

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM BERBASIS VIDEO ANIMASI APLIKASI CANVA

Nur Izzah Alma'rifah¹

¹UIN Antasari Banjarmasin

Email: nrzzalmarifaa031@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan berbicara (*maharah kalam*) siswa kelas IV di MIS Nor Aini Banjarmasin. Proses pengembangan dilakukan dengan model ADDIE, meliputi analisis kebutuhan, desain media, pengembangan video animasi, implementasi kepada 15 siswa, dan evaluasi efektivitasnya. Media ini dirancang dengan penyesuaian karakter animasi yang relevan dengan usia siswa, suara narasi berbasis AI, dan teks percakapan interaktif yang menarik. Hasil implementasi menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi, meskipun ditemukan kekurangan pada durasi teks yang terlalu singkat. Evaluasi menghasilkan rekomendasi perbaikan durasi teks agar sesuai dengan kemampuan siswa. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dinilai menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterampilan berbicara siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva.

Abstract: This study aims to develop an animation-based video learning media using the Canva application to enhance the speaking skills (*maharah kalam*) of fourth-grade students at MIS Nor Aini Banjarmasin. The development process was carried out using the ADDIE model, which includes needs analysis, media design, video animation development, implementation with 15 students, and evaluation of its effectiveness. The media was designed with character animations adjusted to the students' age, AI-based narration, and engaging interactive conversation texts. The implementation results showed high student enthusiasm, despite a drawback in the short duration of the displayed texts. The evaluation provided recommendations to improve text duration to better align with students' abilities. Overall, the learning media was deemed engaging, interactive, and effective in enhancing students' motivation and speaking skills.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Canva.

PENDAHULUAN

Saat ini kita berada dalam fase teknologi. Yang ditandai dengan cepatnya arus informasi yang beredar. Kejadian di suatu tempat dapat tersiar secara cepat dengan adanya teknologi. Sekat-sekat ruang dan waktu dapat ditembus dengan mudah memanfaatkan teknologi sehingga teknologi menjadi kebutuhan publik yang tidak terelakkan perannya. Kemajuan suatu bangsa ditandai dengan kemajuan teknologinya. Teknologi tidak terbatas pada benda-benda elektronik, seperti komputer dan gawai. Teknologi meliputi seluruh sektor kehidupan, mulai dari ekonomi, budaya, industri, dan pendidikan. Kesadaran akan peran penting teknologi dalam pendidikan untuk

meningkatkan peradaban suatu bangsa, pada akhirnya mendorong munculnya inovasi dan teknologi baru yang dapat menunjang efektivitas proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka di dalam kelas membutuhkan teknologi tertentu untuk menunjang proses pembelajaran. Begitu pula dengan pembelajaran di luar kelas. Penguasaan guru terhadap teknologi pembelajaran menjadi kunci dari keberhasilan pemanfaatan teknologi tersebut. Oleh sebab itu, seorang guru seyogianya tidak bosan untuk terus belajar mengaplikasikan teknologi di dalam maupun di luar kelas. Situasi sosial juga memberikan dampak terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.¹

Apalagi dalam pembelajaran bahasa Arab, Terdapat beberapa pembelajaran yang dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan membosankan. Salah satunya adalah pembelajaran bahasa Arab. Baik dikalangan pesantren, madrasah maupun sekolah, bahasa Arab menjadi pelajaran yang paling dihindari oleh peserta didik. Seperti yang telah diketahui dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan, bahwa pembelajaran bahasa Arab menjadi pembelajaran yang banyak dihindari oleh siswa karena kurangnya guru yang menggunakan media pembelajaran.² Oleh karena itu, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengajar dengan metode yang menarik, efektif, dan efisien agar dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa secara optimal dan memanfaatkan teknologi. Guru harus pandai memilih dan memilah media pembelajaran yang variatif dan digital yang harus disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik pada peserta didik.

Video berasal dari bahasa latin yaitu Dari kata “vidi” atau “visum” yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak. Video merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional. Adapun seorang ahli mengatakan bahwa video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik yang dapat memberikan

¹ Euis Sholihah, *Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan VOL. 3 NO. 1 2022, hal.33

² Nurul Aisyah Salsabila Panjaitan, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva*, Journal of Education Research, hal. 487

gambaran nyata, dan mampu memanipulasi waktu dan tempat.³ Video animasi merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia. Video adalah rekaman gambar hidup untuk ditayangkan atau dengan kata lain video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai suara. Sedangkan animasi merupakan kumpulan dari gambar yang akan diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungannya. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian siswa-siswa, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.⁴

Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Elemen-elemen yang mudah diakses dapat dibuat dengan kreatif sesuai kebutuhan, sehingga membuat proses pembelajaran lebih terbuka, lebih mudah secara visual, dan lebih menyenangkan. Canva menyediakan banyak template yang bisa digunakan, seperti infografis, ilustrasi, spanduk, presentasi, selebaran, logo, resume, brosur, dokumen A4, postingan Instagram, kartu, komik lucu, sampul majalah, undangan, komposisi foto, kartu nama, latar belakang desktop, laporan, sertifikat, sampul buku, aktivitas media sosial, menu, video, penyusun grafis, presentasi kendaraan, organizer, sampul e-book, loading cerita, dan masih banyak lagi.⁵

Dengan adanya fitur-fitur Canva ini dapat mempermudah penggunaannya untuk mengedit desain yang diinginkan. Bahkan kini sudah banyak *side job* yang beredar hanya dengan bergabung menjadi ilustrator Canva dan akan menghasilkan keuntungan. Fleksibilitas juga menjadi keunggulan dari aplikasi Canva karena aplikasi tersebut memungkinkan kolaborasi bersama rekan atau anggota tim dalam pembuatan sebuah desain.⁶ Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang

³ Muhammad Ridwan Apriansyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*, Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Vol. 9 No. 1 2020. Hal. 11

⁴ Muhammad Ridwan Apriansyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*, Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Vol. 9 No. 1 2020. Hal. 12

⁵ Rifki Zaitul Ikhlis, *Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation*, Journal of Social Science Utilizing Technology, Vol 1 No 3, hal. 163

⁶ Ayun Permata Syahrir, *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman*, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya, hal 375

disediakan oleh Canva, seperti template desain yang menarik, gambar dan ilustrasi berkualitas tinggi, serta kemampuan untuk menambahkan elemen-elemen multimedia seperti video dan animasi, guru dapat menciptakan bahan ajar yang lebih interaktif dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.⁷

Selain itu, pembelajaran yang cocok dikembangkan adalah media pembelajaran audiovisual menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Ini membantu siswa memahami materi yang disampaikan dalam bentuk objek konkret, langkah-langkah mengerjakan soal secara sistematis, serta memberikan sesi tanya jawab dan debat untuk memungkinkan interaksi antara siswa dan guru. Media ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga latihan soal dan kuis. Akibatnya, pembelajaran menjadi menyenangkan. Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi juga mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi dirancang dengan kombinasi warna yang menarik bagi siswa. Pengalaman belajar yang berbasis pada karakteristik menarik memberikan kemas media yang baik. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk pembelajaran Bahasa Arab.⁸

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan sebuah penelitian, tentu harus menggunakan metode yang tepat agar penelitian tersebut berjalan dengan baik. Metode penelitian sendiri diartikan sebagai sebuah cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data yang valid. Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.⁹ Model pengembangan ini dipilih karena lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan sistem pembelajaran, uraiannya lebih lengkap dan sistematis, dalam

⁷ Samlan Hi Ahmad, *Integrasi Canva Dalam Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas X Man 1 Ternate*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP), Volume 6, Nomor 2 Juni 2024, hal 204

⁸ Viki Risnanda Arif, *Designing the Development of Canva Application-Based Audio-Visual Teaching Materials on the Material "Point to Point Distance" for High School Students*, JEMS (Journal of Mathematics and Science Education), 2023, hal. 288

⁹ Dewi Padmo, dkk., *Teknik Pembelajaran Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan, 2004), hal. 415

pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum uji coba direvisi berdasarkan saran ahli.¹⁰

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *CANVA Pro* dan *Inshot* ini dikembangkan dengan beberapa tahapan. Berikut ini tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan pengembang untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti menganalisis beberapa hal sebagai berikut:

- a. Data tentang analisis peserta didik ini dilakukan dengan melalui wawancara secara terbatas untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- b. Mengumpulkan data terkait permasalahan yang terhadap hal ketersediaan sumber belajar dan media pembelajaran.

2. *Design* (perencanaan)

Setelah tahap analisis, maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu perencanaan. ada beberapa hal yang dilakukan peneliti yaitu:

- a. Menentukan materi maharah kalam untuk video animasi
- b. Menentukan model pengembangan ADDIE yang akan digunakan dalam proses pengembangan
- c. Membuat *Storyboard*, yakni media sebagai alur yang memberikan gambaran dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media video pembelajaran
- d. Menambahkan sound musik yan menggunakan aplikasi *Inshot*

3. *Development* (pengembangan).

Tahap ini peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Penulisan ringkasan materi.

¹⁰ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2010), hal. 125

- b. Produk ini dibuat dengan mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, audio, musik, video dan lain-lain.
- c. Proses pengeditan menggunakan aplikasi *Canva Pro*.
- d. Pembuatan instrumen penilaian produk.
- e. Validasi

Uji validasi media yang dilakukan peneliti adalah tujuannya untuk mengukur media bernyanyi berbasis video animasi yang dikembangkan agar dapat menjadi media video pembelajaran yang dapat dikatakan layak atau tidak layak menjadi suatu media belajar peserta didik.

- f. Revisi

Setelah media bernyanyi berbasis video animasi ini divalidasi oleh para ahli maka akan dapat diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki tampilan dan meteri sesuai saran hasil validasi agar menjadi lebih baik, menarik, layak dan mudah dipahami peserta didik

4. *Implementation* (implementasi)

Media pembelajaran maharah kalam berbasis video animasi yang telah dikembangkan selanjutnya akan di uji cobakan. Kegiatan uji coba ini dilakukan untuk menentukan apakah produk media video pembelajaran ini valid dipergunakan sebagai salah satu media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

- a. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas, dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket penilaian media pembelajaran kepada siswa-siswa MIS Nor Aini Banjarmasin. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran maharah kalam berbasis video animasi yang dikembangkan.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Setelah media pembelajaran maharah kalam berbasis video animasi ini divalidasi oleh para ahli maka akan dapat diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut selanjutnya

dikurangi dengan cara memperbaiki tampilan dan materi sesuai saran hasil validasi agar menjadi lebih baik, menarik, layak dan mudah dipahami peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

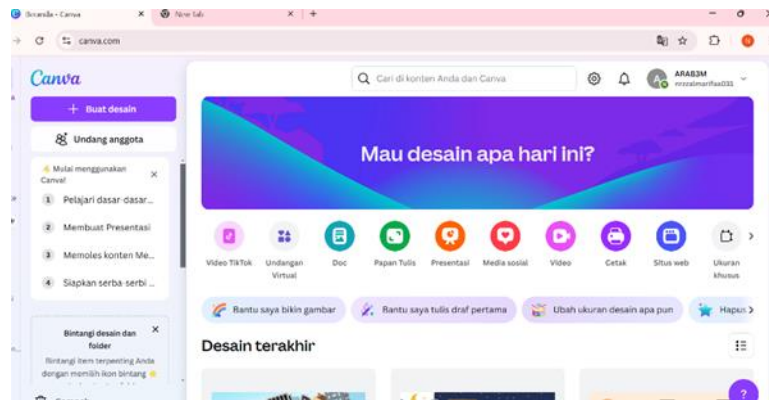
Tahap Analisis merupakan tahapan pertama dalam model penelitian R&D. Pada tahap ini peneliti melakukan sebuah identifikasi permasalahan dan didapatkan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa masih kurang. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siswa kelas IV di sekolah MIS Nor Aini Banjarmasin, peneliti menemukan kelemahan siswa dalam menggunakan bahasa Arab. Ketika melakukan wawancara terhadap siswa, hal paling mendasar yang menyebabkan mereka malas untuk menggunakan bahasa Arab adalah kurangnya media yang menarik untuk meningkatkan keinginan mereka dalam melafalkan kalimat-kalimat percakapan bahasa Arab. Di sinilah peran seorang guru bahasa Arab sangat diperlukan. Seorang guru bahasa Arab harus mampu merubah cara pandang siswa mengenai bahasa Arab itu sendiri. Guru bahasa Arab harus kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran bahasa Arab. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti mendapatkan inspirasi untuk membuat sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu mengurangi permasalahan yang terjadi khususnya permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam hal ini ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan masih terpaku pada media-media konvensional. Sehingga hal tersebut membuat para siswa merasa bosan. Ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan sebuah inovasi yang dapat memecahkan permasalahan itu agar pembelajaran bisa lebih menyenangkan bagi para siswa dan materi yang disampaikan pun bisa diterima dengan lebih baik. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis video ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Media pembelajaran berbasis video animasi juga dapat membuat peserta didik untuk bisa merasakan pengalaman baru dalam belajar yang jika sebelumnya pembelajaran sangat monoton, dengan penggunaan teknologi ini pembelajaran yang dihasilkan pun akan lebih interaktif.

Untuk meningkatkan maharah al kalam, seorang siswa harus berlatih dalam penggunaan bahasa Arab dalam situasi yang berbeda, seperti dalam situasi formal atau informal, bahasa tulis atau lisan, dan sebagainya. Selain itu, siswa juga harus berlatih dalam memperbaiki intonasi dan pengucapan dalam bahasa Arab agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar. Pada akhirnya, penguasaan Maharah al kalam merupakan keterampilan yang sangat penting bagi siswa untuk belajar bahasa Arab, terutama bagi mereka yang ingin memahami dan menginterpretasikan isi dari kitab suci Al-Quran dan literatur Arab lainnya. Dalam rangka mencapai hal tersebut, seorang siswa harus berlatih secara konsisten dan terus menerus dalam penggunaan bahasa Arab dalam berbicara dan berkomunikasi dengan baik dan benar. Pada tingkat pemula, pengajaran maharah al kalam menjadi lebih kompleks karena siswa perlu mempelajari kosakata dasar dan struktur bahasa Arab. Oleh karena itu, dalam artikel ini akan dibahas konsep pengajaran maharah al kalam pada tingkat pemula.

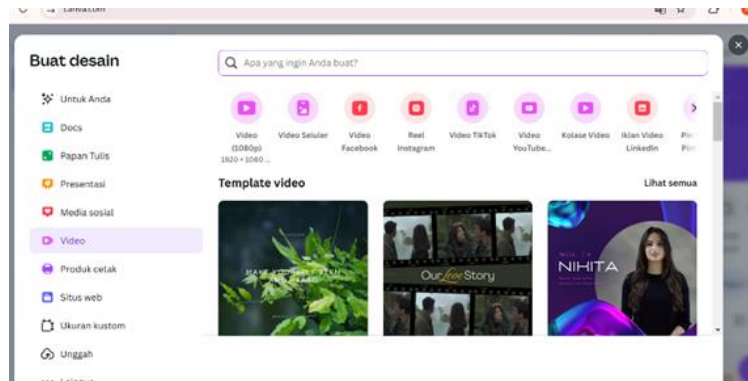
2. Tahap Design

Pada tahap ini menyiapkan design media menggunakan Canva, lalu menentukan tema dan membuat media menggunakan Canva. Pada tahap desain, peneliti menganalisis permasalahan yang ada kemudian melakukan pengembangan lebih lanjut. ujuannya adalah untuk menciptakan produk yang dapat memecahkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti telah membuat sebuah video animasi yang dalam pembuatannya meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

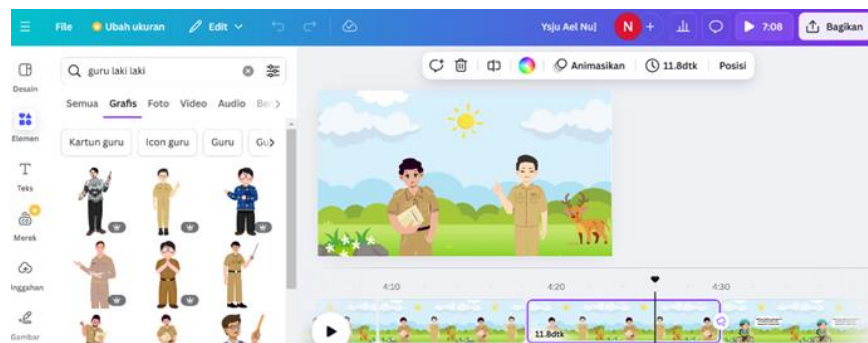
- a. Langkah pertama dalam proses ini adalah menentukan materi maharah kalam yang digunakan untuk video animasi. Di sini peneliti mengambil materi dal buku bahasa arab terbitan Kemenag tahun 2022 yang digunakan guru sebagai bahan ajar. Materi tersebut berjudul “التعارف” kemudian menyiapkan naskah yang menjadi panduan utama dalam membuat konten video animasi.
- b. Setelah naskah sudah siap, buka aplikasi atau web www.canva.com melaui handphone atau pc agar lebih mudah. Kemudian silakan login ke akun canva.



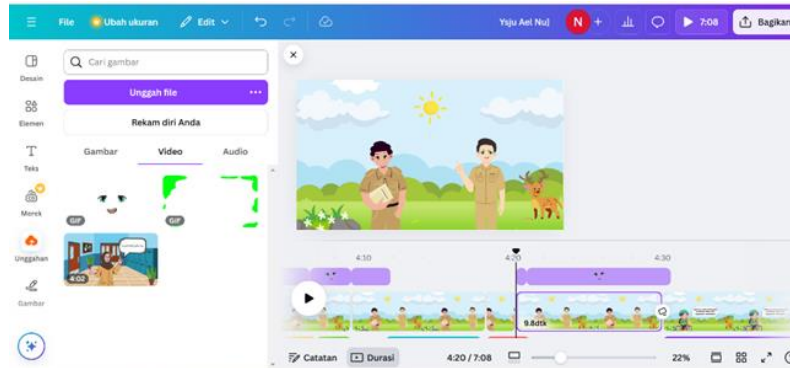
- c. Setelah login, pilih video dengan format video 1080p



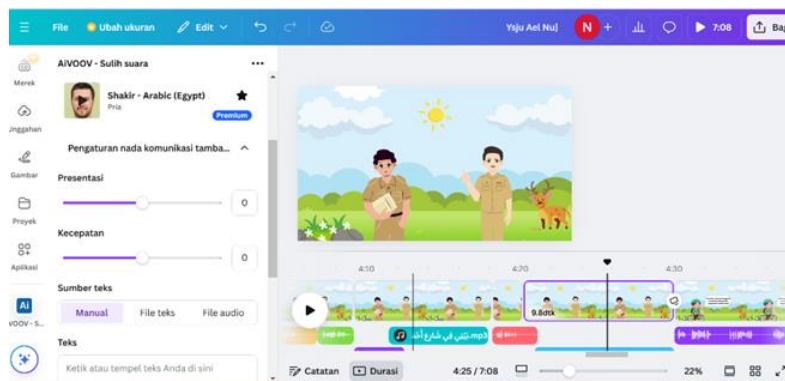
- d. Pilih elemen untuk mendesain latar belakang video, agar video lebih menarik. Tambahkan karakter kartun dan sesuaikan dengan tema naskah yang dipilih.



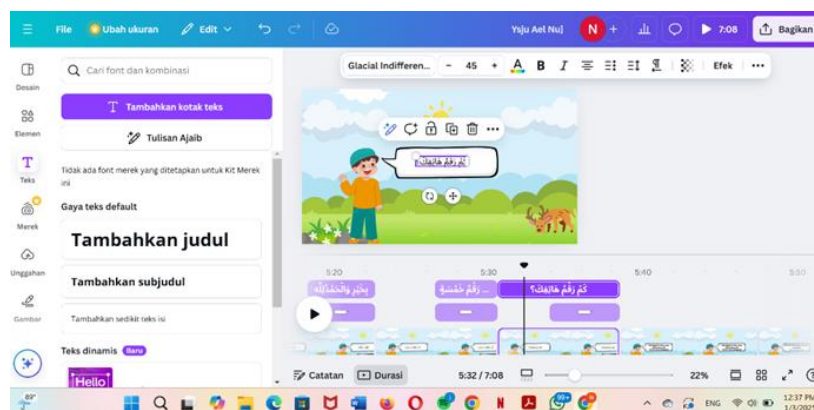
- e. Untuk membuat wajah animasi, pada panel sebelah kiri pilih unggahan. Kemudian tambahkan animasi wajah bergerak yang bisa anda download di youtube.
- f. Anda bisa mengatur durasi setiap elemen dengan mengklik titik 3 pada elemen dan menarik batas waktu.



- g. Untuk menambahkan suara, Klik "aplikasi" di panel sebelah kiri untuk menambahkan voice over AI untuk menampilkan suara pada animasi. Pilih "AIVOVOV" lalu anda dapat memilih bahasa apa yang akan anda gunakan. Di sini, peneliti memilih 2 nama AI untuk percakapan 2 orang Arab. Kemudian tuliskan kalimat yang akan diucapkan oleh AI sesuai dengan materi yang telah dipilih. Anda juga dapat mengatur kecepatan dan intonasinya.



- h. Untuk menambahkan tulisan teks percakapan, pilih teks lalu klik "tambahkan kotak teks" kemudian ketik percakapan bahasa Arab sesuai dengan tema yang dipilih. Anda bisa menyesuaikan durasi teks yang ditampilkan



- i. Klik tombol "Play" untuk melihat prabaca video animasi Anda.
- j. Jika sudah puas, klik tombol "Unduh" di kanan atas. Pilih format video (MP4) dan klik "Unduh"

Untuk lebih jelas bisa anda simak melalui video tutorial berikut https://youtu.be/H-FOfCbZ7Nc?si=8bl7HCdLH3W_gUzV

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan desain media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini dimulai dengan memilih dan menggunakan aplikasi Canva untuk mengembangkan video animasi sesuai dengan storyboard dan naskah yang telah disiapkan. Materi utama yang diambil dari buku Bahasa Arab terbitan Kemenag Tahun 2022 dengan tema *ta'aruf* dikemas dalam bentuk visual dan audio yang menarik. Setiap elemen video, seperti latar belakang, karakter kartun, animasi wajah, suara narasi berbasis AI, dan teks percakapan, disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan tema dan kebutuhan siswa kelas IV.

Setelah video animasi selesai dikembangkan, produk tersebut melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli media dilakukan untuk memastikan bahwa video animasi memiliki tampilan visual yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan preferensi siswa tingkat sekolah dasar. Sementara itu, validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa isi video, termasuk teks dan audio, sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran maharah kalam serta akurat dari segi bahasa Arab. Masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas video sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi ini dinilai layak dan efektif untuk diterapkan karena berhasil menarik minat siswa, menyajikan materi dengan cara yang inovatif, dan mendukung pengembangan keterampilan berbicara (maharah kalam). Setelah melalui perbaikan berdasarkan saran para ahli, produk siap untuk diimplementasikan di kelas sebagai media pembelajaran interaktif.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, media pembelajaran berbasis video animasi yang telah divalidasi oleh ahli digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut adalah link youtube yang akan

menampilkan video animasi <https://youtu.be/p99kNkv1JfE?si=Hg4z3Z0zcWFIYI30> . Peneliti melakukan uji coba media pada 15 siswa kelas IV di MIS Nor Aini Banjarmasin, yang dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Desember 2024. Proses implementasi menggunakan proyektor LCD untuk menampilkan video animasi dengan lebih jelas dan sound system untuk memastikan suara dalam video terdengar jelas di seluruh ruangan. Kegiatan dimulai dengan siswa menyimak percakapan bahasa Arab yang ditampilkan dalam video animasi. Setelah menyimak, siswa secara bergantian diminta untuk maju ke depan kelas untuk mempraktikkan berbicara bahasa Arab dengan karakter animasi yang ada di video. Latihan ini dirancang untuk meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara dan melafalkan kalimat-kalimat percakapan bahasa Arab secara langsung.

Selanjutnya, siswa melanjutkan praktik berbicara bersama teman sebangkunya. Dalam kegiatan ini, siswa diberi kebebasan untuk memilih karakter animasi yang mereka inginkan untuk menampilkan percakapan bahasa Arab. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari maharah kalam. Implementasi ini juga memberikan siswa pengalaman baru dalam belajar bahasa Arab dengan cara yang kreatif dan inovatif.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti menilai keberhasilan media pembelajaran berbasis video animasi serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya berdasarkan respons siswa selama implementasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa merasa sangat bersemangat ketika mempraktekkan percakapan bahasa Arab, bahkan banyak dari mereka yang meminta untuk mencoba praktek hingga dua kali. Siswa memberikan umpan balik positif dengan menyatakan bahwa video animasi sangat menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, terutama saat mereka berlatih percakapan bersama teman.

Namun, dalam uji coba ini ditemukan kekurangan, yaitu durasi waktu antara percakapan orang pertama dan percakapan orang kedua dalam video terlalu singkat. Hal ini menyebabkan beberapa siswa tidak sempat menyelesaikan membaca teks percakapan sebelum teks tersebut menghilang dari layar. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengambil langkah dengan mempause video animasi sementara siswa menyelesaikan pembacaan teks, lalu melanjutkan video

ketika siswa siap. Meski solusi ini membantu, proses tersebut cukup memakan waktu, terutama karena tingginya antusiasme siswa untuk praktek lebih dari satu kali.

Berdasarkan evaluasi ini, peneliti menyimpulkan bahwa media animasi yang dikembangkan memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, namun perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut. Salah satu perbaikan yang direkomendasikan adalah memperpanjang durasi teks percakapan pada video animasi agar siswa memiliki cukup waktu untuk membaca dan memahami teks tanpa harus mempause video. Selain itu, perlu mempertimbangkan pengaturan waktu yang lebih efisien agar semua siswa dapat praktek tanpa mengganggu alokasi waktu pembelajaran. Evaluasi ini menjadi dasar untuk pengembangan media yang lebih baik di masa mendatang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan lima tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan berbicara (maharah kalam) siswa kelas IV di MIS Nor Aini Banjarmasin. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar bahasa Arab karena terbatasnya media pembelajaran yang menarik. Untuk itu, tahap desain dilakukan dengan merancang video animasi berbasis Canva yang menyajikan materi *ta'aruf* secara interaktif. Selanjutnya, tahap pengembangan melibatkan proses pembuatan video animasi yang telah divalidasi oleh ahli media dan materi, menunjukkan bahwa produk tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi, media ini diuji coba kepada siswa, yang menunjukkan antusiasme tinggi dan memberikan umpan balik positif, meskipun ditemukan kekurangan pada durasi tampilan teks percakapan yang terlalu singkat. Evaluasi terhadap implementasi menghasilkan rekomendasi untuk memperbaiki durasi teks dalam video agar lebih sesuai dengan kemampuan siswa dan mengoptimalkan pengelolaan waktu pembelajaran. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dinilai berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta keterampilan berbicara bahasa Arab siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Sholihah,Euis. *Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan VOL. 3 NO. 1 2022
- Panjaitan, Nurul Aisyah Salsabila. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva*. Journal of Education Research
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Vol. 9 No. 1
- Ikhlas, Rifki Zaitul. *Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation*. Journal of Social Science Utilizing Technology, Vol 1 No 3
- Syahrir, Ayun Permata. *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman*, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya
- Ahmad, Samlan Hi. 2024. *Integrasi Canva Dalam Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas X Man 1 Ternate*. Jurnal Pendidikan danPembelajaran (JPP), Volume 6, Nomor 2 Juni
- Arif, Viky Risnanda. 2023. *Designing the Development of Canva Application-Based Audio-Visual Teaching Materials on the Material "Point to Point Distance" for High School Students*, JEMS (Journal of Mathematics and Science Education)
- Dewi Padmo, dkk,. 2004*Teknik Pembelajaran Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.