mampu membuat bahan ajar melalui PMM ini. Apalagi SMA Negeri 19 Medan sudah menjadi sekolah penggerak. Program Sekolah Penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Program Sekolah Penggerak merupakan penyempurnaan program transformasi sekolah sebelumnya. Program Sekolah Penggerak akan mengakselerasi sekolah negeri/swasta di seluruh kondisi sekolah untuk bergerak 1-2 tahap lebih maju. Program dilakukan bertahap dan terintegrasi dengan ekosistem hingga seluruh sekolah di Indonesia menjadi Program Sekolah Penggerak (Kemendikbud, 2022).

Namun, berdasarkan data di lapangan meskipun SMA Negeri 19 Medan sudah menjadi sekolah penggerak tetapi masih banyak sekali permasalahan terkait bahan ajar, hal ini terjadi karena guru kurang mengakses aplikasi PMM untuk mempelajari cara membuat modul ajar, cara membuat bahan ajar dan lainnya. Bukti bahwa media pembelajaran masih sangat bermasalah dalam penggunaannya adalah melalui hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dengan Guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 19 Medan bahwa :

Tabel 1. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru

| No | Pertanyaan Observasi Guru | Ya | Tidak |
|-----------|---|------------------|------------------|
| 1 | Sebagai guru yang menjalankan kurikulum Merdeka ini, saya merasa kesulitan dalam menyediakan bahan ajar yang menarik. | 4 orang menjawab | 0 menjawab |
| 2 | Saya juga dibebankan administrasi di PMM, sehingga kadang tugas membuat bahan ajar itu tidak terlaksan. | 4 orang menjawab | 0 menjawab |
| 3 | Bahan ajar yang saya gunakan kurang inovatif karena hanya berfokus pada buku guru dan buku siswa. | 2 orang menjawab | 2 orang menjawab |
| 4 | Saya merasa siswa sama aja kondisi belajarnya ketika menggunakan bahan ajar dan tidak menggunakan bahan ajar. | 1 orang menjawab | 3 orang menjawab |
| 5 | Siswa lebih menyukai bahan ajar yang diterapkan dalam belajar berbasis teknologi. | 4 orang menjawab | 0 menjawab |
| 6 | Kami sebagai guru Bahasa Indonesia sudah memahami penggunaan canva, namun penggunaan canva memakan waktu. | 4 orang menjawab | 0 menjawab |
| 7 | Penggunaan canva dinilai efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. | 2 orang menjawab | 2 orang menjawab |

Hasil analisis kebutuhan Guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 19 Medan adalah bahwa guru sudah menjalankan kurikulum Merdeka dan kendala pembuatan bahan ajar yang menarik adalah karena guru juga disibukan dengan administrasi di PMM sehingga pembuatan bahan ajar terkendala sehingga fokus pembelajaran masih menggunakan buku. Hasil analisis kebutuhan guru mengatakan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang berbasis teknologi dan siswa lebih fokus belajar ketika menggunakan bahan ajar. Urgensi penelitian ini adalah bahwa menurut guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 19 Medan penggunaan canva dinilai lebih efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil analisis kebutuhan guru di atas, diperkuat oleh analisis kebutuhan siswa dibawah ini :

Tabel 1. 2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

| No | Pertanyaan Observasi Siswa | Ya | Tidak |
|-----------|---|-------------------|-------------------|
| 1 | Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia dominan menggunakan konvensional | 15 orang menjawab | 15 orang menjawab |
| 2 | Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia dominan menggunakan media pembelajarannn inovatif. | 14 orang menjawab | 16 orang menjawab |
| 3 | Bahan ajar yang dilakukan guru kurang bervariasi. | 18 orang menjawab | 12 orang menjawab |
| 4 | Saya merasakan bosan ketika jam pembelajaran Bahasa Indonesia karena dan sering merasa ngantuk di kelas. | 14 orang menjawab | 16 orang menjawab |
| 5 | Bahan ajar yang biasa dilakukan guru adalah bahan ajar tradisional berbentuk kertas fotocopyan. | 18 orang menjawab | 12 orang menjawab |
| 6 | Apakah anda membutuhkan bahan ajar yang dirangkum dengan singkat dalam mempelajari materi teks argumentasi? | 14 orang menjawab | 16 orang menjawab |
| 7 | Apakah anda antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia? | 18 orang menjawab | 12 orang menjawab |

Hasil analisis kebutuhan siswa diperoleh bahwa 50% kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 19 Medan ini masih cenderung dominan menggunakan metode konvensional, dan Sebagian guru bidang studi Bahasa Indonesia sudah menggunakan media pembelajaran inovatif, namun guru lebih sering menggunakan bahan ajar tradisional berbentuk kertas fotocopyan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, bahwa urgensi dalam penelitian ini bahwa siswa mengatakan membutuhkan bahan ajar yang dirangkum dengan singkat dalam mempelajari materi teks argumentasi.

Hasil observasi penulis yang amati di kelas pada 7 November 2023 s/d 10 November 2023 bahwa bahwa bahan ajar masih menjadi masalah di kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia, bahwa temuan penulis sangat minim sekali penggunaan bahan ajar di dalam kelas, biasanya fokus guru pada buku pembelajaran saja sehingga bahan ajar yang dimaksud guru adalah buku paket padahal banyak sekali bahan ajar yang bisa disediakan oleh guru seperti ebook,

modul, handout dan sebagainya. Untuk masalah kendala dalam penulisan teks argumentasi terkadang ditemukan siswa yang lupa menyertakan fakta pendukung mengenai pendapat mereka, kemudian rendahnya penggunaan kosa kata dan penggunaan keterampilan berbahasa menulis teks argumentasi. Berdasarkan hasil perolehan penilaian teks argumentasi siswa SMA Negeri 19 Medan pada semester sebelumnya bahwa temuan guru hampir 50% siswa tidak lulus dalam KKM berdasarkan hasil ujian Tengah semester yang dilakukan guru dan melakukan remedial pada ujian formative, hal ini disebabkan oleh proses belajar mengajar yang tidak dapat diterima siswa dengan baik yang disebabkan banyak faktor salah satunya kesiapan guru dalam membuat bahan ajar yang menarik seperti *canva*.

Kendala lainnya bahwa aplikasi *canva* ini hanya bisa diakses kalau memiliki paket internet dan data harus *online*, terkadang kalau diterapkan tugas dengan aplikasi *canva* mereka akan mengeluh dan beralasan sedang tidak ada paket. Kemudian untuk pemilihan template, anak-anak ini juga dituntut kreatif dalam pemilihannya beserta gambar sehingga teks yang dibuat lebih menarik dan tidak monoton. Jadi isinya tulisan semua dan tidak dikreasikan sehingga yang membaca kurang tertarik.

Permasalahan di atas adalah permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 19 Medan, padahal dalam implementasi kurikulum Merdeka belajar guru harus memiliki inovasi di dalam mengajar. Berikut ini capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut pada kurikulum Merdeka fase F (Kemendikbud, 2022:13) adalah kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan fondasi dari kemampuan literasi. Semua bidang kajian, bidang kehidupan, dan tujuan-tujuan sosial menggunakan kemampuan literasi.

Literasi menjadi kemampuan sangat penting yang digunakan untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia.

Pelaksanaan proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi yang bersifat abstrak dan melampaui itu. Pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dilakukan dipahami siswa secara mendalam. Guru belum menggunakan media yang membangkitkan minat dan keingintahuan siswa materi pelajaran. Hal ini diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran (Hadi, 2017:96).

Berdasarkan masalah dan capaian yang harus diperoleh maka Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan bahan ajar teks argumentasi berbasis *canva*. Dampak positif dari bahan ajar adalah guru akan mempunyai lebih banyak waktu untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar, dan peranan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan menjadi berkurang (Widodo & Jasmadi, 2008:40). Banyak sekali bahan ajar yang bisa dikembangkan oleh guru, salah satunya dengan aplikasi *canva*. Dengan adanya bahan ajar maka siswa tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran, dan dapat termotivasi untuk belajar lebih banyak (Muharrina, 2021).

Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi *Canva*. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang

dapat digunakan guru dalam aplikasi *Canva* untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka teori yang memperkuat penelitian ini adalah Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Canva* telah dieksplorasi dalam beberapa penelitian. Satu studi berfokus pada penggunaan *Canva* untuk meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa kelas 5 (Andrew, 2000). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis *Canva* secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami teks informasi. Studi lain mengembangkan materi kurikulum edukatif berbasis web untuk mendukung pengetahuan konten pedagogis guru (PCK) argumentasi (Loper, 2018). Materi tersebut diuji dengan guru sains sekolah menengah dan menghasilkan peningkatan PCK argumentasi guru. Temuan ini menunjukkan bahwa *Canva* dan materi berbasis web memiliki potensi untuk meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian Agnesti (2023) yang mengatakan pengembangan media pembelajaran berbentuk e-book interaktif ditujukan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran menulis teks argumentasi. Produk media e-book interaktif dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan bisa dibuka melalui berbagai perangkat oleh peserta didik. Untuk melihat kelayakan produk, peneliti melakukan validasi materi, media, serta uji coba produk kepada subjek sasaran (peserta didik). Hasil validasi materi diperoleh skor 63 dari skor maksimal 65, sehingga didapati persentase validitas materi, yaitu 97%. Hasil validasi media, didapatkan skor 41 dari 45, sehingga persentase validitas media, yaitu 91%. Selanjutnya, uji coba kepada peserta didik diperoleh persentase validitas 85%.

Media ini dinilai menarik bagi siswa dan berpotensi untuk digunakan berulang-ulang oleh guru dalam pembelajaran menulis. Hasil penelitian ini merekomendasikan sarankan agar guru mengembangkan media yang ditujukan untuk memudahkan pembelajaran.

Pengembangan handout berbasis Canva untuk mata pelajaran bahasa Indonesia telah menjadi fokus dari beberapa studi penelitian. Dasar penulis membuat penelitian ini adalah berdasarkan dari penelitian yang telah menggunakan model ADDIE, menggabungkan tahapan seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menciptakan materi pembelajaran yang inovatif dan efektif (Farizal, 2023); (Asep, 2024). Dimana aplikasi Canva telah disorot sebagai alat yang berharga untuk menciptakan konten pendidikan yang menarik dan bervariasi, meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa dengan menyajikan informasi dalam format yang menarik secara visual seperti video dan handout. Selain itu, Canva telah berhasil digunakan dalam Pengajaran Bahasa Inggris (ELT) untuk menumbuhkan kreativitas di kalangan siswa Informatika, menunjukkan keserbagunaannya di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan (Tira, 2022). Secara keseluruhan, integrasi Canva dalam mengembangkan handout untuk mata pelajaran bahasa Indonesia telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam hal kelayakan, validitas, dan keterlibatan siswa. Setelah dikembangkan maka penulis juga akan mengukur keefektifan kemampuan menulis melalui rubrik yang sudah disediakan.

Pada penelitian sebelumnya pengembangan handout dengan canva dilakukan model desain ADDIE, dan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan untuk siswa-siswa SMK. Urgensi kebaharuan penelitian ini, bahan ajar

yang dikembangkan menggunakan canva dengan template handout dimana sebelumnya penelitian (Loper, 2018) handout yang dikembangkan pada teks argumentasi berfokus pada kajian dari website materi yang dikembangkan, sementara dalam penelitian ini materi dalam bahan ajar dikembangkan dari buku ajar guru dan siswa serta dikembangkan sesuai ide-ide penulis sehingga contoh-contoh yang diberikan sesuai dengan tema lingkungan sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Argumentasi Berbantuan *Canva* Pada Kurikulum Merdeka Fase F di SMA Negeri 19 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Rendahnya keterampilan menulis teks argumentasi.
- 2) Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak diikuti siswa dengan serius sehingga mereka acuh ketika guru menyajikan materi.
- 3) Kendala pembuatan bahan ajar yang menarik adalah karena guru juga disibukan dengan administrasi di PMM sehingga pembuatan bahan ajar terkendala sehingga fokus pembelajaran masih menggunakan buku.
- 4) Minimnya penggunaan bahan ajar dan modifikasi bahan ajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal :

- 1) Bahan ajar yang dikembangkan berbentuk *handout*.
- 2) Aplikasi yang digunakan *canva*.

- 3) Masalah yang diangkat menjadi tema teks argumentasi adalah lingkungan sekolah dan lingkungan tempat tinggal siswa.
- 4) Materi ajar yang dikembangkan teks argumentasi sesuai dengan CP (capaian pembelajaran) dan ATP (alur tujuan pembelajaran) dalam bentuk handout.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana Proses Pengembangan Bahan Ajar Teks Argumentasi Berbantuan *Canva* Pada Kurikulum Merdeka Fase F di SMA Negeri 19 Medan?
- 2) Bagaimana Bentuk Pengembangan Bahan Ajar Teks Argumentasi Berbantuan *Canva* Pada Kurikulum Merdeka Fase F di SMA Negeri 19 Medan?
- 3) Bagaimanakah Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Teks Argumentasi Berbantuan *Canva* Pada Kurikulum Merdeka Fase F di SMA Negeri 19 Medan?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk Mengetahui Proses Pengembangan Bahan Ajar Teks Argumentasi Berbantuan *Canva* Pada Kurikulum Merdeka Fase F di SMA Negeri 19 Medan.

- 2) Untuk Mengetahui Bentuk Pengembangan Bahan Ajar Teks Argumentasi Berbantuan *Canva* Pada Kurikulum Merdeka Fase F di SMA Negeri 19 Medan.
- 3) Untuk mengetahui Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Teks Argumentasi Berbantuan *Canva* Pada Kurikulum Merdeka Fase F di SMA Negeri 19 Medan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Untuk menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar teks argumentasi berbasis *canva* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan pembelajaran yang menggunakan bahan ajar teks argumentasi berbasis *canva*, karena media ini jarang sekali dihadapkan pada siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan pengembangan bahan ajar teks argumentasi berbasis *canva* untuk materi belajar lainnya.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mendukung guru mengimplementasi pembuatan bahan ajar teks berbasis *canva*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi karya penulis dalam membuat sebuah pengembangan bahan ajar teks argumentasi berbasis *canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



THE
Character Building
UNIVERSITY