

# **Pengaruh Video Interaktif Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Maharah Kitabah Kelas 7 SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo**

Oleh:

Eva Asnifa Rizqiyah,

Farikh Marzuki Ammar

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2026



# Pendahuluan

- Kemampuan menulis Arab (imla') merupakan fondasi penting dalam pembelajaran maharah kitabah di jenjang SMP.
- Imla' mencakup kompetensi menulis mufrodad dengan tepat, meliputi penulisan huruf, perangkaian huruf menjadi kata, serta penempatan harakat yang sesuai.
- Berdasarkan observasi di SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo, kemampuan imla' siswa kelas 7 masih membutuhkan penguatan yang berarti.
- Sebagian besar siswa belum bisa menulis huruf hijaiyah dengan benar dan masih sering terjadi kesalahan penempatan harakat.
- Metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional, yaitu menyalin teks dari papan tulis, sehingga siswa hanya berperan sebagai peniru.
- Siswa kelas 7 merupakan generasi digital yang terbiasa dengan stimulus visual dan audiovisual, sehingga metode konvensional kurang sesuai dengan karakteristik mereka.
- Guru dituntut untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- Canva adalah salah satu media pembelajaran yang populer, interaktif, dan mudah digunakan untuk mendesain video pembelajaran.
- Video dari Canva dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan kosakata baru, memperlihatkan struktur kalimat, dan menampilkan contoh tulisan Arab secara bertahap.
- Kajian terdahulu masih terbatas pada pemanfaatan Canva secara umum atau pada keterampilan berbicara, dan belum banyak yang secara spesifik meneliti video interaktif Canva untuk meningkatkan imla' di tingkat SMP.
- Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk menganalisis pengaruh video interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan kemampuan imla' siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

## Rumusan Masalah:

Seberapa besar pengaruh penggunaan video interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar maharah kitabah (keterampilan menulis bahasa Arab) di kelas 7 SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo?

## Tujuan Penelitian:

Untuk menganalisis dan menguji secara empiris pengaruh penggunaan video interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar maharah kitabah (imla') (keterampilan menulis bahasa Arab) di kelas 7 SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo.

# Metode

- Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.
- Desain yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok pembanding.
- Sampel penelitian adalah 30 siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo yang dipilih dengan teknik purposive sampling.
- Variabel bebas: video interaktif berbasis Canva. Variabel terikat: kemampuan imla' siswa.
- Instrumen yang digunakan adalah tes tulis berbentuk soal uraian terbatas yang mencakup lima aspek: menulis mufrodad, melengkapi kalimat, menyusun kalimat acak, menerjemahkan ke bahasa Indonesia, dan menerjemahkan ke bahasa Arab.
- Instrumen telah divalidasi oleh dosen ahli bahasa Arab dan guru mata pelajaran dan dinyatakan layak digunakan.
- Penelitian dilaksanakan dalam empat hari: hari pertama pengenalan media, hari kedua pretest, hari ketiga intervensi dengan video Canva, dan hari keempat posttest.
- Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS versi 20.9. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas Shapiro-Wilk.
- Uji hipotesis menggunakan paired sample t-test (uji-t sampel berpasangan).
- Untuk mengetahui besaran peningkatan, dilakukan perhitungan N-Gain dengan kategori: tinggi ( $> 0,70$ ), sedang ( $0,30 - 0,70$ ), dan rendah ( $< 0,30$ ).

# Hasil

## A. Hasil Penelitian

- Nilai rata-rata pretest siswa adalah 24,00 dengan standar deviasi 25,704.
- Nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 63,33 dengan standar deviasi 40,416.
- Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 39,33 poin.
- Sebelum intervensi, sebanyak 18 siswa (60%) berada pada rentang nilai 0-20 (kategori sangat rendah).
- Hanya 1 siswa (3%) yang berada pada rentang 81-100 pada pretest.
- Setelah intervensi, sebanyak 18 siswa (60%) berada pada rentang 81-100 (kategori sangat tinggi).
- Sebanyak 17 siswa berhasil mencapai skor sempurna 100 pada posttest.
- Peningkatan tertinggi per aspek terjadi pada aspek melengkapi kata yang hilang dalam kalimat, dengan peningkatan sebesar 8,60 poin.
- Aspek menyebutkan mufrodat meningkat 8,50 poin, menyusun kalimat acak 8,30 poin, menerjemahkan ke bahasa Arab 8,17 poin, dan menerjemahkan ke bahasa Indonesia 7,80 poin.

# Hasil

## B. Uji Hipotesis

- Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data pretest memiliki nilai signifikansi 0,078 dan posttest 0,092, keduanya  $> 0,05$ , sehingga data berdistribusi normal.
- Koefisien korelasi antara pretest dan posttest adalah 0,739 dengan nilai signifikansi 0,000, menunjukkan hubungan yang kuat dan positif.
- Hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai t hitung sebesar -7,820 dengan df 29 dan nilai signifikansi 0,000.
- Karena nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest kemampuan imla' siswa.
- Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,52 yang termasuk dalam kategori sedang.
- Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi video interaktif Canva memberikan dampak yang cukup berarti terhadap kemampuan menulis bahasa Arab siswa.

# Pembahasan

- Video interaktif Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan imla' siswa.
- Faktor pertama: video Canva menyajikan materi secara visual dan dinamis dengan memadukan teks, gambar, animasi, dan audio, sehingga memudahkan siswa memahami bentuk mufrodad dan struktur kalimat.
- Faktor kedua: video Canva menyajikan materi secara sistematis dan berjenjang, dimulai dari pengenalan mufrodad hingga penyusunan kalimat dan penerjemahan, sehingga siswa membangun pemahaman secara bertahap.
- Faktor ketiga: pemanfaatan video ini selaras dengan karakteristik siswa generasi digital yang terbiasa mengakses konten audiovisual, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi.
- Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media berbasis video dan Canva memberikan dampak positif terhadap pembelajaran bahasa Arab.
- Video Canva efektif untuk meningkatkan imla' dalam konteks sekolah formal tingkat SMP, sekaligus menjawab celah penelitian yang selama ini belum banyak dieksplorasi.

# Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini menghasilkan enam temuan penting, yaitu:

- Pertama, video interaktif berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan imla' siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo.
- Kedua, nilai rata-rata siswa meningkat dari 24,00 pada pretest menjadi 63,33 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 39,33 poin.
- Ketiga, sebanyak 17 dari 30 siswa berhasil mencapai skor sempurna (100) pada posttest.
- Keempat, peningkatan tertinggi per aspek terjadi pada aspek melengkapi kata yang hilang dalam kalimat (8,60 poin), diikuti aspek menulis mufrodad (8,50 poin), menyusun kalimat acak (8,30 poin), menerjemahkan ke bahasa Arab (8,17 poin), dan menerjemahkan ke bahasa Indonesia (7,80 poin).
- Kelima, hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.
- Keenam, nilai N-Gain sebesar 0,52 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa video interaktif Canva memiliki efektivitas yang cukup berarti dalam meningkatkan kemampuan imla' siswa.

# Manfaat Penelitian

- Manfaat Teoretis:
  1. Menambah khazanah keilmuan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis audiovisual.
  2. Memperkaya kajian tentang pemanfaatan Canva dalam pembelajaran maharah kitabah.
- Manfaat Praktis
  1. Bagi guru: menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dikembangkan.
  2. Bagi sekolah: menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.
  3. Bagi peneliti lain: menjadi dasar untuk penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas.

# Referensi

- [1] T. Publishing and T. H. Cipta, "Pembelajaran Keterampilan Bahasa arab: Teori dan Aplikasi Saepudin , M . Pd . Penulis : Saepudin , M . Pd . Editor : Muchlasin Desain Cover : Alazuka Desain Isi : Aep SH Cetakan I : April 2012 ISBN Penerbit Percetakan : CV . Orbitrust Corp .".
- [2] M. A. A. 'Abbas, *Al-I'rab Al-Muyassar.pdf*.
- [3] sa'id K. Al-Faqi, *Kullu Qawa'idi an-Nahwi 'Ala Syakli Su'alini wa Jawab.pdf*.
- [4] F. Mubarak and F. M. Ammar, "Application of Froggy Jump Interactive Media in Motivation of Students to Writing Arabic in Arabic Language Learning [ Penerapan Media Interaktif Froggy Jump dalam Motivasi Menulis Bahasa Arab Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab ]," pp. 1–7.
- [5] N. N. Amalia and F. M. Ammar, "Trends in Arabic Language Learning Using Interactive Applications at the Secondary School Level : Systematic Literature Review Tren Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Interaktif di Tingkat Sekolah Menengah : Systematic Literature Review," pp. 1–7.
- [6] P. B. Arab, "Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab Pembelajaran Keterampilan Menulis ( Maharah al-Kitabah ) dalam Bahasa Arab Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab," vol. 1, no. 2, pp. 22–34, 2020.
- [7] A. Rathomi, "Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa arab," vol. 1, pp. 1–8, 2020.
- [8] M. Muslimin, "Pembelajaran Maharah Al-Kitabah Pada Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bima," vol. 5, no. 2, pp. 17–29, 2021.
- [9] L. Triastuti, I. Negeri, S. Utara, and Y. P. I. Al-munawwarah, "Urgensi Maharah Kitabah ( Keterampilan Menulis ) dalam Pembelajaran Kaligrafi Al- Qur ' an SATHAR :," vol. 2, no. 1, 2024, doi: 10.59548/js.v2i1.143.
- [10] S. A. Z. B. Said and K. Hikmah, "Analysis of Maharah Istima' Wal Kitabah in the Al-Lughatu Al-Arabiyyah Textbook Based on Abdurrahman bin Ibrahim Al-Fauzan's Theory," pp. 1–9, 2023, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.21070/ups.2199>

# Referensi

- [11] T. J. Pendidikan, V. No, M. A. Haq, U. Kiai, and A. Faqih, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab ( Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional dan Kontemporer ) Arabic Learning Paradigm ( Contrastive Analysis of Conventional and Contemporary Learning Methods )," vol. 02, no. 1, pp. 63–75, 2023, doi: 10.56113/takuana.v2i1.71.
- [12] sitti Kuraedah, "Aplikasi Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sitti Kuraedah," *Al- Ta'dib*, vol. 8, no. 2, pp. 82–98, 2015.
- [13] N. Syamsuddin, "Bahasa Arab Di Era Digital," *Cv.Eurela Media Aksara*, pp. 1–23, 2024.
- [14] N. Afif, "Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital," vol. 2, no. 01, pp. 117–129, 2019.
- [15] Moh. Zulkifli Paputungan, Chaterina Puteri Doni, Fira Sutira Damulawan, and Ceysi Yuliana Hasan, "Respon Kognitif dan Afektif Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android," *Al-Kilmah*, vol. 2, no. 2, pp. 37–48, 2023, doi: 10.58194/alkilmah.v2i2.1857.
- [16] M. D. Ramadhan and N. Anwar, "Optimalisasi Maharah Menyimak Melalui Media Canva Di Ma Darul Fikri Sidoarjo," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 3, pp. 1–6, 2024, [Online]. Available: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/18566/8004>
- [17] Sintia S Noho, Ibnu Rawandhy N Hula, Muhammad Nur Iman, and Abdul Yaumil Achir Akub, "Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Kine Master Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Kilmah*, vol. 2, no. 2, pp. 1–12, 2023, doi: 10.58194/alkilmah.v2i2.1377.
- [18] P. Hunaeda and H. Rahmat, "Cordova Journal : language and culture studies," vol. 14, no. 1, pp. 40–61, 2024.
- [19] S. M. S., A. Saat, M. J. Langkau, M. Huda, and U. Machmudah, "Arabic Language Learning Design to Optimize Maharah Kitabah (Imla') Through Canva Media at Islamic Boarding School Nurul Qur'an Kraksaan Probolinggo," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 3, pp. 2507–2518, 2024, doi: 10.31004/edukatif.v6i3.6872.
- [20] W. Azizah, N. A. Oktavia, and A. Mudinillah, "The Use of The Canva Application in The Learning of Maharah Kitabah at The Islamic Boarding School Prof. Hamka Maninjau Class VII," *Sci. J. Sci. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 15–24, 2022, doi: 10.55849/scientechno.v1i1.2.

# Referensi

- [21] M. Waruwu, S. Natijatul, P. R. Utami, and E. Yanti, "Metode Penelitian Kuantitatif : Konsep , Jenis , Tahapan dan Kelebihan," vol. 10, pp. 917–932, 2025.
- [22] A. Sholihuddin, "Spinning- Wheel .," vol. 03, 2025, doi: 10.30762/alwasil.v3i1.5011.
- [23] R. A. Siroj *et al.*, "Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 3, 2024 | 11279," vol. 7, pp. 11279–11289, 2024.
- [24] U. Press, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*.
- [25] M. Siswa, K. Viii, S. M. P. A. Buduran, M. D. Waliyuddin, M. Bahak, and U. By, "This investigation explores the efficacy of Arabic Scrambled Card Games in facilitating vocabulary mastery among eighth-grade students at Al-Fattah Buduran Middle School . Penerapan Permainan Kartu Arabic Scrambled Terhadap Penguasaan," no. d, pp. 1–7.
- [26] P. Eksperimen, G. Pretest, P. Design, K. Kunci, P. Kooperatif, and G. Tournament, "Penggunaan model pembelajaran," vol. 20, pp. 40–51, 2019.
- [27] B. Kritis and S. Dasar, "Jurnal basicedu," vol. 4, no. 4, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.459.
- [28] H. Belajar, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar Siswa Aprilia Rahmayani," vol. 04, pp. 59–62, 2019, doi: 10.26740/jp.v4n1.p59.
- [29] M. A. Al Muhandis and A. Riyadi, "Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design," vol. 07, no. 02, pp. 98–106, 2023.

