

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI APLIKASI CANVA

Rosalinda¹, Muhammad Syafriansyah²

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab STKIP Al Washliyah Banda Aceh, Jl. Washliyah No.1 Lam Ara, Rukoh, Syiah Kuala, Banda Aceh, Aceh, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Bahasa Arab STKIP Al Washliyah Banda Aceh, Jl. Washliyah No.1 Lam Ara, Rukoh, Syiah Kuala, Banda Aceh, Aceh, Indonesia.

e-mail: rosalindatba06@gmail.com , syafrians8@gmail.com

ABSTRACT

The development of increasingly advanced digital technology provides its own challenges for learning Arabic to continue to innovate and be creative through the development of effective and interesting learning media, one of which is through digital media. The purpose of this study is to determine the feasibility and effectiveness of Canva media as a learning medium. This study uses the Research and Development method through the 4-D development model. The resulting learning media is then validated by media experts and material experts in the field of teaching Arabic. The research results obtained that learning Arabic through Canva media was rated 89.09% by media experts and 89% by material experts, so it can be concluded that Canva learning media is very suitable for Arabic subjects.

Keywords: *Arabic Learning, Digital, Canva App.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang semakin maju memberi tantangan tersendiri terhadap pembelajaran bahasa Arab untuk terus berinovasi dan berkreasi melalui pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik, salah satunya melalui media digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media Canva sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development melalui model pengembangan 4-D. Media pembelajaran yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi di bidang pengajaran bahasa Arab. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa pembelajaran bahasa Arab melalui media Canva dinilai 89,09% oleh ahli media dan 89% oleh ahli materi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva sangat cocok untuk mata pelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: *Pembelajaran Bahasa Arab, Digital, Aplikasi Canva.*

1. PENDAHULUAN

Tren globalisasi saat ini telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat. Perubahan sosial yang terjadi tidak dapat dihindari lagi salah satunya adalah karena pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga hal ini sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Atas dasar itu, inovasi dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan di era global ini, khususnya inovasi dalam media pembelajaran. Inovasi dalam dunia pendidikan selalu menjadi topik yang menarik untuk diperbincangkan dari waktu ke waktu. Dalam inovasi pendidikan, termasuk media pembelajaran, sangatlah penting untuk menjawab kebutuhan masyarakat dan menghadapi tantangan era globalisasi serta berusaha memecahkan masalah yang ada.

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin maju dan mendorong inovasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan baru, kecerdasan buatan dan meningkatnya penggunaan Internet di semua bidang kehidupan. Oleh karena itu, adaptasi media pembelajaran sangat urgen di era revolusi industri 4.0, karena pentingnya media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan.

Oleh karena itu, pendidikan sangat membutuhkan pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Penerapan teknologi ini antara lain pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran, terutama pada saat

pembelajaran bahasa asing, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, serta mahasiswa dapat lebih meningkatkan taraf belajarnya. Tujuan penggunaan teknologi ini adalah suatu bentuk pembelajaran yang berubah dari penyediaan bahan ajar hanya dilakukan melalui media pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran yang lebih modern melalui media digital. Penggunaan media digital dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu guru berkomunikasi dengan mahasiswa sebagai bentuk inovasi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik atau sebagai alat penyalur dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran sekaligus memberikan materi kepada mahasiswa. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala macam sarana komunikasi fisik berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus dibuat atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk tujuan pembelajaran agar tercapai secara efektif dan efisien dalam pembelajaran. Media belajar tidak lagi dianggap hanya sebagai alat pengajaran bagi guru, melainkan sebagai jembatan penyampai pesan dari pengirim pesan (pendidik) kepada penerima pesan (mahasiswa).

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, guru menghadapi tantangan tersendiri untuk terus berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan

media pembelajaran yang efektif dan menarik. Media yang dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran saat ini adalah *smartphone*, mengingat mayoritas mahasiswa sudah memiliki dan menggunakan *Handphone/smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, yang sangat mendukung upaya pemanfaatan media pembelajaran digital melalui aplikasi *Canva*.

Canva adalah perangkat lunak desain, editor foto, dan editor video gratis dan berbayar yang sangat mudah digunakan dan mudah digunakan, tersedia untuk *ponsel* dan *laptop*. Aplikasi ini sangat menarik sebagai sarana pembelajaran audio visual. *Canva* juga merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana belajar. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan kreatif mungkin agar pembelajaran di kelas lebih interaktif dan menyenangkan. *Canva* memiliki banyak *template* yang mudah digunakan, seperti B. *Template* untuk foto, grafik, poster, pamflet, logo, dokumen untuk postingan *Instagram*, gambar latar, laporan, pewarnaan foto, pamflet, koran, sampul majalah, dan banyak lagi. Mengenai langkah penggunaan aplikasi ini, antara lain: (1) Buat akun *Canva*; (2) membuat format; (3) pemilihan latar belakang; (4) menyunting latar belakang; (5) menambahkan teks; (6) Unduh atau bagikan file.

Dibandingkan dengan aplikasi dan editor desain lainnya, *Canva* lebih berfokus pada desain dan menyertakan contoh desain foto siap pakai untuk digunakan sebagai contoh dan *template* lainnya. Selain itu, komponen aplikasi ini sangat mudah dipahami sehingga dapat digunakan untuk

mendukung pembelajaran visual dan mengembangkan kompetensi visual mahasiswa. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan di perangkat seluler, komputer, melalui web bahkan *Handphone*.

Canva bukan hanya aplikasi bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan langsung oleh mahasiswa untuk mendesain produk berbasis pembelajaran seperti logo, poster, iklan, dll. *Canva* sangat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, dan tidak hanya memudahkan mahasiswa dalam menerapkan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, karena hasil penggunaan *Canva* dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan . motivasi mahasiswa melalui Penggunaan *Canva* yang menarik.

Salah satu yang menjadi kelebihan aplikasi *canva* karena memiliki berbagai desain yang bagus dan menarik, sehingga mampu mengembangkan kreativitas pendidik & mahasiswa pada mendesain/ merancang media pembelajaran dengan berbagai fitur yang sudah disediakan, pembelajaran lebih hemat waktu dan praktis serta dapat dikerjakan melalui *Handphone*. Selain itu kelebihan *canva* yaitu: (1) menggunakan *canva* kita mampu menciptakan aneka macam jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, *template* dan penomoran laman yang bisa merangsang kreatifitas dan menginspirasi pengajar juga mahasiswa pada aktivitas mendesain media yang menarik yang bisa dijadikan bahan pembelajaran, berupa slide, mind mipping, poster dan lain-lain. Hal ini dikarenakan adanya beraneka ragam karakter yang

sudah tersedia, misalnya menciptakan 'drag & drop' yang mempermudah pengguna pada mengaplikasikannya; (2) tersedianya desain

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode RnD, yang diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk secara sengaja, sistematis mencari, merancang, meningkatkan, mengembangkan, memproduksi, memvalidasi, keefektifan dan kepraktisan produk, desain, metode/strategi/metode pengujian, layanan, prosedur tertentu yang lebih baik. Metode RnD yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Model ini terdiri dari beberapa tahap: 1. Define, pada tahapan ini dilakukan pendefinisian produk yang akan dibuat serta spesifikasi produk yang akan dibuat; 2. Design, pada tahap kedua ini perancangan produk yang akan diproduksi; 3. Develop, pada tahap ini kegiatan perancangan produk yang dikembangkan

Tabel 1.

Skala penilaian untuk validasi produk

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Sangat Kurang

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

menarik yang majemuk; (3) bisa menaikkan kreatifitas.

bersamaan dengan pengujian validitas produk; dan 4. Disseminate, pada fase ini mencakup fungsi untuk mendistribusikan produk yang telah diuji coba untuk digunakan oleh orang lain.

Metode ini menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data melalui angket/kuesioner dan dokumentasi. Metode survei adalah mengidentifikasi produk melalui pengujian, memvalidasi produk yang dikembangkan dan menjaga kualitas perangkat, membutuhkan saran dan masukan dari kelompok ahli. Alat yang digunakan adalah 1 angket untuk ahli validasi materi, 1 angket untuk ahli media, 3 angket untuk pengguna (dosen). Data validasi ini dihitung pada skala Likert. Berikut ini adalah skala penilaian validasi produk pada skala Likert.

Keterangan:

P = Presentase validitas

F = Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data

N = Skor Maksimal

Tabel 2.

Presentase Kriteria Validitas

Presentase	Keterangan
81% - 100 %	Sangat valid
61 % - 80 %	Valid
41 % - 60 %	Kurang valid
21 % - 40 %	Tidak valid
0 % -20 %	Sangat tidak valid

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Aplikasi Canva” dilakukan dengan menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tahapan model pengembangan 4D. Media video berbasis aplikasi Canva merupakan hasil penelitian ini. Peneliti telah menyelesaikan setiap langkah berikut:

Tahap pendefinisian, pada tahap ini kebutuhan perencanaan media digital pada mata kuliah bahasa arab ditetapkan. Persyaratan pertama adalah kurikulum, rencana pelajaran semester (RPS) dan bahan ajar bahasa Arab. Selain pengumpulan data, penulis menyiapkan perangkat lunak atau software dan peralatan atau perangkat keras yang akan digunakan untuk merancang media digital arab. Persiapan perangkat lunak yang relevan adalah persiapan aplikasi yang akan digunakan, yaitu aplikasi Canva, dan aplikasi pendukung lainnya seperti Microsoft Word, Google dan editor gambar. Dalam persiapan perangkat keras, peneliti menyiapkan laptop dan smartphone yang mendukung perangkat lunak desain media digital untuk kursus bahasa Arab. Peralatan yang digunakan tidak boleh tinggi. Laptop yang digunakan dalam model ini adalah AsusDevice Name DESKTOP-CBJ1KG1 Processor AMD E2-7015 APU, AMD Radeon R2 Graphics 1.50GHz, Installed RAM 4.00GB dan Smartphone adalah Vivo V23e Processor 2.05GHz Octa-Core, 0.05 GHz 8-Core 0.0 GB Penyimpanan. Ruang penyimpanan 128GB.

Tahap Design atau perancangan media digital wajib diubahsuaikan menggunakan

silabus, RPS & materi pembelajaran Bahasa Arab yang dipakai pengajar pada mengajar Bahasa Arab. Pada termin ini media pembelajaran dibuat menggunakan bentuk interface agar memudahkan pengoperasian media digital pada pembelajaran. Tampilan ini dibuat semacam layar judul, materi dan soal.

Tahap selanjutnya merupakan termin disseminate yaitu tahap penyebaran produk. Pada termin ini, media digital yang telah dibuat disebarkan pada mahamahasiswa menjadi stimulus atau media pendukung pembelajaran baik di dalam maupun luar kampus. Penyebaran mampu dilakukan melalui Bluetooth, ShareIt juga WhatsApp yang terdapat pada Smartphone. Ada beberapa hambatan yang ditemukan dalam waktu proses penyebaran seperti fasilitas pendukung yang terdapat pada Smartphone mahamahasiswa. Dimana sebelum media digital ini dipakai, maka smarphone mahamahasiswa wajib terlebih dahulu mempunyai Aplikasi Canva. Software ini diperoleh dengan mendownload pada Playstore di Smartphone Android secara gratis. Untuk pengiriman dapat dilakukan melalui Bluetooth atau ShareIt atau WhatsApp dan mampu dikatakan proses pengiriman ini tidak terdapat hambatan dikarenakan dukungan teknologi yang mendukung.

Pada tahap pengujian produk, validasi dilakukan dengan membagikan formulir validasi kepada tim ahli dan menjumlahkan persentase pertanyaan pada setiap formulir. Nilai akhir yang dicapai sangat membantu untuk mendapatkan gambaran tentang media yang dikembangkan.

Tabel 3.
Angket validitas oleh Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Rekayasa Perangkat Lunak						
1.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri				√	
2.	Media pembelajaran efisien digunakan untuk belajar mandiri				√	
3.	Media pembelajaran dapat diandalkan untuk memudahkan dalam belajar					√
4.	Media pembelajaran dapat digunakan berulang kali					√
5.	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah					√
6.	Media pembelajaran dapat dijalankan di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak					√
7.	Media pembelajaran mudah digunakan					√
8.	Pemilihan <i>software</i> untuk pengembangan media pembelajaran yang tepat				√	
B. Aspek Desain Pembelajaran						
9.	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran sudah jelas				√	
10.	Penyajian tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum				√	
11.	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	

12.	Penggunaan strategi pembelajaran dalam media pembelajaran sudah tepat				√	
13.	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar mahamahasiswa				√	
C. Komunikasi Visual						
14.	Materi di dalam media pembelajaran tersampaikan dengan baik					√
15.	Media pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi dengan gambar				√	
16.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik				√	
17.	Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik					√
18.	Kesesuaian <i>dubbing</i> dan visualisasi sudah tepat				√	
19.	Intonasi <i>dubbing</i> dalam media pembelajaran terdengar dengan jelas					√
20.	Kesesuaian <i>backsound</i> pada media pembelajaran				√	
21.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca					√
22.	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran terlihat dengan jelas					√

Adapun Perhitungan data hasil uji validitas oleh Ahli Media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Tabel 4.
Hasil Penilaian Ahli Media Sesuai Indikator

NNo	Aspek	Skor rata-rata	Keputusan uji
1	Perangkat Lunak	92,5%	Sangat Valid
2	Desain Pembelajaran	80 %	Valid
3	Komunikasi Visual	91,1 %	Sangat Valid

Sedangkan Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{10 \times 5 + 12 \times 4}{110} \times 100\%$$

$$P = \frac{50 + 48}{110} \times 100\%$$

$$P = \frac{98}{110} \times 100\%$$

$$P = 89,09 \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan rata-rata total hasil validasi ahli media, menunjukkan media ini “Sangat Valid” dengan skor 89,09%. Merujuk pada saran dan masukan dari ahli media, pada saat memilih gambar, sebaiknya peneliti dapat mengambil sampel gambar yang sesuai dengan benda-benda di sekitar mereka (gambar nyata), karena ini memudahkan peserta didik untuk mengingat mufradat/ kosa kata karena gambar yang dipilih sesuai gambar pengalaman belajar mereka sendiri.

Tabel 5.
Angket validitas oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Tujuan Pembelajaran						
1.	Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas didalam media pembelajaran					√
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan					√
B. Materi Pembelajaran						
3.	Materi disampaikan secara jelas dan runtut					√
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami mahasiswa					√
5.	Pilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan				√	
6.	Materi yang diberikan melalui media pembelajaran digital penting bagi mahasiswa					√
7.	Materi dapat disajikan dengan cara yang menarik				√	
8.	Sesuai saat diskusi tentang judul dan isi materi				√	
9.	Penyajian materi dapat membangkitkan minat dan motivasi mahasiswa untuk belajar				√	
10.	Penyajian materi mendorong mahasiswa untuk mendengarkan dengan seksama				√	
11.	Menyajikan materi dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa				√	
C. Metode Pembelajaran						
12.	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat					√
13.	Mahasiswa dapat mempraktikkan secara langsung materi yang ada di dalam media				√	
D. Sumber Pembelajaran						

14.	Media pembelajaran yang digunakan memudahkan mahamasiswa belajar dalam materi tersebut					√
15.	Media pembelajaran yang disajikan dapat dijadikan acuan saat melakukan praktikum				√	
E. Kegiatan Pembelajaran						
16.	Pendahuluan dalam media pembelajaran sudah tepat				√	
17.	Pemaparan materi Qiraah (Nash) bermanfaat sebagai gambaran awal mahamasiswa untuk memahami materi				√	
18.	Penyampaian materi malalui media ini dapat membantu mahasiswa belajar mandiri				√	
19.	Kegiatan Pembelajaran dapat menarik minat belajar mahasiswa					√
20.	Kesimpulan dalam media pembelajaran sudah jelas					√

Adapun Perhitungan data hasil uji validitas oleh Ahli Media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Tabel 6.
Hasil
Penilaian Ahli Materi Sesuai Indikator

No	Aspek	Skor rata-rata	Keputusan uji
1	Tujuan Pembelajaran	100 %	Sangat Valid
2	Materi Pembelajaran	86,6 %	Sangat Valid
3	Metode Pembelajaran	90 %	Sangat Valid
4	Sumber Pembelajaran	90 %	Sangat Valid
5	Kegiatan Pembelajaran	88 %	Sangat Valid

Sedangkan Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{9 \times 5 + 11 \times 4}{110} \times 100\%$$

$$P = \frac{45 + 44}{100} \times 100\%$$

$$P = \frac{89}{100} \times 100\%$$

$$P = 89 \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil verifikasi ahli materi, memperoleh nilai 89%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi Canva Sangat Valid. Berikut beberapa masukan dari para ahli materi adalah Penyajiannya secara umum sangat baik, materi disajikan secara berurutan dan mudah dipahami, namun materi berbasis teks (cara membaca teks) dilengkapi dengan audio untuk memudahkan mahasiswa dalam belajar dan menghindari kebosanan.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dengan aplikasi Canva dinilai sangat valid dan layak digunakan dengan perolehan hasil 89,09% dari ahli media dan 89% dari ahli materi, dan ini menunjukkan bahwa media ini sangat inovatif dan bermanfaat dalam menunjang pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Kritik dan saran dari ahli materi dan media sebagai bahan peningkatan, penyempurnaan atau revisi terkait materi dan animasi dilakukan setelah validator materi dan validator media mempublikasikannya dalam beberapa komponen.

5. Ucapan Terimakasih

Penulisan artikel ilmiah merupakan bagian dari tugas fakultas untuk memenuhi Tridharma Perguruan Tinggi. Semoga artikel ini dapat memberikan informasi bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang telah memfasilitasi penelitian ini: (1) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikburistek) yang mendorong kegiatan penelitian dosen muda; (2) Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Al-Washiyah melalui LPPM untuk segala informasi terkait pengembangan penelitian.