

Game Edukasi Berbasis Canva “*Unlock Your Potential*”: Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X

Oleh:

Tania

Farikh Marzuki Ammar

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Desember, 2024



Pendahuluan

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat menjadi sebuah sarana guna mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi partisipatif sebagai observasi awal dengan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran bahasa Arab kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo secara langsung. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, didapati adanya pemanfaatan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran. Media yang digunakan berupa penyampaian materi melalui *Power Point* interaktif, menggunakan video dari *YouTube* atau media lain.

Pendahuluan

Namun permasalahan bahasa yang disebabkan oleh kurangnya minat dan antusias peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab masih menjadi problematika, sehingga mempengaruhi kemampuan berbahasa Arab peserta didik. Peserta didik cenderung menunjukkan sikap abai ketika pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Hal tersebut mendorong peneliti untuk kemudian mengembangkan produk berupa game edukasi berbasis aplikasi canva sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Arab. Melalui produk tersebut, diharapkan peserta didik mampu termotivasi dalam belajar bahasa Arab.

Rumusan Masalah

- Apa tujuan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berupa game edukasi berbasis canva?
- Bagaimana hasil uji kelayakan pada media pembelajaran bahasa Arab berupa game edukasi berbasis canva tersebut?

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (RnD) dengan model Hannafin dan Peck. Pada model pengembangan tersebut terdapat 3 tahapan sederhana yang diukur secara sistematis, yaitu: tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan, serta tahap pengembangan dan implementasi.

Sumber data dalam penelitian ini merupakan dosen dan guru sebagai ahli validasi materi dan ahli validasi media, serta peserta didik sebagai sampel uji coba. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner meliputi lembar penilaian uji validasi tim ahli dan respon peserta didik. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui kegiatan observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Adapun data kuantitatif berupa hasil uji validasi tim ahli dan respon ketertarikan peserta didik.

Hasil

Berdasarkan hasil uji validasi dari tim ahli materi diperoleh sebesar 97,7% dan diperoleh sebesar 86,6% dari tim ahli media. Hasil persentase dapat menunjukkan bahwa produk pengembangan media berupa game edukasi berbasis aplikasi canva “sangat valid” dan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X.

Hasil survei respon siswa sebesar 89,2% menunjukkan ketertarikan siswa terhadap produk pengembangan media game edukasi berbasis canva. Sehingga produk penelitian dan pengembangan yang dihasilkan mampu diimplementasikan dalam proses pembelajaran bahasa Arab kelas X.

Pembahasan

Game edukasi berbasis aplikasi canva dirancang menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck dengan 3 tahapan, meliputi: Pertama, tahap analisis kebutuhan. Dalam menganalisis kebutuhan, peneliti melakukan observasi partisipatif atau ikut terlibat dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas X. Detail informasi didapatkan melalui kegiatan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Arab kelas X. Kedua, tahap perancangan. Kegiatan ini memuat rancangan pembuatan produk yang akan diterapkan. Peneliti menganalisis materi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan menentukan tampilan desain animasi sebagai pendukung produk pengembangan. Ketiga, tahap pengembangan dan implementasi. Dalam tahapan ini, pembuatan media dilakukan dengan menentukan format penyajian materi dan tantangan atau *challenge* yang disajikan pada game edukasi, kemudian dilakukan uji validasi oleh tim ahli terhadap produk pengembangan yang telah dihasilkan. Setelah mencukupi pada syarat valid, selanjutnya peneliti melakukan kegiatan uji coba. Uji coba produk pengembangan media game edukasi berbasis canva dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dengan mengambil sampel sebanyak 8 peserta didik kelas X.

Manfaat Penelitian

- Mengetahui kelayakan media pembelajaran bahasa Arab berupa game edukasi berbasis canva
- Mengembangkan produk yang dapat mendorong motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X.

Referensi

1. Afandi, M Arif. “Urgensi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Al-Ibtida* 10, no. 01 (2022): 1–16.
2. Aisyah, Nurul, Salsabila Panjaitan, and Harun Al Rasyid. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva.” *Journal Of Education Research* Vol.4, no. No.2 (2023): 484.
3. Aji Silmi, Thoriq, and Abdulloh Hamid. “Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.” *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 12, no. 1 (2023): 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>.
4. Arrahma, Safinah Zahroh, and Farikh Marzuki Ammar. “Meningkatkan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII Melalui Kuis Interaktif.” *Indonesian Journal of Education Methods Development* 18, no. 4 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i4.785>.
5. Asni Furoidah. “Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab.” *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.
6. Dalimunthe, Nurul Khoirunnisa, and Rahmaini Rahmaini. “Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai Dalam Pembelajaran Maharah Istima’.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (2023): 1378–85. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5539>.
7. Fahruji, Alya Nabila, Supriatna A.R., and Endang M. Kurnianti. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Kelas V SD.” *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2022): 35–43. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1086>.
8. Farra, Abdullah Umar Al. *Al Madkhal Ila Tiknulujiya At Ta’lim*. Amman Jordan: Maktabat Dar Tsaqafah, 1999.
9. Gemilang, Damar, and Hastuti Listiana. “Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *ATHLA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature* 1, no. 1 (2020): 49–64. <https://doi.org/10.22515/athla.v1i1.3048>.
10. Gloub, Samir Khalaf. *Al Wasaail Al Ta’limiyyah*. Mekkah: Daar Khaled Al Lahyani, 2017.
11. Hamidi, Kurniawan, Wan Jamaluddin, Koderi Koderi, and Erlina Erlina. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah Aliyah.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 5289–96. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>.
12. Hijriyah, Umi, Syarifudin Basyar, Koderi Koderi, Erlina Erlina, Muhammad Aridan, and Muhammad Subkhi Hidayatullah. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā’ Kelas 8 SMP.” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 239–56. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>.

Referensi

13. Ibrahim, Abdul Halim. *Al Muwajjih Al Fanni Li Mudarrisi Al Lughah Al 'Arabiyyah*. Kairo: Dar al-Ma'arif, 1968.
14. Isa, Muhammad, Firas Muhammad, and Abd Al-ilah. *Intaajun Wa Tashmim Al Wasaail Al Ta'limiyyah*. Amman Jordan: Daar 'Alam Ats Tsaqofah, 2008.
15. Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 11. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>.
16. Kesuma, Mezan el-Khaeri, Guntur Cahaya Kesuma, and Dani Saputra. "Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android." *Jurnal SIENNA* 2, no. 1 (2021): 32–42.
17. Linda, Rosa, and Muhammad Syafriansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva." *Jurnal Sains Riset* 13, no. 1 (2023): 30–40. <https://doi.org/10.47647/jsr.v13i1.856>.
18. Manangin, N, R B H Bahri, and ... "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Mufrodat Kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo." *Al-Kalim: Jurnal ...* 3, no. 1 (2024). <http://jurnal.daarulqimmah.org/index.php/Alkalim/article/view/60>.
19. Rahmatin, Ulfa, Muhammad Rifai Katili, Lillyan Hadjaratie, and Sitti Suhada. "Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika Dan Algoritma Komputer." *Jambura Journal of Informatics* 3, no. 1 (2021): 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.10367>.
20. Rahmayanti, Indah, Abdul Muntaqim Al Anshory, R Taufiqurrochman, and Sahrul Muhamad. "Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas X Di MAN Kota Batu." *Palapa: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2023): 647–64. <https://doi.org/10.36088/palapa.v11i2.3612>.
21. Ritonga, Mahyudin, Apri Wardana Ritonga, Sri Wahyuni, and Julhadi Julhadi. "Language Game As An Alternative Model To Improve Arabic Vocabulary Ability." *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning* 5, no. 3 (2022): 599–607. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v5i3.17123>.
22. Rizanta, Gilang Alfinandika, and Meilan Arsanti. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini." *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)* 2 (2022): 560–68. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>.
23. Rustandi, Andi, and Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal Fasilkom* 11, no. 2 (2021): 57–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.

Referensi

24. Sholihatin, L. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik.” *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, no. 6 (2020): 320–26.
25. Sorongan, Asri Ainun, and Imam Fauji. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites Model ADDIE.” *Indonesian Journal of Education Methods Development* 18, no. 4 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i4.796>.
26. Sulaiman, Edy. “Membumikan Bahasa Arab Sejak Dini (Analisis Kesulitan Dan Tantangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Pemula).” *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 1, no. 2 (2023): 142–51. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.761>.
27. T., Muhammad Issam. *Education Technology (Al Wasaail Al Ta'limiyyah Wa Taqniyaat Al Ta'allum)*. Amman Jordan: Daar Hammurabi, 2008.
28. Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
29. Utami, Rizka, Nyak Mustakim, Ahmad Taufiq, Syarifah Rahmi, Teuku Sanwil, Dian Febrianingsih, Ihwan Rahman Bahtiar, et al. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
30. Zebua, Nofamataro. “Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 229–34.

