

Canva-based Educational Game “Unlock Your Potential”: Development of Arabic Learning Media for Grade X [Game Edukasi Berbasis Canva “Unlock Your Potential”: Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X]

Tania¹⁾, Farikh Marzuki Ammar ^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: fariikh1@umsida.ac.id

Abstract. Technological advances in education can be a means to develop digital-based interactive learning media. Innovative media is considered capable of presenting a more meaningful learning atmosphere. In learning Arabic, students often complain of difficulties and get bored with learning that is considered monotonous. This encouraged researchers to then develop a product in the form of an educational game based on the Canva application as an alternative Arabic learning media. Through this product, it is hoped that students will be able to be motivated in learning Arabic. This research uses the RnD research type with the Hannafin and Peck development model. The media development product trial was carried out at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo by taking a sample of 8 class X students. The data collection instruments in the form of questionnaires include expert team validation test sheets and student response sheets. Based on the results of the validation test from the expert team, the products developed can be categorized as “very valid”, as well as the responses of students in the trials that have been carried out show a fairly high interest in the media, thus indicating that the product development of educational game media based on Canva is very valid and includes feasible to be implemented in Arabic language learning in class X.

Keywords - development; educational game; canva

Abstrak. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat menjadi sebuah sarana guna mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media yang inovatif dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih bermakna. Dalam mempelajari bahasa Arab, sering kali peserta didik mengeluh kesulitan dan bosan dengan pembelajaran yang dianggap monoton. 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. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD dengan model pengembangan Hannafin dan Peck. Uji coba produk pengembangan media dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dengan mengambil sampel sebanyak 8 peserta didik kelas X. Adapun instrumen pengumpulan data berupa kuesioner meliputi lembar uji validasi tim ahli dan lembar respon peserta didi. Berdasarkan hasil uji validasi dari tim ahli, produk yang dikembangkan dapat dikategorikan “sangat valid”, begitupun respon peserta didik dalam uji coba yang telah dilakukan menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi terhadap media tersebut, sehingga menunjukkan bahwa produk pengembangan media game edukasi berbasis canva sangat valid dan termasuk layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X.

Kata Kunci - pengembangan; game edukasi; canva

I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab termasuk kedalam salah satu bahasa dengan kekayaan kosa kata dan susunan tata bahasa yang cukup kompleks [1]. Tidak sedikit dari peserta didik yang mengeluh kesulitan dan memilih untuk menghindarinya, sebab stigma bahwa bahasa Arab membosankan dan sulit untuk dipelajari seringkali tertanam dalam pola pikir setiap peserta didik [2]. Dalam hal ini pendidik dituntut untuk mengubah metode pembelajaran yang monoton serta mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam mengajar, termasuk menggunakan media pada pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan dan pemilihan media yang interaktif sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran keterampilan bahasa Arab [3]. Di sisi lain, pendidik dapat dengan mudah mendemonstrasikan materi melalui media sebagai penunjang pembelajaran [4]. Materi pembelajaran tidak hanya tersampaikan melalui kata-kata, namun mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik [5].

Menurut Abdul Halim Ibrahim dalam bukunya disebutkan bahwa media pembelajaran sebagai (*الوسائل التوضيحية*) *al wasaail at taudlihiyyah* yakni sarana atau alat bantu penjelasan [6]. Media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan interaksi di kelas dan mencapai tujuan yang diharapkan [7]. Media pembelajaran akan mendorong minat peserta didik dan memenuhi kebutuhan pembelajaran mereka. Pengalaman pendidikan yang semakin dekat dengan kenyataan semakin memberikan makna mendalam terkait dengan tujuan yang ingin dicapai [8], sebab media

pembelajaran membantu melibatkan semua indera siswa. Dengan partisipasi seluruh indera dalam proses pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih mantap dan lebih mendalam [9].

Seringkali media pembelajaran yang interaktif dinilai kurang cocok untuk diterapkan pada peserta didik dewasa [10]. Namun pada hakikatnya pendidik hanya membutuhkan pertimbangan beberapa aspek pemilihan media pembelajaran terkait kondisi peserta didik, lingkungan, dan kondisi sosial, sehingga media yang digunakan dapat tepat sasaran dan efektif sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik [11]. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat menjadi sebuah sarana guna mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital sesuai dengan tujuan yang diharapkan [12]. Sebab sejatinya teknologi dalam dunia pendidikan digunakan oleh guru dengan tujuan mempermudah jalannya proses pembelajaran di kelas [13].

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. 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 [14]. 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 [15].

Canva adalah sebuah *platform* yang menawarkan berbagai fitur desain seperti grafik, animasi, template *slideshow*, dan lainnya [16]. Keunggulan dari aplikasi canva dengan dilengkapi beragam fitur dinilai mampu mendorong kreativitas pendidik dalam mengemas materi pembelajaran yang menarik [17]. Dengan banyaknya keunggulan dan aspek praktis yang ditawarkan, dapat menjadi peluang terciptanya media pembelajaran yang lebih inovatif [18].

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian pengembangan ini diantaranya: *Pertama*, Penelitian Indah Rahmayanti, dkk. [19] dengan judul “Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas X di MAN Kota Batu”. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat dihasilkan melalui penggunaan berbagai template yang tersedia dalam aplikasi canva. Penyampaian materi dapat lebih mudah dan dipahami oleh siswa. Materi berbasis ppt interaktif canva tersebut dinilai dapat meningkatkan kemahiran bahasa Arab siswa kelas X salah satunya pada kemahiran membaca atau maharah qira’ah. *Kedua*, Penelitian Rosalinda dan Muhammad Syafriansyah [20] dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan persentase hasil uji validasi media dan materi sebesar 89,09% dan 89%, pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dengan aplikasi Canva dinilai efektif dan layak digunakan sehingga mampu menunjang pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. *Ketiga*, Penelitian Nelpia Manangin, dkk. [21] dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Mufrodat Kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo”. Hasil penelitian pengembangan tersebut menunjukkan bahwa dengan persentase uji validasi sebesar 96%, 92%, dan 95% oleh tim ahli media, materi, dan bahasa menggambarkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinilai sangat layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran mufradat bahasa Arab.

Dari ketiga penelitian diatas, belum terdapat penelitian pengembangan produk media pembelajaran bahasa Arab berupa game edukasi berbasis canva. Maka dari itu, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan produk berbasis game edukasi melalui platform canva terkhusus dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis game edukasi canva serta guna menciptakan produk yang mendorong motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (RnD) dengan model Hannafin dan Peck [22]. Pada model pengembangan tersebut terdapat 3 tahapan sederhana yang diukur secara sistematis, yaitu: tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan, serta tahap pengembangan dan implementasi [23]. 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. Wawancara dilakukan dengan menyusun beberapa pertanyaan mengenai buku ajar bahasa Arab, metode pembelajaran yang diterapkan, serta kondisi kelas. Kedua, tahap perancangan. Kegitan 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.

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. Analisis data kuesioner menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 5. Skor setiap aspek diperoleh melalui perhitungan persentase rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut [24].

$$x_i = \frac{\sum s}{s_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

- x_i = Persentase tiap aspek
- $\sum s$ = Hasil skor yang diperoleh
- Smax = Skor maksimal

Adapun panduan kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut [25]:

Tabel 1. Rubrik Penilaian

| Percentase | Kualifikasi |
|------------|--------------|
| < 21 % | Sangat Valid |
| 21 – 40 % | Kurang Valid |
| 41 – 60 % | Cukup Valid |
| 61 – 80 % | Valid |
| 81 – 100 % | Sangat Valid |

Nilai persentase rata-rata berdasarkan hasil penilaian validasi tim ahli serta respon peserta didik akan menentukan kelayakan dan pengaruh produk pengembangan media yang telah dihasilkan [26].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media aplikasi canva telah banyak dimanfaatkan oleh para pendidik untuk pembuatan *slideshow* berisi materi. Dengan *template* yang telah tersedia, dapat memudahkan para civitas akademik dalam berbagai kebutuhan termasuk sebagai media penunjang pembelajaran. Pada penelitian ini, pengembangan *slideshow* menjadi game edukasi sebagai media yang lebih inovatif, diharapkan mampu menjadi alternatif yang cukup menarik perhatian peserta didik. Peneliti bertujuan untuk mengembangkan produk media interaktif berupa game edukasi berbasis canva pada pembelajaran bahasa Arab [27]. Adapun game edukasi berbasis aplikasi canva dirancang menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck dengan 3 tahapan, meliputi:

A. Analisis Kebutuhan

Pada kegiatan ini, mulanya peneliti melakukan observasi partisipatif sebagai observasi awal dengan ikut terlibat dalam proses belajar mengajar bahasa Arab di kelas X. Peneliti juga mendapatkan informasi melalui kegiatan wawancara bersama guru bahasa Arab kelas X. Wawancara dilakukan dengan menyusun beberapa

pertanyaan mengenai buku ajar bahasa Arab, metode pembelajaran yang diterapkan, serta perkembangan peserta didik di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan, didapat bahwa guru menggunakan kitab Al-'Ashri sebagai buku ajar bahasa Arab, guru memanfaatkan *powerpoint* sebagai media penyampaian materi, pembelajaran bahasa Arab di kelas X masih berada di pertengahan bab awal. Selain itu, didapat beberapa peserta didik menunjukkan sikap kurang antusias terhadap pembelajaran bahasa Arab di kelas. Peneliti merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran guna memantik dan mendorong motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Arab. Peneliti menggunakan buku ajar Al-'Ashri sebagai acuan dalam pengembangan produk yang dirancang. Materi diambil dari 2 bab awal pada kitab Al-'Ashri, yaitu bab mengenai perkenalan/ *at tahiyyah wa at ta'aruf* dan bab mengenai rumah/ *al bait* [28]. Adapun produk media yang akan dikembangkan memerlukan sebuah software/ aplikasi dengan beragam fitur terbaru, sehingga peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi desain online canva.

B. Rancangan Desain

Game edukasi atau permainan bahasa berbasis aplikasi canva ini dikemas dengan nama “*unlock your potential*”. Nama tersebut dipadukan dengan bahasa Inggris bertujuan agar lebih ramah dalam dunia peserta didik yang notabene lebih sering menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar pembelajaran. “*Unlock your potential*” sendiri berarti “buka/ bebaskan potensimu”. Pemilihan nama tersebut sesuai dengan kondisi peserta didik. Pada hakikatnya, para peserta didik memiliki potensi lebih untuk memahami bahasa Arab namun disebabkan stigma bahwa bahasa Arab sulit menjadikan mereka enggan mengenal bahasa Arab lebih dalam. Melalui produk pengembangan media game edukasi berbasis canva yang dirancang oleh peneliti, diharapkan peserta didik mampu mengenali potensi yang dimiliki dan percaya diri dalam mempelajari bahasa Arab. Adapun tampilan desain dipilih dengan mempertimbangkan tema warna dan animasi sesuai kebutuhan. Intruksi atau panduan permainan menggunakan bahasa Indonesia, mengingat para peserta didik sebagai pembelajar dan pemula dalam mempelajari dasar-dasar bahasa Arab. Intruksi atau panduan tersebut disampaikan melalui audio digital dengan memanfaatkan teknologi AI sehingga suasana permainan terkesan semakin menantang dan seru.

Gambar 1. Cover



Gambar 2. Tampilan Desain



C. Desain Produk

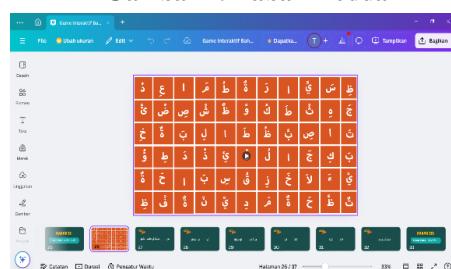
Game edukasi berbasis canva “*Unlock Your Potential*” dikemas dalam 4 babak dengan tantangan yang berbeda di setiap babaknya. Durasi permainan dibuat selama 80 menit dengan kurun waktu 20 menit di setiap babak atau dapat dikalkulasikan dengan 2 jam pelajaran. Sebelum memulai game, peserta didik diinstruksikan untuk membentuk beberapa kelompok. Peserta didik diimbau untuk tidak melakukan kecurangan dalam bentuk apapun selama permainan berlangsung, baik dengan membuka buku yang berkaitan dengan bahasa Arab atau menggunakan *gadget*. Tugas setiap kelompok adalah menyelesaikan seluruh tantangan dalam 4 babak yang disajikan. Adapun tingkat kesulitan pada tiap babak akan semakin bertambah diikuti dengan poin skor yang semakin tinggi.

Gambar 3. Babak Pertama

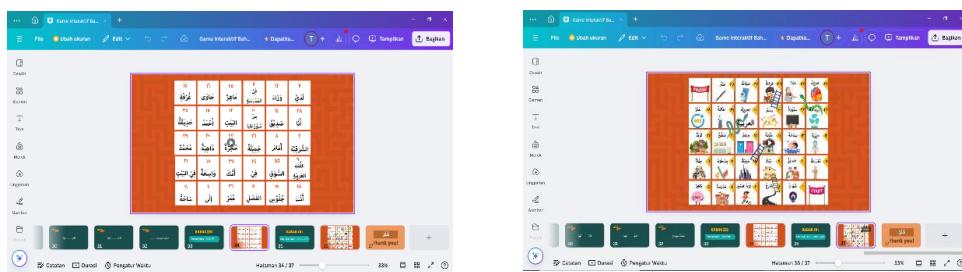


Gambar 5. Babak Ketiga

Gambar 4. Babak Kedua



Gambar 6. Babak Keempat



Babak pertama merupakan babak yang akan menguji kemampuan mengingat peserta didik. Pada babak ini, setiap kelompok diberikan intruksi untuk menghafal 20 kosa kata dalam waktu yang telah ditentukan oleh guru. Selanjutnya, perwakilan setiap anggota kelompok akan diminta maju satu persatu untuk menjawab secara cepat gambar yang ditampilkan. Peserta yang mengetahui jawabannya, wajib menekan bel terlebih dahulu sebelum menjawab. Guru akan menentukan kelompok mana yang lebih dulu memencet bel. Peserta dengan jawaban benar akan memperoleh satu bintang sebagai poin kelompok.

Babak kedua merupakan babak yang akan menguji tingkat ketelitian dan pemahaman peserta didik. Pada babak ini, setiap kelompok diberikan intruksi untuk mencari 6 kosa kata pada papan huruf acak yang ditampilkan dengan durasi waktu tertentu. Selanjutnya, perwakilan anggota kelompok akan diminta maju satu persatu untuk menjawab kalimat rumpang yang ditampilkan. Jawaban harus sesuai dengan kosa kata yang telah ditemukan di awal. Diberikan clue berupa gambar yang memudahkan peserta didik untuk mencocokkan kosa kata yang sesuai dengan kalimat rumpang yang ditampilkan. Peserta dengan jawaban benar akan memperoleh dua bintang sebagai poin kelompok.

Babak ketiga merupakan babak yang akan menguji kemampuan logika peserta didik dengan memadukan aspek numerasi dan bahasa. Pada babak ini, setiap kelompok akan diberikan kertas berisi beberapa soal matematika dasar. Dengan menghitung dan mencocokkan jawaban pada papan yang ditampilkan, setiap kelompok dapat memecahkan sebuah kalimat sempurna. Kelompok yang berhasil memecahkan kalimat sempurna dengan cepat dan tepat akan mendapat tiga bintang sebagai poin kelompok.

Babak keempat merupakan babak terakhir yang akan menguji kecakapan bahasa Arab peserta didik. Pada babak ini, setiap peserta didik ditugaskan untuk membuat kalimat dalam bahasa Arab sesuai dengan kata dimana peserta didik berhenti setelah mendapat angka dadu yang telah dilempar. Peserta yang berhasil menyusun kalimat sesuai susunan yang benar akan mendapat empat bintang dan susunan kalimat yang kurang tepat akan mendapat dua bintang sebagai poin kelompok. Adapun peserta yang tidak menjawab, tidak mendapat bintang. Setelah permainan selesai, setiap kelompok diminta menghitung jumlah bintang yang telah didapatkan selama permainan. Adapun apabila selama permainan, terdapat kecurangan pada kelompok tertentu, maka akan dikenakan pengurangan poin. Kelompok dengan perolehan bintang terbanyak akan menjadi pemenang dalam game ini.

D. Hasil Uji Validasi Tim Ahli

Tahapan selanjutnya setelah produk media pengembangan game edukasi berbasis canva dihasilkan, peneliti mengajukan penilaian uji validasi kepada dosen dan guru SMA sebagai tim ahli. Dari hasil revisi produk pengembangan sesuai arahan dan saran dari para penguji, diperoleh skor uji validasi sebagai mana yang tertera pada tabel 2 dan 3 berikut

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

| Aspek | Skor Pengujii I | Skor Pengujii II | Skor Pengujii III | Percentase | Kualifikasi |
|-------------------|-----------------|------------------|-------------------|------------|--------------|
| Kesesuaian Materi | 5 | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |
| Penggunaan Bahasa | 4 | 5 | 5 | 93,3% | Sangat Valid |
| Penyajian | 5 | 5 | 5 | 100% | Sangat Valid |

| | Rata-rata | 97,7% | Sangat Valid | | |
|---|----------------|-----------------|------------------|------------|--------------|
| Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media | | | | | |
| Aspek | Skor Penguji I | Skor Penguji II | Skor Penguji III | Persentase | Kualifikasi |
| Desain Media | 4 | 5 | 5 | 93,3% | Sangat Valid |
| Kualitas Audio | 4 | 3 | 5 | 80% | Valid |
| Penyajian | 4 | 5 | 4 | 86,6% | Sangat Valid |
| | Rata-rata | | | 86,6% | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil uji validasi tim ahli yang terdapat pada tabel 2 dan 3, diperoleh perhitungan rata-rata persentase ahli materi sebesar 97,7%. Hal ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media game edukasi berbasis canva “*Unlock Your Potential*” dapat dikategorikan “sangat valid” sebagai media pembelajaran bahasa Arab di kelas X. Adapun perhitungan rata-rata hasil uji validasi ahli media diperoleh sebesar 86,6% sehingga menunjukkan bahwa produk pengembangan media game edukasi berbasis canva “*Unlock Your Potential*” dapat dikategorikan “sangat valid” dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas X

E. Hasil Respon Peserta Didik

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba produk pengembangan media game edukasi berbasis canva “*Unlock Your Potential*” dengan mengambil sampel sebanyak 8 peserta didik kelas X. Melalui kegiatan uji coba tersebut, diperoleh hasil kuesioner respon peserta didik sebagai mana yang tertera pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

| Aspek | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Persentase | Kualifikasi |
|-----------------|-----------|---|---|---|---|---|------|---|--------------|--------------|
| Ketertarikan | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 97,5% | Sangat Valid |
| Kualitas Konten | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 92,5% | Sangat Valid |
| Motivasi | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 5 | 77,5% | Sangat Valid |
| | Rata-rata | | | | | | 89,2 | | Sangat Valid | |

Berdasarkan tabel 4, diperoleh hasil angket respon peserta didik sebesar 89,2% menunjukkan ketertarikan peserta didik “sangat valid” pada produk pengembangan media game edukasi berbasis canva “*Unlock Your Potential*”. Sehingga produk penelitian pengembangan yang dihasilkan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas X.

Pada tahap implementasi, game edukasi berbasis canva “*Unlock Your Potential*” turut mengundang antusiasme peserta didik yang cukup tinggi. Peserta didik berusaha untuk menyelesaikan setiap tantangannya dengan baik. Peserta didik menunjukkan potensi dan kemampuan mereka setiap melalui tantangan demi tantangan. Peserta didik mampu menghafal kosa kata dengan durasi waktu yang ditentukan, menyusun kalimat acak, membuat kalimat sederhana dan berusaha menjawab dengan jawaban yang tepat di setiap babaknya. Permainan bahasa tidak hanya sebatas permainan, namun memiliki tujuan untuk menghadirkan suasana menyenangkan saat belajar bahasa Arab[29]. Keunggulan permainan ini adalah peserta didik dapat beradu kemampuan secara sehat, mengembangkan potensi yang dimiliki, melatih fokus dan menguji tingkat berpikir [30]. 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 “*Unlock Your Potential*” layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X. Selain itu, respon dalam uji coba kepada 8 peserta didik juga menunjukkan ketertarikan peserta didik pada game edukasi “*Unlock Your Potential*” dengan skor persentase sebesar 89,2%. Sehingga produk penelitian dan pengembangan yang dihasilkan mampu diterapkan pada proses pembelajaran bahasa Arab kelas X.

IV. SIMPULAN

Game edukasi atau permainan pembelajaran berbasis aplikasi canva merupakan pengembangan media pembelajaran yang dikemas dalam beberapa tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Manfaat daripada permainan ini antara lain melatih fokus, mengembangkan potensi yang dimiliki dan menguji tingkat berpikir peserta didik. Permainan ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif yang dapat menarik perhatian siswa serta membangun semangat dan motivasi belajar khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab. Berdasarkan hasil uji validasi tim ahli, media interaktif berbasis game edukasi dapat dikategorikan “sangat valid” sebagai media pembelajaran bahasa Arab di kelas dan dinilai tepat untuk diterapkan pada pelajaran bahasa Arab kelas X. Adapun hasil survei respon siswa sebesar 89,2% menunjukkan ketertarikan siswa terhadap produk pengembangan media game edukasi berbasis canva “*Unlock Your Potential*”. Sehingga produk penelitian dan pengembangan yang dihasilkan mampu diimplementasikan dalam proses pembelajaran bahasa Arab kelas X

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucap rasa syukur kepada Allah Ta’ala yang telah memberikan kemudahan pada setiap langkah dalam penyusunan artikel ini. Terimakasih kepada kedua orangtua yang telah memberikan dukungan penuh. Selanjutnya, penulis juga ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang ikut terlibat dalam penelitian ini, khususnya para dosen dan tim ahli validasi, tidak lupa pula kepala sekolah, para guru serta siswa SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

REFERENSI

- [1] E. Sulaiman, “Membumikan Bahasa Arab Sejak Dini (Analisis Kesulitan dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Pemula),” *Edu J. Innov. Learn. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 142–151, 2023, doi: 10.55352/edu.v1i2.761.
- [2] U. Hijriyah, S. Basyar, K. Koderi, E. Erlina, M. Aridan, and M. S. Hidayatullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istīmā’ Kelas 8 SMP,” *Al Mi’yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaran*, vol. 5, no. 2, pp. 239–256, 2022, doi: 10.35931/am.v5i2.1352.
- [3] D. Gemilang and H. Listiana, “Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *ATHLA J. Arab. Teaching, Linguist. Lit.*, vol. 1, no. 1, pp. 49–64, 2020, doi: 10.22515/athla.v1i1.3048.
- [4] S. Z. Arrahma and F. M. Ammar, “Meningkatkan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII melalui Kuis Interaktif,” *Indones. J. Educ. Methods Dev.*, vol. 18, no. 4, 2023, doi: <https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i4.785>.
- [5] M. A. Afandi, “Urgensi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *Al-Ibtida*, vol. 10, no. 01, pp. 1–16, 2022.
- [6] A. H. Ibrahim, *Al Muwajjih Al Fanni li Mudarrisi Al Lughah Al ’Arabiyyah*. Kairo: Dar al-Ma’arif, 1968.
- [7] M. Isa, F. Muhammad, and A. Al-ilah, *Intaajun Wa Tashmim Al Wasaail Al Ta’limiyyah*. Amman Jordan: Daar ’Alam Ats Tsaqofah, 2008.

- [8] M. I. T., *Education Technology (Al Wasaail Al Ta 'limiyyah Wa Taqniyaat Al Ta 'allum)*. Amman Jordan: Daar Hammurabi, 2008.
- [9] S. K. Gloub, *Al Wasaail Al Ta 'limiyyah*. Mekkah: Daar Khaled Al Lahyani, 2017.
- [10] Asni Furoidah, "Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha Arab. Lang. Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 63–77, 2020, doi: <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.
- [11] R. Utami *et al.*, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- [12] T. Aji Silmi and A. Hamid, "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *J. Inspiratif Pendidik.*, vol. 12, no. 1, pp. 69–77, 2023, doi: 10.24252/ip.v12i1.37347.
- [13] A. U. Al Farra, *Al Madkhal Ila Tiktulujya At Ta 'lim*. Amman Jordan: Maktabat Dar Tsaqafah, 1999.
- [14] K. Hamidi, W. Jamaluddin, K. Koderi, and E. Erlina, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 5289–5296, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1098.
- [15] L. Sholihatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik," *Pros. Konf. Nas. Bhs. Arab*, no. 6, pp. 320–326, 2020.
- [16] Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022, doi: 10.32665/jurmia.v2i1.245.
- [17] G. A. Rizanta and M. Arsanti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini," *Pros. Senada (Seminar Nas. Daring)*, vol. 2, pp. 560–568, 2022, [Online]. Available: <https://prosiding.ikippgrubojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- [18] N. Zebua, "Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik," *Educ. J. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 229–234, 2023.
- [19] I. Rahmayanti, A. M. Al Anshory, R. Taufiqurrochman, and S. Muhamad, "Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas X di MAN Kota Batu," *Palapa J. Stud. Keislam. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 11, no. 2, pp. 647–664, 2023, doi: 10.36088/palapa.v11i2.3612.
- [20] R. Linda and M. Syafriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva," *J. Sains Ris.*, vol. 13, no. 1, pp. 30–40, 2023, doi: 10.47647/jsr.v13i1.856.
- [21] N. Manangin, R. B. H. Bahri, and ..., "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Mufrodat Kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo," *Al-Kalim J. ...*, vol. 3, no. 1, 2024, [Online]. Available: <http://jurnal.daarulqimmah.org/index.php/Alkalim/article/view/60>
- [22] A. N. Fahrudi, S. A.R., and E. M. Kurnianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Kelas V SD," *Opt. J. Pendidik. Fis.*, vol. 6, no. 1, pp. 35–43, 2022, doi: 10.37478/optika.v6i1.1086.
- [23] U. Rahmatin, M. R. Katili, L. Hadjaratie, and S. Suhada, "Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer," *Jambura J. Informatics*, vol. 3, no. 1, pp. 11–19, 2021, doi: 10.37905/jji.v2i2.10367.
- [24] A. Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, pp. 57–60, 2021, doi: <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- [25] N. Aisyah, S. Panjaitan, and H. Al Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva," *J. Educ. Res.*, vol. Vol.4, no. No.2, p. 484, 2023.
- [26] A. A. Sorongan and I. Fauji, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites Model ADDIE," *Indones. J. Educ. Methods Dev.*, vol. 18, no. 4, 2023, doi: <https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i4.796>.
- [27] N. K. Dalimunthe and R. Rahmaini, "Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai dalam Pembelajaran Maharah Istima'," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 3, pp. 1378–1385, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5539.
- [28] M. el-K. Kesuma, G. C. Kesuma, and D. Saputra, "Rancangan Media Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodat) Bahasa Arab Berbasis Game Android," *J. SIENNA*, vol. 2, no. 1, pp. 32–42, 2021.
- [29] M. Ritonga, A. W. Ritonga, S. Wahyuni, and J. Julhadi, "Language Game As An Alternative Model To Improve Arabic Vocabulary Ability," *Ijaz Arab. J. Arab. Learn.*, vol. 5, no. 3, pp. 599–607, 2022, doi: 10.18860/ijazarabi.v5i3.17123.
- [30] N. Isnaini and N. Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route," *Al Mi 'yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaran*, vol. 3, no. 1, p. 11, 2020, doi: 10.35931/am.v3i1.156.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.