



Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Mufradat Kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo

Nelpia Manangin¹, Hj. Batni Bt. H. Bahri², Muhammad Nur Iman³
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: rindayaniwahyu33@gmail.com , hsr@yudharta.ac.id

Article Information	<i>Submission: 2023-07-23</i>	<i>Accepted: 2024-01-20</i>	<i>Published: 2024-04-29</i>
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------	------------------------------

Abstract:

This research aims to develop and produce interactive educational media using Canva for Arabic vocabulary (mufradat) learning for fourth-grade students at MIN 2 in Gorontalo Regency. The research employs a Research and Development (R&D) approach, specifically following the ADDIE model, which includes the phases of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results indicate that the interactive educational media utilizing Canva is highly feasible, with validation scores of 96%, 92%, and 95% from media, content, and language experts, respectively. Trials with small and large groups yielded positive responses with average percentages of 81% and 84%. Analysis of pre-test and post-test data employing the Wilcoxon Signed-Rank Test indicated a notable enhancement in students' vocabulary comprehension after using the Canva-based learning media, with a Z value of -4.024 and a two-tailed asymptotic significance of 0.000. In conclusion, the Canva-based interactive learning media is effective in enhancing students' abilities in learning Arabic vocabulary.

Keywords: Instructional media, Canva, vocabulary

Abstrak:

Studi ini memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menciptakan platform media pembelajaran interaktif yang dibuat berbantu Canva untuk pengajaran mufradat (kosakata) berbahasa Arab bagi peserta didik pada kelas IV di MIN 2 Kabupaten Gorontalo. Studi ini menerapkan metode Research and Development (R&D) serta mengimplementasikan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Hasil dari penelitian menggambarkan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbantu Canva sangatlah layak diimplementasikan, dengan validasi dari ahli pada bidang media, ahli pada bidang materi, serta ahli pada bidang bahasa masing-masing dengan besaran 96%, 92%, dan 95%. Uji coba terhadap kelompok yang kecil serta besar memperlihatkan respons positif dengan persentase rata-rata 81% dan 84%. Uji pre-test serta post-test menerapkan Wilcoxon Signed-Rank Test memperlihatkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mufradat peserta didik setelah penerapan media pembelajaran berbantu Canva, dengan nilai Z sebesar -4.024 dan signifikansi asimtotik dua ekor sebesar 0.000. Kesimpulannya, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dibuktikan efektif guna meningkatkan kompetensi peserta didik dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, canva, mufradat



This is open access article under the

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Teknologi informasi hadir di era ini memberikan harapan baru bagi para pendidik dalam mengatasi berbagai tantangan dalam dunia pendidikan. Teknologi yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan berbagai macam keterampilan maupun pengetahuan peserta didik. Dalam mengatasi permasalahan dengan memanfaatkan teknologi, tentunya pendidik perlu memiliki pemahaman teknologi agar pendidik mampu mengaplikasikan teknologi yang tersedia guna mengatasi berbagai macam hambatan yang berkaitan dengan pendidikan khususnya pada saat pembelajaran¹.

Dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa Arab, tentunya tidak terlepas dari kosakata atau mufradat yang merupakan dasar seseorang ketika mempelajari bahasa lain. Kompetensi bahasa lain yang baik dapat tercapai jika menguasai mufradat atau kosakata bahasa tersebut. Bahasa Arab sebagai bahasa asing adalah salah satu elemen kunci dalam mempelajari Al-Qur'an, sunnah Rasul, serta buku-buku yang berbahasa Arab. Untuk mempelajari bahasa Arab, sehingga harus menguasai kosakata bahasa Arab tersebut. Menguasai bahasa Arab cukup menantang, karena bahasa Arab merupakan bahasa yang berbebeda bagi siswa, terutama di Indonesia. Tantangan yang dihadapi siswa dalam menerapkan bahasa Arab setiap hari dikarenakan bahasa pertama siswa biasanya adalah bahasa Indonesia².

Bahasa Arab seperti yang diungkapkan Abdul 'Alim "اللُّغَةُ الْعَرَبِيَّةُ هِيَ لُغَةٌ عَرَبِيَّةٌ" "Bahasa Arab adalah bahasanya orang-orang Arab"³. *Bahasa Arab juga didefinisikan dengan*
 الْكَلِمَاتُ الَّتِي يُعَبَّرُ بِهَا الْعَرَبُ عَنْ أَعْرَاضِهِمْ وَقَدْ وُصِلَتْ إِلَيْنَا مِنْ طَرِيقِ النَّقْلِ وَحَفِظَهَا لَنَا الْقُرْآنُ
 الْكَرِيمُ وَالْأَحَادِيثُ الشَّرِيفَةُ وَمَا رَوَاهُ الثَّقَاتُ مِنْ مَنُثُورِ الْعَرَبِ وَمَنْظُومِهِمْ

*"Berbagai kata yang digunakan orang-orang Arab untuk mengungkapkan berbagai maksud atau tujuan mereka, disampaikan pada kita dengan jalan menukil/transfer/riwayat, dihimpun dan dijaga kepada kita oleh al-Qur'an al-Karim dan hadits-hadits mulia, dan berbagai riwayat terpercaya berupa prosa-prosa dan syair-syair Arab"*⁴.

Terdapat 4 keterampilan (maharah) dalam pembelajaran bahasa Arab yang diimplementasikan di dalam kegiatan proses pengajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Keterampilan tersebut di antaranya مهارة الاستماع (keahlian mendengarkan), مهارة الكلام

¹ Amrina, Adam Mudinillah, and Defitri Nur Isnain Isnain, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 55–65, <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14>.

² Amrina, Adam Mudinillah, and Isnain, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah."

³ Suharia Sarif, "Pengembangan Diri Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab" 06, no. 1 (2017): 72–93.

⁴ Nathaniel E Helwig, Sungjin Hong, and Elizabeth T Hsiao-wecksler, "BAHASA ARAB DAN METODE PENGAJARANNYA," n.d.

(keahlian berkomunikasi), مهارة القراءة (keahlian membaca), dan مهارة الكتابة (keahlian menulis). Setiap maharah tersebut memiliki keterkaitan satu dengan yang lain menggunakan pendekatan yang berbeda-beda⁵. Namun, dalam memperoleh keempat atau salah satu maharah (keterampilan) seseorang dituntut harus mempelajari mufrodat terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan kosa kata (mufrodat) berperan penting sebagai salah satu unsur dalam suatu bahasa. Bahasa Arab, sama halnya dengan bahasa lain, memiliki ribuan kosa kata yang perlu dipelajari untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Kosa kata (mufrodat) merupakan bagian dari ilmu bahasa Arab yang berkenaan dengan perbendaharaan suatu kata. Oleh karena itu, mufrodat menjadi salah satu bagian dari elemen krusial yang perlu dipelajari dalam pembelajaran bahasa asing agar dapat mencapai keahlian dalam berkomunikasi⁶.

Menurut hasil wawancara atau tanya jawab dengan pengajar mata pelajaran bahasa Arab yang ada di MIN 2 Kabupaten Gorontalo, proses pembelajaran di dalam kelas hanya terfokus pada buku dan guru belum memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran sebagai alat pendukung bagi guru dalam menyampaikan pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Adapun cara pengajaran mufrodat adalah dengan membacakan mufrodat yang ditirukan oleh peserta didik, memberi latihan soal, serta memberi tugas pekerjaan rumah (PR) yaitu dengan menghafal 5-10 mufrodat yang dijelaskan oleh guru, setelah itu disetorkan oleh siswa pada pertemuan berikutnya⁷. Proses belajar seperti ini tentu membuat proses pembelajaran bahasa Arab terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik⁸.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil pengamatan peneliti di MIN 2 Kabupaten Gorontalo, proses pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut masih sepenuhnya dikuasai oleh guru mata pelajaran dan peserta didik belum terlibat secara aktif. Kesulitan pada peserta didik dalam pembelajaran mufrodat bermula dari kurang tertariknya siswa pada proses pembelajaran sehingga tidak tersampainya materi yang dijelaskan secara maksimal. Kemampuan peserta didik pun masih terlihat pada saat peserta didik kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru terkait makna kosakata/mufrodat. Kesulitan ini disebabkan proses pembelajaran selama ini berpangkal

⁵ Moh. Zulkifli Papatungan, "Strategi Pengembangan Maharah Al-Kalam Siswa Dalam Mata Pelajaran Muhadatsah Di Madrasah Aliyah Alkhairaat Kota Gorontalo," *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics* 2, no. 1 (2020): 26–36, <https://doi.org/10.31958/lughawiyah.v2i1.2221>.

⁶ Lady Farah Aziza and Ariadi Muliansyah, "Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif," *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 56–71, <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>.

⁷ Kalsum, Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab MIN 2 Kabupaten Gorontalo, Wawancara. Tanggal 22 Agustus 2023

⁸ Indah Rahmayanti et al., "PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETRAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB SISWA KELAS X DI MAN KOTA BATU" 11, no. November 2023 (n.d.).

pada guru dan penyampaian materi yang monoton seperti ceramah, dikte, dll, sehingga pembelajaran tidak maksimal. Selain itu, selama proses belajar mengajar guru hanya memanfaatkan buku paket sebagai sarana pembelajaran serta kurang memanfaatkan teknologi yang ada guna menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik serta bervariasi. Kesulitan ini diketahui karena dalam pembelajaran mufrodat guru hanya memberikan contoh secara lisan tanpa adanya bantuan media. Adapun masalah dari peserta didik ialah siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengerti dengan baik mufrodat yang diajarkan oleh pendidik. Hal ini dikuatkan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Kalsum selaku pendidik mata pelajaran bahasa Arab pada kelas IV di Madrasah Ibtida'iyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo.

Mengingat sangat pentingnya peran guru dalam menggapai keberhasilan yang ada dalam pengembangan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah, maka guru dituntut agar dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas tidak monoton serta tercipta suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan⁹.

Satu diantara media yang bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran bahasa Arab terutama dalam pembelajaran mufrodat adalah canva. Canva merupakan sebuah aplikasi yang berbasis desktop dan mobile yang memudahkan penggunaannya. Canva adalah platform desain gratis yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai desain visual, seperti grafik, presentasi, poster, logo, dokumen, dan konten untuk media sosial. Platform tersebut tersedia baik di web ataupun seluler, dan menyajikan banyak gambar, jenis tulisan, template, serta ilustrasi. Media canva mampu menjadi sarana yang lebih efektif guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif. Fasilitas yang disediakan oleh canva, seperti gambar, font, template, dan ilustrasi, dapat membantu siswa untuk lebih termotivasi lagi serta dapat terlibat aktif di dalam sebuah proses pembelajaran yang dapat berpengaruh pada konsentrasi, memori, serta sikap peserta didik dalam kegiatan belajar terutama pada pengajaran mufrodat¹⁰.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dengan canva diperkuat oleh kajian yang dilaksanakan oleh Anisa Fauziyah, dkk dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Materi Suhu IPA Kelas VII". Hasil dari riset ini menggambarkan bahwasanya media pembelajaran berbantu canva bersifat efektif dalam suatu proses pembelajaran

⁹ W ATIKAH, "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Dengan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Smp Kelas Vii," 2023, http://digilib.unila.ac.id/72261/0Ahttp://digilib.unila.ac.id/72261/3/TESIS_TANPA_BAB_PEMBAHASAN.pdf.

¹⁰ Abdul Saman et al., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Membuat Media Bimbingan Dan Konseling Bagi MGBK Kabupaten Gowa," *CARADDE: Jurnal ...* 4, no. 1 (2021): 270–76.

untuk topik suhu dalam mata pelajaran IPA di kelas VII menunjukkan rata-rata skor mengalami peningkatan sebesar 100% meskipun ada 32% siswa yang belum mencapai ketuntasan. Untuk itu bisa disimpulkan bahwa pengembangan alat bantu belajar dengan Canva pada topik suhu IPA kelas VII mampu memberikan peningkatan pada motivasi, semangat, serta prestasi belajar peserta didik, sehingganya canva bisa diaplikasikan di dalam sebuah kegiatan proses belajar.

Selanjutnya kajian yang dilaksanakan oleh Aryono Rangko Muhamad berjudul “Pengembangan Media Interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V SDN 14 Mataram”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya berdasarkan penilaian pakar media serta materi menghasilkan rata-rata skor 93,5, yang menunjukkan bahwa media gambar dengan Canva sangatlah valid. Dari hasil analisis angket mengenai tanggapan peserta didik mengenai efektivitas dan kepraktisan media, mendapatkan rata-rata skor 95 yang menunjukkan bahwa media gambar berbasis Canva sangat praktis.

Kedua penelitian di atas belum terdapat kajian yang lebih detail mengenai pengembangan media pembelajaran dengan canva pada pembelajaran bahasa Arab terkhusus pembelajaran mufrodat. Hal ini bisa kita lihat dari variabel serta fokus penelitian yang diteliti oleh peneliti sebelumnya.

Adapun signifikansi yang ada pada penelitian ini yaitu peneliti ingin menghadirkan media pembelajaran terbaru serta menyempurnakan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal baru dari pengembangan riset yang akan dijalankan adalah melakukan pengembangan media pembelajaran berbantu canva menjadi sebuah media pembelajaran yang bersifat multifungsi. Media yang peneliti kembangkan disajikan dengan menyatukan powerpoint, video pembelajaran, serta kuis yang bisa dijangkau langsung oleh murid. Selain itu, kosakata tersajikan berbentuk video pembelajaran disertai dengan gambar, suara, dan contoh kalimat sederhana terkait dengan penggunaan mufrodat yang diajarkan.

Dengan mempertimbangkan berbagai masalah yang ditemukan, maka penelitian yang sedang dilakukan memiliki suatu tujuan untuk melakukan pengembangan serta menghasilkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran mufrodat murid kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis canva pada pembelajaran mufrodat siswa kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo”.

METODE

Kajian ini mengaplikasikan metode Reseach and Development (R&D) dikarenakan dalam riset yang sedang dilakukan oleh peneliti akan melakukan

pengembangan sarana pembelajaran yang akan diterapkan ketika pembelajaran¹¹. Menurut Sugiyono, bahwa metode riset dan pengembangan ialah pendekatan penelitian yang dipakai guna menciptakan sebuah produk khusus serta melakukan uji kinerja produk tersebut. Sementara Sukmadinata mengemukakan bahwa riset dan pengembangan merupakan langkah untuk menyempurnakan baik produk baru maupun yang sudah eksis¹².

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan ADDIE (Analyze, Designe, Develop, Impelement, dan Evaluate)¹³. Peneliti memutuskan untuk memilih metode pengembangan ADDIE dikarenakan model ADDIE unggul dalam langkah kerjanya yang tersistematis. Setiap langkah model ini melibatkan evaluasi dan revisi, memastikan produk yang diproduksi menjadi lebih valid. Lebih dari itu, model ADDIE memiliki kesederhanaan namun aplikasinya tetap tersusun rapi.

Metode dalam pengumpulan data riset yang dipilih peneliti mencakup observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dijalankan dengan guru mata pelajaran bahasa Arab, sementara angket dibagikan kepada siswa. Teknik dalam menganalisis data dalam penelitian ini mencakup analisis pada data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif meliputi saran serta arahan dari para validator, adapun data kuantitatif mencakup tingkat efektivitas media yang dikembangkan oleh peneliti¹⁴.

Peneliti menerapkan pula analisis kuantitatif guna mengevaluasi data dari para ahli serta responden yang diperoleh melalui angket. Analisis kuantitatif ini memanfaatkan angka sebagai alat penilaian. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase data angket adalah sebagai berikut:

$$P = f / N \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase data angket

f : jumlah skor yang diperoleh

N: jumlah skor maksimum

¹¹ Aan Suryana And Dewi Ratih, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Situs Astana Gede Kawali Untuk Meningkatkan Ketahanan Budaya Lokal Siswa," *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 11, No. 1 (2021): 57, <https://doi.org/10.25273/Ajsp.V11i1.5391>.

¹² Sri Wahyuni, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS XI SMA NEGERI 5 JENEPONTO SRI," *Journal of the European Academy of Dermatology and Vencrology* 34, no. 8 (2020): 709.e1-709.e9, <http://dx.doi.org/10.1016/j.jaad.2013.01.032>.

¹³ Ahmad Mahyudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar," *JIDeR: Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 4 (2023): 171.

¹⁴ Asminar Siregar, Masganti Sitorus, and Reflina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.2 (2021), 286–89 <https://yana.web.id/index.php/relevan>.

Hasil daripada validasi oleh ahli mampu diperoleh berdasarkan persentase yang dikategorikan sesuai dengan kriteria interpretasi nilai pada skala Likert 1-4¹⁵.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian	Keterangan
0%-24,99%	Sangat Tidak Layak
25%-49,99%	Tidak Layak
50%-74,99%	Layak
75%-100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil kajian ini menunjukkan bahwa murid di kelas IV di MIN 2 Kabupaten Gorontalo, ketika di dalam kelas masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran mufrodad. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran canva dan diterapkan di MIN 2 Kabupaten Gorontalo dengan tahapan-tahapan model ADDIE sebagai berikut¹⁶:

Analisis

Dalam fase ini, peneliti mengaplikasikan berbagai analisis, termasuk analisis terhadap kebutuhan, analisis pada materi pembelajaran, dan analisis pada lingkungan. Untuk analisis kebutuhan, peneliti memberikan instrumen analisis kepada guru dan peserta didik guna mengumpulkan data yang diperlukan. Hasil instrumen analisis kebutuhan menggambarkan bahwa baik guru maupun siswa memerlukan media pembelajaran yang beragam, terutama dalam pembelajaran mufrodad. Hal ini diketahui dari hasil anget analisis kebutuhan peserta didik diperoleh nilai sebesar 76%, ini menunjukkan bahwasanya peserta didik mempunyai ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Adapun anket analisis kebutuhan guru menyatakan dengan persentase 93% adanya kebutuhan untuk menggunakan media pembelajaran.

Adapun hasil analisis materi pembelajaran yaitu mufrodad yang sedang dipelajari oleh peserta didik adalah bab 4 pada buku Bahasa Arab kelas IV oleh Kementerian Agama dengan tema Afrood al-usrah. Adapun bab 5 dan 6 merupakan bab terakhir di

¹⁵ Anisya Yolanda and Rini Sri Indriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (2023).

¹⁶ Rista Karisma, Mudzanatun Mudzanatun, and Prasena Arisyanto, 'Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.3 (2019), 216 <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255>.

buku tersebut dan nanti akan mereka pelajari. Oleh karena itu, pada media yang peneliti kembangkan, terdapat mufradat yang ada pada bab 4, 5, dan 6 dengan tema afroodu al-usrah, fii al-baiti, dan uhibbu induuniisiyaa.

Menurut pengamatan peneliti, selama proses penyampaian materi, pendidik hanya mengaplikasikan metode ceramah, sehingga menjadikan siswa sulit untuk tetap fokus terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, kajian ini memiliki tujuan guna mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu diakses langsung oleh siswa, sehingga memudahkan mereka untuk lebih berkonsentrasi pada materi pelajaran.

Desain

Dalam fase ini, peneliti melakukan perancangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva. Untuk mengembangkan media ini, peneliti mendesain format yang mencakup bagian pembuka yang terdiri dari beberapa konten. Konten pertama adalah sampul yang memuat profil peneliti. Sementara konten kedua berisi menu/fitur yang mencakup tema bab 4-6 yang disajikan dengan gambar. Pada content selanjutnya, terdapat halaman yang dilengkapi dengan fitur video pembelajaran dan kuis interaktif. Pada fitur video pembelajaran, terdapat video yang telah didesain dengan semenarik mungkin yang berisi tema bab 4-6. Pada fitur kuis, peneliti menyajikan beberapa pertanyaan untuk peserta didik yang mencakup materi dari video pembelajaran.

Kemudian pada content berikutnya yaitu video pembelajaran yang berisi penjelasan tentang tema yang akan dipelajari. Video pembelajaran ini dilengkapi dengan contoh penyebutan mufradat serta contoh penggunaannya dalam kalimat. Contoh penyebutan tersebut merupakan suara peneliti yang direkam langsung dengan aplikasi canva. Selain itu, video pembelajaran ini juga dilengkapi dengan animasi sebagai penggambaran tentang mufradat yang diajarkan. Halaman yang memuat video pembelajaran ini juga dilengkapi dengan fitur back guna kembali ke halaman sebelumnya dan fitur next guna melanjutkan ke halaman setelahnya yang berisi kuis.

Pada content selanjutnya yaitu kuis yang berisi beberapa pertanyaan terkait materi yang ada dalam video pembelajaran. Pada kuis ini, setiap pertanyaan diberikan empat opsi pilihan jawaban meliputi a, b, c, dan d. Jikalau peserta didik memilih jawaban yang benar, akan muncul slide/halaman dengan teks "Benar" disertai backsound. Jika memilih jawaban yang salah, akan muncul slide dengan teks "Salah" yang juga disertai backsound. Pada slide "Benar" dan "Salah", peneliti juga menyertakan fitur back guna kembali pada pertanyaan sebelumnya dan next guna melanjutkan ke pertanyaan setelahnya.

Development (pengembangan)

Di fase pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui 2 tahapan yaitu membuat video pembelajaran dan membuat media pembelajaran

interaktif. Adapun tahapan dalam membuat video pembelajaran ialah sebagai berikut: a) Merancang tampilan awal, b) Memilih template video, c) Membuat tampilan pembukaan dan menambahkan teks, d) menambahkan animasi dan menghapus latar belakang animasi, e) menambahkan rekaman suara dalam video, f) membuat transparansi rekaman suara, g) membuat tampilan akhir¹⁷. Adapun langkah dalam membuat media pembelajaran interaktif meliputi langkah-langkah berikut: a) Membuat tampilan awal yang berisi profil peneliti, b) menambahkan elemen dan gambar yang diperlukan, c) menambahkan teks, d) menambah halaman, e) membuat kuis, f) menambahkan tombol next, back, dan home serta menambah link tautan, dan g) membuat tampilan akhir dan membagikan link media pembelajaran interaktif.

Setelah pengembangan media pembelajaran interaktif, langkah berikutnya ialah memvalidasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran dilakukan validator yang meliputi ahli di bidang media, ahli di bidang materi, serta ahli di bidang bahasa. Berikut peneliti paparkan hasil dari validator ahli media:

Tabel 1 : Hasil Analisis Validasi Ahli di Bidang Media

Indikator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Rekayasa Media	27	96%
Komunikasi Visual	50	96%
Jumlah	77	96%
Persentase		96%

Dari tabel tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya aspek bahasa pada media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan memperoleh hasil persentase 96%. Nilai persentase ini berada pada rentang nilai 75%-100%, sehingga media pembelajaran interaktif berbantu canva dikatakan sangatlah layak guna diaplikasikan dalam sebuah proses pembelajaran bahasa Arab. Hasil validator ahli di bidang materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 : Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Kelayakan isi	15	94%
Kelayakan penyajian	10	83%
Kelayakan Bahasa	8	100%
Jumlah	33	92%
Persentase		92%

¹⁷ Fadhilah Putri and Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Temaekosistem Kelas V SD Ataupun Guru Sebagai Satu-Satunya Media Dapat Dilakukan Dengan Secara Langsung Merupakan Secara Umum Berkaitan Dengan Kurangnya Penekanan Pada Fokus Masalah Yan', 8 (2022).

Berdasarkan tabel tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya aspek materi dalam media pembelajaran interaktif dinilai sangatlah layak oleh ahli materi. Nilai rata-rata persentase yang didapatkan ialah 95%, yang berada dalam rentang 75%-100%. Maka dari itu, media pembelajaran interaktif yang dilakukan pengembangan oleh peneliti dikatakan sangatlah layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab.

Adapun hasil analisis validasi angket dari validator ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 3 : Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Kelugasan	12	100%
Komunikatif	12	100%
Kaidah Bahasa	14	88%
Jumlah	38	95%
Persentase	95%	

Berdasarkan tabel di atas, bisa disimpulkan bahwasanya aspek bahasa pada media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan memperoleh nilai persentase 95%, nilai persentase ini berada pada rentang nilai 75%-100%, sehingga dapat dikatakan bahwasanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sangatlah layak untuk diaplikasikan pada pembelajaran mufradat bahasa Arab.

Implementasi

Pada fase ini, peneliti mengimplementasikan produk yang dilakukan pengembangan dan divalidasi oleh para ahli. Peneliti melibatkan kelompok kecil yang meliputi 5 siswa dan kelompok besar yang meliputi 1 guru mata pelajaran bahasa Arab dan 24 siswa. Tahap implementasi ini bertujuan guna meninjau respon guru dan siswa pada media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hasil respons peserta didik dalam kelompok kecil dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4 : Hasil analisis respons siswa dari kelompok kecil

Indikator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Manfaat	20	83%
Penyajian	20	81%
Kepuasan	16	80%
Jumlah	56	81%
Persentase	81%	

Dari tabel tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya implementasi produk yang peneliti telah kembangkan memperoleh rata-rata persentase 81% dari respon peserta didik kelompok kecil, nilai persentase ini berada pada rentang nilai 75%-100%, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis Canva dikatakan sangatlah layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran dan bisa diujicobakan pada kelompok besar.

Adapun hasil analisis pada kelompok besar yaitu 1 guru mata pelajaran dan 24 peserta didik dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 5 : Hasil analisis angket respon pendidik

Indikator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Manfaat	20	100%
Penyajian	20	85%
Kepuasan	20	80%
Jumlah	60	88%
Persentase		88%

Dari tabel tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan pada media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi Canva yang ditujukan guna pembelajaran bahasa Arab mendapatkan hasil yang layak. Rata-rata persentase yang didapatkan dari angket respons guru ialah 88%, yang berada dalam rentang 75%-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dikatakan sangatlah layak guna diaplikasikan di proses pembelajaran bahasa Arab.

Selanjutnya Respons peserta didik dalam kelompok besar bisa dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 6: Hasil analisis respon siswa

Indikator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Manfaat	20	88%
Penyajian	20	82%
Kepuasan	16	80%
Jumlah	56	83%
Persentase		84%

Berdasarkan data angket tanggapan peserta didik, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif yang dilakukan pengembangan oleh peneliti dinilai sangatlah memadai. Rata-rata persentase dari angket tanggapan peserta didik adalah 84%, yang berada dalam rentang 75%-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif ini dikatakann sangatlah layak untuk diaplikasikan di dalam sebuah proses pembelajaran bahasa Arab.

Evaluasi

Evaluasi adalah fase akhir dari penelitian pengembangan dengan model ADDIE¹⁸. Berdasarkan tahapan-tahapan sebelumnya, media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan perlu dievaluasi. Dilihat dari saran dan arahan validator ahli di bidang media, tidak ada masalah terhadap media yang digunakan kecuali pada tampilan kuis. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal, masih ada tampilan “next” pada slide yang dibaca “salah” saat diklik, untuk itu perlu adanya perbaikan link pada halaman akhir slide ini. Adapun saran dari validator ahli bahasa, ada beberapa penulisan mufradat

¹⁸ M. Ismail Walid, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar,” *Repository UIN Alauddin Makassar*, 2017, 184.

serta pelafalannya yang perlu diperbaiki, yaitu penulisan hamzah washal diubah menjadi hamzah qat 'I pada kata أَفْرَادُ الْأُسْرَةِ, memperbaiki harakat pada wazan طَبِيخٌ-يَطْبُخُ menjadi - طَبِيخٌ - يَطْبُخُ, dan penulisan kata الآخر diubah menjadi الأخير pada kuis.

Hasil persentase yang diperoleh dari angket 3 validator, serta angket tanggapan guru dan siswa semuanya berada dalam rentang nilai 75%-100%. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif yang dilakukan pengembangan oleh peneliti sangatlah layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran mufradat bahasa Arab.

Hasil Uji Coba Produk

Setelah fase pengembangan, validasi ahli, dan implementasi kini memasuki tahap uji coba. Pada tahap ini, peneliti melibatkan 24 peserta didik dengan menerapkan pre-test dan post-test yang meliputi 19 soal untuk melihat bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbantu Canva dalam suatu proses pembelajaran mufradat. Hasil dari data pre-test dan post-test dilakukan analisis dengan uji hipotesis statistik, setelah terlebih dahulu melalui uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat uji statistik yang digunakan.

Uji prasyarat terdiri dari analisis deskriptif statistik dan uji normalitas. Analisis deskriptif statistik menunjukkan bahwa nilai pre-test memiliki rata-rata 16.96 dengan standar deviasi 7.037, sementara nilai post-test menunjukkan peningkatan dengan rata-rata 37.25 dan standar deviasi 14.821. Uji normalitas diterapkan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasilnya menunjukkan bahwasanya data pre-test tidak berdistribusi secara normal, adapun data post-test berdistribusi normal. Oleh karena itu, peneliti menerapkan uji non-parametrik Wilcoxon Signed-Rank Test guna dilakukan analisis lebih lanjut.

Hasil dari uji hipotesis dengan Wilcoxon Signed-Rank Test memperlihatkan nilai Z senilai -4.024 dengan signifikansi asimtotik dua ekor sebesar 0.000. Ini menggambarkan adanya nilai perbedaan yang begitu signifikan diantara skor pre-test dan post-test. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti secara signifikan mampu memberikan peningkatan terhadap kemampuan peserta didik dalam pembelajaran mufradat.

KESIMPULAN

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk melakukan pengembangan dan menciptakan media pembelajaran interaktif berbantu Canva dalam proses pembelajaran mufradat bagi siswa di kelas IV di MIN 2 Kabupaten Gorontalo. Metode yang diterapkan ialah Research and Development (R&D) dengan penerapan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Teknik

pengumpulan data mencakup observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Riset ini melibatkan pengajar mata pelajaran bahasa Arab serta siswa untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Validasi produk dijalankan oleh ahli di bidang media, ahli di bidang materi, serta ahli di bidang bahasa, serta diuji coba pada kelompok yang kecil dan besar untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dilakukan pengembangan.

Hasil riset menggambarkan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis Canva sangatlah layak diaplikasikan pada pembelajaran mufradat bahasa Arab. Validasi dari ahli di bidang media, ahli di bidang materi, serta ahli di bidang bahasa memberikan persentase kelayakan masing-masing sebesar 96%, 92%, dan 95%. Uji coba terhadap kelompok yang kecil serta besar menunjukkan respon yang positif dengan persentase nilai rata-rata senilai 81% dan 84%. Hasil uji pre-test serta post-test menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test menggambarkan adanya sebuah peningkatan yang signifikan pada pemahaman mufradat peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva, dengan nilai Z sebesar -4.024 dan signifikansi asimtotik dua ekor sebesar 0.000. Ini membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbantu Canva mampu memberikan peningkatan kompetensi siswa dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab.

Berdasarkan hasil riset ini, bisa disimpulkan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbantu Canva merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif pada pembelajaran bahasa Arab. Media ini mampu menolong siswa untuk memahami materi pelajaran dengan mudah.

REFERENSI

- Abdurochman, 'Strategi Pembelajaran Kosakata', *An-Nabighoh*, 19.1 (2017), 76–77
- Aguayo Torrez, Madahi Veronica, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER SATU VARIABEL (SPLSV) DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SWASTA IRA MEDAN*, 2021
- Amanda, Niken, Fine Reffiane, and Prasena Arisyanto, 'Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) Pada Tema Keluargaku', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.2 (2019), 97
<https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>
- Anisa Fauziyah, Aan Hendrayana, Rudi Hariyadi, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA MATERI SUHU IPA

KELAS VII', 08 (2023), 586–97

- Ardana, Meliana Dwi, Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Dian Nur Antika Eky Hastuti, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar', *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3 (2022), 407–19
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Bagi, Canva, Guru Sekolah, Ayu Liskinasih, Teguh Sulisty, and Maria Purnawati, 'Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan', 3.2 (2023), 89–95
- Islam, Universitas, Negeri Kh, Achmad Siddiq, Fakultas Tarbiyah, and D A N Ilmu, 'Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufrodad Bahasa Arab Siswa Kelas Ii Mi Al-Ihsan Full Day School Balung', 2021
- JUNAIDAH, PIPIT DIAN, 'PENGUASAAN MUFRADAT MELALUI MEDIA LAGU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB SISWA MTsN 5 JOMBANG', *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2.4 (2023), 437–45
<https://doi.org/10.51878/teacher.v2i4.1919>
- Karisma, Rista, Mudzanatun Mudzanatun, and Prasena Arisyanto, 'Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.3 (2019), 216
<https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255>
- Lubis, Ayu Puspita Sari, and Beta Rapita Silalahi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah', *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3.2 (2023), 228–37
<https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1073>
- M, Amril Huda, Wahdini Anna Filla, and Adam Mudinillah, 'Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15.1 (2022), 14–31
<https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1758>
- Mahyudin, Ahmad, 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar', *JIDeR: Journal of Instructional and Development Researches*, 3.4 (2023), 171
<https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Masykur, Rubhan, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash', *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8.2 (2017), 177
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Putri, Fadhillah, and Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Temaekosistem Kelas V SD Ataupun Guru Sebagai Satu-Satunya Media Dapat Dilakukan Dengan Secara Langsung Merupakan Secara Umum Berkaitan Dengan Kurangnya Penekanan Pada Fokus Masalah

Yan', 8 (2022)

- Sari, Fiska Komala, Farida Farida, and Muhamad Syazali, 'Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan', *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.2 (2016), 135–52 <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.24>
- Siregar, Asminar, Masganti Sitorus, and Reflina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.2 (2021), 286–89 <https://yana.web.id/index.php/relevan>
- Suryana, Aan, and Dewi Ratih, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Situs Astana Gede Kawali Untuk Meningkatkan Ketahanan Budaya Lokal Siswa', *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11.1 (2021), 57 <https://doi.org/10.25273/ajsp.v11i1.5391>
- Wahidin, Ahmad Jurnaidi, Miftah Faroq Santoso, Tiska Pattiasina, and Yusuf Unggul Budiman, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok', *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2.3 (2022), 799–806 <https://doi.org/10.54082/jamsi.336>
- Widada, Aris, Lustia Bakti Rohayati, and Rina Sarifah, 'Pemanfaatan Media Daring Google Form Untuk Evaluasi Pembelajaran Mufradat Di Masa Pandemi Covid-19', *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8.1 (2022), 53 <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.618>
- Yolanda, Anisya, and Rini Sri Indriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (2023)