

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA' PADA BAHAN AJAR KELAS X MA BERBASIS AUDIO APLIKASI CANVA

Khoirurrizki Romadhon¹

¹UIN Antasari Banjarmasin

Email: khoirurrizki26@gmail.com

Abstrak: Artikel ini memaparkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berupa Vidio berbasis canva yang penggunaannya cukup mudah dan efektif dalam membantu proses pembelajaran bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media Vidio bahasa Arab berbasis canva. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model four-D (4-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4-D terdiri dari empat tahapan, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan dissemination (penyebaran). Namun, pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan development (penyebaran) dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket lembar validasi ahli, angket respon guru bahasa Arab dan respon siswa. Media ini divalidasi oleh dua ahli bahasa Arab yakni ahli media dan ahli materi. Hasil kelayakan yang diperoleh dari ahli media dengan rata-rata nilai persentase 79 % dengan kategori layak dan memperoleh rata-rata nilai persentase 96 % dengan kategori sangat layak dari ahli materi. Respon guru bahasa Arab mengenai media mendapatkan hasil persentase sebesar 95 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan respon siswa terhadap kepraktisan media Vidio bahasa Arab memperoleh hasil persentase sebesar 94 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media Vidio bahasa Arab berbasis canva untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Arrosyid layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Fahmul Masmu', Vidio Materi Bahasa Arab.

***Abstract:** This article presents the results of research on the development of Arabic language learning media in the form of Canva-based videos that are quite easy to use and effective in helping the Arabic language learning process. The purpose of this study was to determine the feasibility and quality of Canva-based Arabic language video media. The method used was the Research and Development method using the four-D (4-D) model developed by Thiagarajan. The 4-D model consists of four stages, namely define, design, development, and dissemination. However, this study only reached the development stage due to time and cost limitations. The data collection instruments used in this study were an expert validation sheet questionnaire, an Arabic language teacher response questionnaire, and student responses. This media was validated by two Arabic language experts, namely a media expert and a material expert. The feasibility results obtained from the media expert with an average percentage value of 79% in the feasible category and obtained an average percentage value of 96% in the very feasible category from the material expert. Arabic language teachers' responses regarding the media*

were 95%, categorized as very appropriate. Meanwhile, students' responses regarding the practicality of the Arabic video media were 94%, categorized as very appropriate. Based on the data obtained, it can be concluded that the Canva-based Arabic video media for grade 10 students at Madrasah Aliyah Arroseyid is suitable for use in Arabic language learning.

Keywords: *Development, Fahmul Masmu' Learning Media, Arabic Video Material.*

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi tidak perlu diragukan karena berkembang sangat cepat. Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari pengajar dan peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diyakini lebih mempermudah siswa untuk memahami setiap pembelajaran yang diberikan. Pemahaman peserta didik yang baik dan memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, kerja sama, dan komunikatif dalam pembelajaran, maka dibutuhkan juga peran pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan berkesan¹. Untuk itu sebagai pendidik harus selalu belajar mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan media pembelajaran yang interaktif². Salah satunya adalah dalam pemilihan media pembelajaran digital agar lebih menarik, termasuk dalam bentuk alat evaluasi.

Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien. Suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi³. Karena kemampuan mengevaluasi pembelajaran merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh semua pendidik dan calon pendidik⁴. Beragam media yang dapat digunakan guru dalam evaluasi pembelajaran baik media cetak maupun media online, seperti penggunaan Media Canva, Wordwall, Quizziz, Google Classroom DLL.

Penggunaan media evaluasi online selain untuk memudahkan evaluasi juga untuk meningkatkan minat peserta didik. Tetapi jika minat peserta didik dalam melaksanakan proses evaluasi kurang, maka guru juga akan kesusahan mengukur kemampuan mereka. Alternatif lain yang bisa digunakan sebagai alat evaluasi media online adalah Canva. Karena Canva adalah

¹ Noermanzah and H. Friantary, "Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools," *International Journal of Recent Technology and Engineering* 8, no. 4 (2019): 6631, <https://10.35940/ijrteD8855.118419>.

² N. Noermanzah, S. Abid, and S. Septaria, "Improving the Ability of Writing a Narrative Charge by Using Animated Images Media Student Class V.B SD Negeri 17 Lubuklinggau," *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 17, no. 2 (2018): 118, <https://doi.org/doi:10.21009/bahtera.172.9>.

³ S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

⁴ A. A. Rahman and C. E. Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).

sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai pembelajaran menarik sehingga tepat digunakan untuk mendesain dan mereview pembelajaran⁵. Melalui platform ini guru dapat membuat evaluasi dengan nuansa baru. Guru juga dapat mengasah idelinovatifnya dalam pembuatan alat evaluasi, karena mereka dapat memasukkan gambar dan lampiran yang diinginkan.

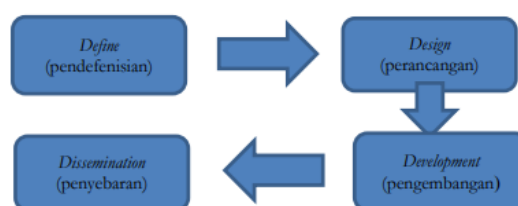
Canva adalah perangkat lunak desain, editor foto, dan editor video gratis dan berbayar yang sangat mudah digunakan dan mudah digunakan, tersedia untuk ponsel dan laptop. Aplikasi ini sangat menarik sebagai sarana pembelajaran audio visual. Canva juga merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana belajar. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif 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 file⁶.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian Research and Development (R&D) atau lebih dikenal dengan sebutan penelitian pengembangan. Adapun penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, menciptakan dan menguji validitas dari sebuah produk yang telah diciptakan. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan Four D Model (Model 4-D). Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan. Menurut Thiagarajan, model 4-D merupakan singkatan dari 4 tahapan penelitian yaitu Define, Design, Development, and Dissemination. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut :

⁵ Halik, "Membuat Games Edukasi Dengan Wordwall," 2020, www.Irhamhalik.Com
<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasidengan-word-wall/>.

⁶ Rosalinda, Muhammad Syafriansyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva*. Jurnal Sains Riset (JSR). 2023.



Pada tahap pendefinisian (*define*), yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan peserta didik, analisis bahan ajar, analisis kebutuhan media, serta analisis konsep. Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap perancangan (*design*), yakni mulai melakukan perancangan dan pembuatan media berbasis Canva, meliputi pemilihan materi, design karakter dan gambar ilustrasi pada media Canva secara terperinci. Kemudian, pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan kegiatan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi. Setelah mencukupi pada syarat valid, berbasis Canva dapat diuji cobakan kepada peserta didik untuk membuktikan kepraktisan dari media berbasis Canva. Uji coba peserta didik dilaksanakan di MA Arrosyid Kisaran dengan subjek penelitian 24 orang siswa yang tergabung dalam kelas X dan merupakan siswa yang menetap di asrama (bukan siswa *fullday*). Tahapan yang terakhir adalah tahapan penyebarluasan (*dissemination*). Tahapan ini merupakan tahapan penyebarluasan media yang telah diproduksi dan telah melewati masa validasi dan revisi. Karena penelitian ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, jika pada tahapan *dissemination* (penyebarluasan) media yang telah diproduksi harus di publikasikan. Oleh karena itu, penelitian ini hanya pada sampai tahap pengembangan (*development*), hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dialami oleh peneliti.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media berbasis Canva merupakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan siswa terkait media berbasis Canva tersebut. Sedangkan data kuantitatif dihasilkan dari hasil skor penilaian validitas ahli media dan ahli materi serta penilaian kepraktisan produk yang diperoleh dari angket respon guru bahasa Arab dan siswa terhadap media berbasis Canva. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket validasi ahli media dan ahli materi serta lembar angket respon guru bahasa Arab dan siswa. Angket validasi tersebut bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan dari media berbasis Canva. Dalam lembar validasi tersebut, peneliti menggunakan rentang skor 1 sampai 4 dengan uraian : 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (baik), 4 (sangat baik). Skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{y}{x} \times 100 \%$$

Keterangan:

α = Nilai kelayakan angket tiap aspek

y = Jumlah seluruh skor Validasi

x = Skor maksimal

Tabel 1, kriteria kelayakan Validator Ahli Media dan Ahli Materi

Skor dalam persen	Kriteria kelayakan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21-40 %	Tidak Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80 %	Layak
81-99%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Arroseyid, Desa Sei Pitung, Kecamatan Kapuas barat, Kabupaten Kapuas pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Arroseyid yang berstatus sebagai peserta didik yang bermukim (bukan fullday). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Canva pada pembelajaran bahasa Arab Maharah Istima'. Pengembangan Media Canva disusun dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan yakni Four D Model atau dikenal dengan sebutan model 4-D. Akan tetapi karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian pengembangan ini telah dimodifikasi menjadi model 3-D, yaitu, tahap define (pendefinisian), design (perancangan) dan development (pengembangan). Mengenai tahapan yang terakhir yaitu dissemination (penyebarluasan) tidak digunakan dalam penelitian ini. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Tahap Define (Pendefinisian)

Tahapan pendefinisian adalah tahapan mengamati kegiatan pembelajaran di dalam kelas dalam hal ini adalah pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa terkait pembelajaran bahasa Arab juga dilakukan pada tahap ini. Hal ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa Arab berlangsung di dalam kelas serta kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Dari hasil pengamatan dan wawancara yang diperoleh oleh peneliti, diketahui bahwa madrasah Aliyah Arroseyid menggunakan kurikulum

K-13 sebagai pedoman dalam kegiatan belajar dan mengajar. Adapun yang menjadi panduan dan sumber bahan ajar yang digunakan adalah buku siswa kemenag revisi tahun 2020 yang telah disediakan oleh pihak madrasah. Terkhusus pada pembelajaran bahasa Arab terdapat sumber bahan ajar pendukung seperti kitab-kitab nahwu, shorof dan juga kamus bahasa Arab.

Berdasarkan kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti, Teacher Centered Learning (pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru) merupakan pendekatan yang dominan digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, beberapa peserta didik juga ikut berpartisipasi dan aktif ketika pembelajaran berlangsung, pendekatan ini disebut juga dengan Student Centered Learning (pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa). Namun tidak semua peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, hal ini disebabkan berbedanya kemampuan dari setiap peserta didik tersebut.

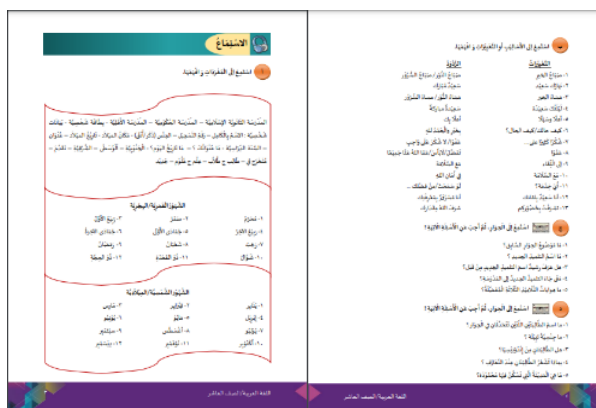
2) Tahap Design (Perancangan)

Canva merupakan media pembelajaran bahasa Arab yang dirancang khusus untuk siswa kelas X. Materi yang digunakan di dalam Canva merupakan Maharah Istima' yang terdapat dalam buku siswa kelas X. Hal ini dikarenakan agar siswa mudah memahami materi yang terdapat dalam Canva tersebut. Untuk membuat media Pembelajaran canva, terdapat dua langkah utama yaitu pemilihan materi dan perancangan format Vidio/PPT melalui aplikasi canva. Setelah melakukan pemilihan materi yang akan disusun dalam Canva, selanjutnya dilakukan penyusunan format Vidio/PPT, dimulai dari pemilihan latar belakang suasana, pemilihan warna dan jenis serta ukurannya, hingga penyusunan design dengan menggunakan template dari aplikasi canva. Kegiatan perancangan media Canva disesuaikan dengan materi Tarkib yang akan digunakan supaya Membuat peserta didik merasa tidak bosan.

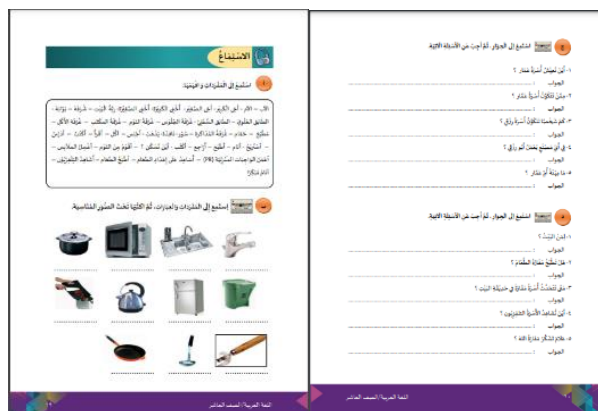
Materi pembelajaran maharah Istima' dalam Bahasa arab pada kelas X MA Arrosyid di bab pertama membahas tentang Attahiyaat wa atta'aruf, kemudian di lanjutkan pada bab ke dua tentang Al usrah wa al bait, dan yang terakhir tentang Al madrasatu wa biiatuha, dalam pembelajaran Maharah Istima' materi menggunakan platform Audio visual by Canva, Adapun yang terkait peserta didik di harapkan mampu untuk:

1. Memahami Informasi yang Didengar
 - Mampu menangkap ide utama dan gagasan pendukung dari teks atau percakapan yang didengar.
 - Menyimak dengan fokus terhadap isi pesan secara keseluruhan.

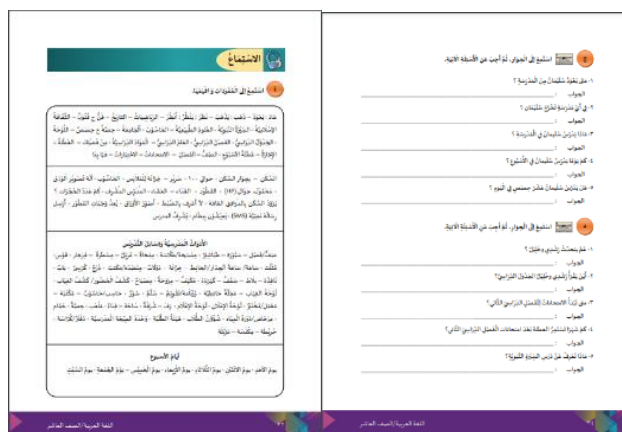
- 2. Mengidentifikasi Makna dan Konteks
 - o Mengidentifikasi kata, ungkapan, atau kalimat yang digunakan sesuai dengan konteksnya.
 - o Memahami pesan tersirat dan eksplisit dari materi audio.
- 3. Menjawab Pertanyaan Terkait Materi yang Didengar
 - o Memberikan respon secara verbal atau non-verbal berdasarkan pemahaman terhadap apa yang telah didengar.
- 4. Meningkatkan Kosakata dan Pemahaman Gramatikal
 - o Mempelajari kata-kata baru dan strukturnya melalui aktivitas menyimak.
 - o Mengaplikasikan pemahaman bahasa dalam konteks yang lebih luas.
- 5. Menganalisis dan Mengevaluasi
 - o Menganalisis informasi dari materi yang didengar untuk menemukan kesesuaian atau ketidaksesuaian dengan fakta lain.
 - o Mengevaluasi relevansi dan kredibilitas informasi yang diterima.
- 6. Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi
 - o Mengintegrasikan kemampuan menyimak dengan keterampilan berbicara, seperti menanggapi atau mendiskusikan apa yang telah didengar.
- 7. Menggunakan Teknologi untuk Latihan Menyimak
 - o Mampu memanfaatkan media audio atau audiovisual seperti rekaman, video, atau aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan istima'.
 - o Setiap kompetensi ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya mampu memahami bahasa Arab secara pasif, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran dan penggunaan bahasa. Adapun materi yang terkait pada bab pertama yaitu:



Pada bab kedua yaitu:



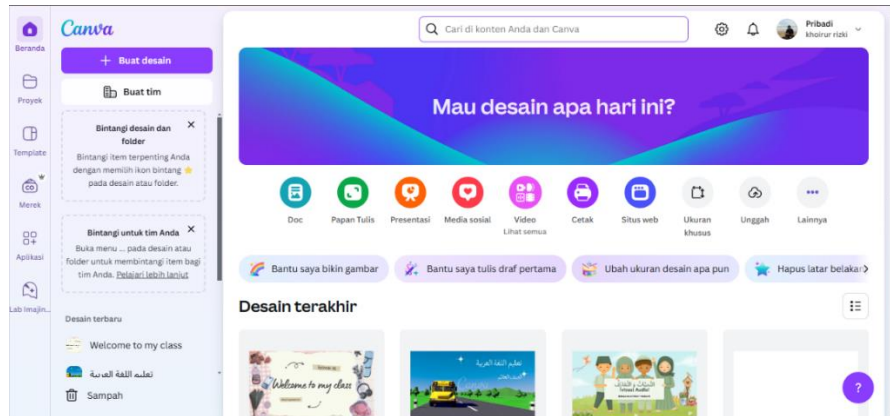
Dan pada bab ke tiga:



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 sekreatif 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) Buka akun Canva; (2) membuat format; (3) pemilihan latar belakang; (4) menyunting latar belakang; (5) menambahkan teks; (6) Unduh atau bagikan file.

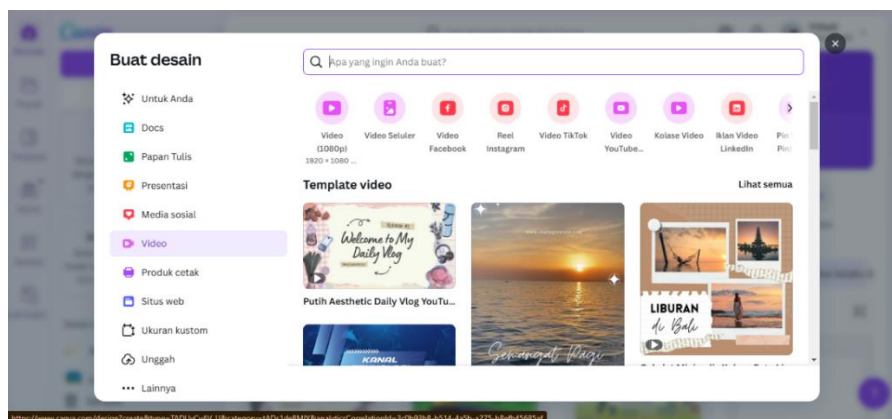
1. Buka akun Canva

Pertama tama buka beranda Canva bisa akses di www.canva.com



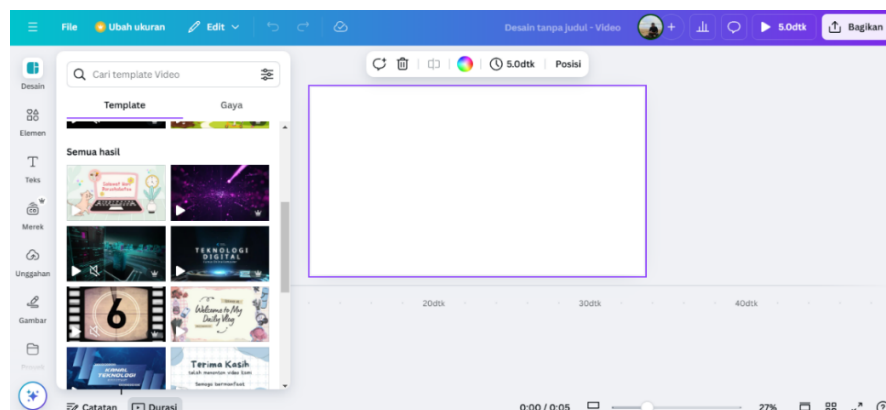
2. Pilih Vidio

Kemudian pilih video dengan Resolusi 1080p



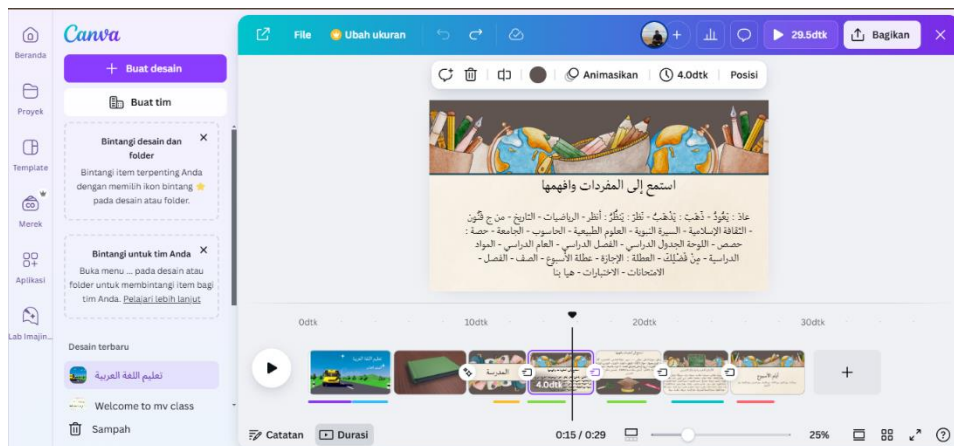
3. Pemilihan Template

Kemudian Klik Template, Pilihlah desain sesuai dengan yang kalian inginkan



4. Memasukkan materi

Kemudian masukan materi yang sesuai dengan pembelajaran yang ada di buku



5. Unduh video

Jika sudah selesai Maka Unduh video yang akan di Presentasikan dengan cara klik Bagikan di pojok kanan atas, kemudian pilih Unduh, maka Vidio akan otomatis terdownload.

3) Tahap Development (Pengembangan)

Tahapan ini dilakukan setelah media pembelajaran telah dikembangkan dengan sempurna. Tahapan pengembangan media Vidio canva diawali dengan uji kevalidan produk yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Ahli media dan materi disebut dengan validator. Dalam hal ini, yang menjadi validator adalah para dosen Guru bahasa Arab. Uji kevalidan dari media ini dilakukan agar mengetahui sisi kekurangan dari media yang telah dikembangkan. Adapun proses uji validasi tersebut adalah dengan memberikan media yang telah dikembangkan beserta dengan angket berupa lembar validasi yang menggunakan sistem checklist yang menjadi alat yang digunakan dalam penilaian kevalidan produk tersebut. Instrumen validasi media dan skor yang diperoleh dilampirkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Aspek	Persentase	Kriteria
Tampilan Visual	85 %	Sangat layak
Kualitas Isi	75 %	Layak
Keterlaksanaan	75 %	Layak
Rata-rata	79 %	Layak

Pada tabel diatas, diketahui bahwa skor rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi materi adalah 79 %. Dan dapat dilihat pada tabel 1.1 yaitu kriteria validator ahli media dan ahli materi, angka 79 % berada pada rentang angka 61 - 80 % dan dengan kriteria layak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil validasi media canva dinyatakan layak. Selain melakukan validasi media, media Canva bahasa Arab juga melewati proses validasi materi. Untuk validasi materi, hasil penilaian dari validator dilampirkan dalam tabel di bawah ini:

Table 3. hasil Validasi Materi

Aspek	Persentase	Kriteria
Materi	100 %	Sangat Layak
Bahasa	90 %	Layak
Kualitas Teknik	100 %	Sangat Layak
Rata rata	96 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3 media video berbasis canva memperoleh skor rata-rata hasil validasi materi sebesar 96 % dan termasuk kedalam kriteria sangat layak. Setelah melewati tahapan proses validasi oleh para ahli media dan materi, media video berbasis canva. memasuki tahapan selanjutnya yaitu tahap uji kepraktisan. Pada tahap uji kepraktisan produk, peran guru dan peserta didik sangat dibutuhkan untuk melihat kepraktisan dari media video berbasis canva. Tujuan dari uji kepraktisan ini adalah untuk mengetahui apakah media video berbasis canva ini praktis dan cocok untuk digunakan oleh peserta didik. Uji kepraktisan dilakukan dengan menerapkan media video berbasis canva kepada peserta didik dan guru. Setelah itu, guru dan peserta didik diberikan lembar instrumen penilaian berupa angket respon guru dan peserta didik. Dalam tahap ini, responden terdiri dari 24 orang siswa/i kelas X dan 2 orang guru bahasa Arab. Di bawah ini merupakan lampiran tabel hasil penilaian respon siswa kelas X MA. Arrosyid:

Table 4. Hasil angket penilaian respon kelas X

Aspek	Persentase	Kriteria
Ketertarikan	96 %	Sangat layak
Materi	93 %	Sangat layak
Bahasa	92 %	Sangat layak
Kualitas Teknik	96 %	Sangat layak
Rata-rata	94 %	Sangat layak

Tabel 4 adalah hasil angket penilaian respon siswa/i kelas X. Adapun aspek beserta dengan nilai persentase yang terdapat dalam respon siswa/i tersebut adalah aspek ketertarikan mendapatkan 96 %, aspek materi memperoleh 93 %, aspek bahasa mendapatkan 92 % dan aspek kualitas teknik mencapai 96 %. Sehingga, skor rata-rata yang diperoleh dari angket penilaian respon siswa/i kelas X MA Arrosyid, yaitu 94 % dan termasuk kedalam kriteria sangat layak.

Table 5. hasil angket penilaian respon Guru Bahasa Arab

Aspek	Persentase	Kriteria
Tampilan Visual	100 %	Sangat Layak
Materi	93 %	Sangat Layak
Kebermanfaatan	91 %	Sangat Layak
Rata-rata	95 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5 merupakan hasil angket penilaian dua orang guru bahasa Arab. Ditemukan tiga aspek yang menjadi aspek dari angket penilaian respon guru tersebut. Pertama, aspek tampilan visual memperoleh nilai persentase sebesar 100 %. Kedua, aspek materi dengan nilai persentase sebesar 93 % dan terakhir aspek kebermanfaatan memperoleh nilai persentase sebesar 91 % . Adapun skor rata-rata dari hasil angket penilaian respon dua orang guru bahasa Arab adalah 95 % dan dapat dinyatakan sangat layak. Dari kedua hasil angket penilaian respon siswa dan guru bahasa Arab, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Vidio Bahasa arab berbasis Canva dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Arab.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pengembangan media Vidio bahasa Arab berbasis canva untuk siswa kelas X dengan menggunakan model pengembangan four D (4-D), dapat disimpulkan bahwa media Vidio berbasis canva tersebut berhasil dan dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Hasil uji validasi kelayakan oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 79 % dan termasuk kedalam kriteria layak. Sedangkan hasil uji validasi kelayakan oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 96 %, hal ini termasuk pada kriteria sangat layak. Media Vidio berbasis Canva juga telah memenuhi uji kepraktisan melalui hasil uji respon guru bahasa Arab dengan skor rata-rata 95 % dan siswa kelas X dengan skor rata-rata 94 %, keduanya termasuk kedalam kriteria sangat layak. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa media Vidio berbasis canva

layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan diharapkan bisa digunakan sebagai inspirasi oleh guru lainnya dalam membuat media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rahman and C. E. Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).
- Halik, "Membuat Games Edukasi Dengan Wordwall," 2020, www.Irhamhalik.Com
<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasidengan-word-wall/>.
- Moh. Ilyas, *Bahasa Arab Madrasah Aliyah Kelas X*, Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, hal 9-10, Cetakan I, 2020.
- Noermanzah and H. Friantary, "Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools," *International Journal of Recent Technology and Engineering* 8, no. 4 (2019): 6631, <https://10.35940/ijrteD8855.118419>.
- N. Noermanzah, S. Abid, and S. Septaria, "Improving the Ability of Writing a Narrative Charge by Using Animated Images Media Student Class V.B SD Negeri 17 Lubuklinggau," *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 17, no. 2 (2018): 118, <https://doi.org/doi:10.21009/bahtera.172.9>.
- P. Rosmana et al., "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 1965–73, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>.
- Rahman, R. A., Mandarsari, P., & Amir, S. (2023). *Using Word Wall Website As A Strategy To Improve Students ' Vocabulary Mastery*. 05(03), 9654–9661.
- S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).