

## Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Canva pada Materi Hobi Siswa Kelas VIII MTs Olang Luwu

Nurmiati Ahmad<sup>1</sup>, Mustafa<sup>2</sup>, Muh.Yamin<sup>3</sup>, Nurfaizan Sudarmin<sup>4</sup>,  
Nova Anugrah Kanukung<sup>5</sup>, Iin Wahyuni<sup>6</sup> & Fatimah<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Institut Agama Islam Negeri Palopo

Corresponding E-mail: [sudarminnurfaizan@gmail.com](mailto:sudarminnurfaizan@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis Canva pada materi hobi siswa Kelas VIII MTs Olang Luwu. Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode Research & Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap: (1) tahap analysis, (2) tahap design, (3) tahap development, (4) tahap Implementation, (5) tahap Evaluation. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Olang Luwu, dengan 15 responden pada bulan Februari 2025. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan dari hasil validator media sebesar 91% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi oleh validator materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil praktikalitas oleh guru mata pelajaran sebesar 88% dengan kategori sangat praktis dan hasil praktikalitas oleh siswa menggunakan angket respon memperoleh persentase sebesar 78% dengan kategori praktis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis Canva sangat valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab pada materi hobi, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Video Interaktif; Canva

**Abstract:** This study aims to develop an interactive video-based learning media using Canva for the topic of hobbies for Grade VIII students at MTs Olang Luwu. The research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The study was conducted on Grade VIII students at MTs Olang Luwu, involving 15 respondents in February 2025. Data collection techniques in this study included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research results showed that the media validator gave a score of 91%, categorized as very valid, and the material validator gave a score of 95%, also categorized as very valid. The practicality test by the subject teacher resulted in 88%, categorized as very practical, and the practicality test by students using response questionnaires yielded 78%, categorized as practical. The conclusion of this study is that the Canva-based interactive video learning media is highly valid and practical to be used as a learning tool for Arabic language lessons on the topic of hobbies, and it effectively enhances students' motivation and engagement in the learning process.

**Keywords:** Learning Media; Interactive Video; Canva

### PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan modern, pengembangan media pembelajaran menjadi aspek penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas<sup>1</sup>. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan dituntut untuk berinovasi dan menyesuaikan diri

<sup>1</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.

dengan kebutuhan zaman, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital<sup>2</sup>. Media pembelajaran berbasis teknologi mampu menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efisien, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berpusat pada peserta didik<sup>3</sup>. Di Madrasah Tsanawiyah Olang Luwu, realitas yang terjadi justru berbanding terbalik. Pembelajaran di sekolah tersebut masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, buku teks, dan papan tulis, tanpa dukungan media digital yang relevan. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi, terutama saat belajar mata pelajaran bahasa Arab yang dianggap sulit. Dalam konteks ini, dibutuhkan sebuah solusi inovatif berupa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar agar lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa<sup>4</sup>.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Rama Donna (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan<sup>5</sup>. Begitu pula hasil studi dari Maya Paramitha dan Syarifah Fadillah (2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara signifikan<sup>6</sup>. Beberapa pengembang juga memanfaatkan berbagai platform digital seperti Canva, Powtoon, dan Edpuzzle untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Canva, misalnya, memungkinkan guru untuk membuat konten visual dan video yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga fungsional dalam konteks pembelajaran<sup>7</sup>. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak diterapkan pada pelajaran eksakta atau keterampilan, dan masih sedikit yang membahas pengembangan media untuk mata pelajaran bahasa Arab, terutama yang berkaitan dengan materi tematik seperti "Hobi."

Walaupun sudah ada penelitian mengenai media pembelajaran berbasis video dan interaktif, masih terdapat kekosongan kajian terkait penerapan media interaktif berbasis Canva untuk materi bahasa Arab, khususnya pada tema "Hobi" di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada penggunaan media di mata pelajaran seperti matematika, ilmu pengetahuan alam, atau bahasa Indonesia. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan secara khusus untuk konteks pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah masih sangat jarang ditemukan<sup>8</sup>. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu dijawab melalui

---

<sup>2</sup> William G. Bowen et al., "Higher Education in the Digital Age," *Higher Education in the Digital Age* (2013): 628–638.

<sup>3</sup> Fajar Ramadan and Imam Tabroni, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar," *Lebah* 13, no. 2 (2020): 66–69.

<sup>4</sup> Edi Widiyanto, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021): 213.

<sup>5</sup> Hermin Nurhayati and Nuni Widiarti, Langlang Handayani, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–532.

<sup>6</sup> Maya Paramitha, Syarifah Fadillah, and Mustika Sari, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan," *Jurnal BIOEDUIN* 13, no. 2 (2023): 58–68.

<sup>7</sup> Alia et Al, And Dengan Menggunakan, "Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif dan Serbaguna dalam Era Society 5.0 dengan Menggunakan Canva" 2, no. 3 (2024): 977–983.

<sup>8</sup> Ralph Adolph, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al Quran Hadits" (2016): 1–23.

penelitian ini. Pengembangan video interaktif berbasis Canva pada materi hobi diharapkan mampu menjawab tantangan tersebut sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menyajikan inovasi media pembelajaran yang belum banyak dieksplorasi pada ranah pelajaran bahasa Arab di tingkat menengah pertama.

Urgensi penelitian ini semakin kuat jika melihat tantangan pembelajaran bahasa Arab yang selama ini dianggap membosankan dan kurang diminati oleh siswa<sup>9</sup>. Padahal, penguasaan bahasa Arab sangat penting dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia, baik sebagai bahasa agama maupun sebagai bahasa ilmu. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif bukan hanya sebagai respons terhadap tantangan pembelajaran, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Arab<sup>10</sup>. Media pembelajaran berbasis Canva memungkinkan penggabungan unsur visual, teks, audio, dan interaktivitas yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi<sup>11</sup>. Hal ini juga sejalan dengan gaya belajar generasi digital yang cenderung visual dan membutuhkan stimulasi lebih dalam proses belajarnya. Selain itu, media semacam ini memberikan kemudahan akses, fleksibilitas belajar, dan dapat digunakan kapan saja serta di mana saja, sesuai dengan prinsip pembelajaran mandiri<sup>12</sup>. Oleh karena itu, pengembangan media ini memiliki signifikansi yang tinggi dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Olang Luwu dan sekolah-sekolah lainnya yang menghadapi tantangan serupa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran video interaktif berbasis Canva yang difokuskan pada materi "Hobi" dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Olang Luwu. Secara spesifik, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Validitas akan mencerminkan sejauh mana media ini layak dan relevan digunakan dalam konteks pembelajaran, sementara praktikalitas menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam menciptakan model pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab yang kontekstual, inovatif, dan berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan media pembelajaran serupa di lembaga pendidikan lain yang memiliki karakteristik dan tantangan yang sama.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (*Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan),

---

<sup>9</sup> Mirsa Triandani et Al., "Pembelajaran Bahasa Arab Fushah dalam Konteks Globalisasi : Peluang dan Tantangan Learning Fushah Arabic in the Context Of Globalization" (2024): 7170–7181.

<sup>10</sup> Fazri Nur et al., "Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2023): 158–178.

<sup>11</sup> Siti Musannadah and Siti Nur Jannah, "The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning," *SHEs: Conference Series* 5, no. 6 (2022): 72–80.

<sup>12</sup> Ilham Jaya, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Parepare Tahun 2024" (2024).

*Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi)<sup>13</sup>. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran dan kesesuaian dengan kurikulum di MTs Olang Luwu. Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain awal media berbasis Canva. Tahap pengembangan mencakup pembuatan media dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi untuk mendapatkan masukan yang kemudian digunakan dalam revisi produk. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pada siswa kelas VIII dan mengumpulkan penilaian terhadap kepraktisan media. Terakhir, evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kualitas dan pengaruh media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru Bahasa Arab, angket untuk validasi dan uji kepraktisan, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah prosedur pengembangan model ADDIE yaitu sebagai berikut.

### **1. *Analyze* (Analisis)**

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di MTs Olang Luwu untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode tradisional seperti papan tulis dan buku teks, sehingga kurang efektif dan membuat siswa cepat bosan, kehilangan motivasi, serta menganggap pelajaran Bahasa Arab sulit. Kurangnya pemanfaatan teknologi juga berdampak pada rendahnya interaksi dan hasil belajar siswa.

Peneliti kemudian menganalisis bahan ajar yang digunakan, yaitu Buku Bahasa Arab Kurikulum 2013 untuk kelas VIII dengan materi Hobi, serta kamus dan internet sebagai bahan pendukung. Selain itu, dilakukan telaah kurikulum dan literatur untuk memastikan kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa. Kurikulum yang digunakan di sekolah adalah Kurikulum Merdeka, dan dari hasil analisis, ditetapkan bahwa Kompetensi Dasar terkait materi Hobi menjadi fokus pengembangan. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, peneliti merancang pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis Canva yang menarik, mudah diakses, dan bertujuan meningkatkan minat serta efektivitas belajar siswa.

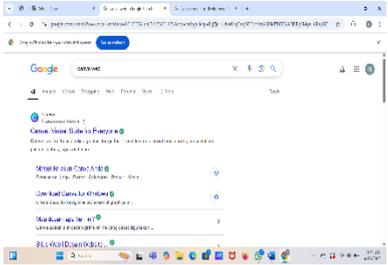
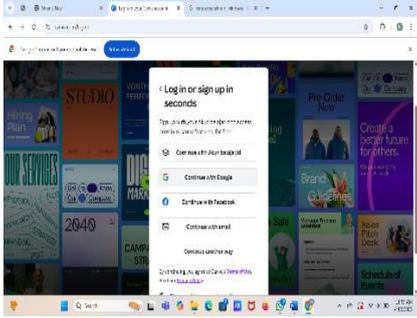
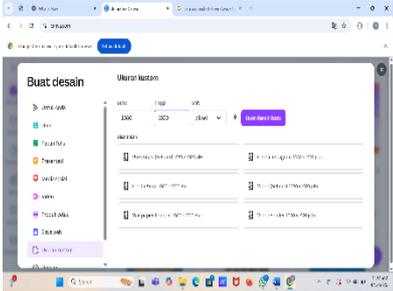
### **2. *Design* (Perancangan)**

Berikut ini langkah-langkah perancangan video interaktif berbasis *Canva* meliputi beberapa tahap diantaranya.

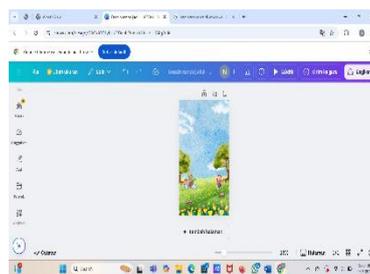
---

<sup>13</sup> Nyoman Sugihartini and Kadek Yudiana, "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277–286.

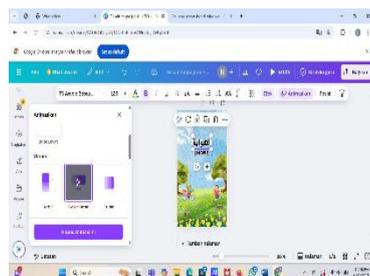
Tabel 1. Langkah-Langkah Perancangan Video Interaktif Berbasis *Canva*

No.	Keterangan	Gambar
1.	Instal aplikasi <i>Canva</i> di Play Store atau buka <i>Canva</i> web di google	 A screenshot of a Google search results page for 'Canva'. The search bar contains the word 'Canva'. The first result is 'Canva: Desain Grafis & Foto', with a brief description and a link to the website. Other results include 'Menjadi Ahli Desain Grafik' and 'Cara Menggunakan Canva'.
2.	Masuk menggunakan akun google	 A screenshot of the Canva website's login page. The page features a central 'Log in or sign up in seconds' prompt with options to 'Continue with your Google ID', 'Continue with Email', 'Continue with Facebook', and 'Continue with Twitter'. The background shows various design templates.
3.	Menyiapkan ukuran desain dengan membuka <i>Canva</i> , klik "Buat Desain", pilih ukuran khusus, lalu masukkan 1080 x 1920 px (rasio 9:16)	 A screenshot of the Canva 'Buat desain' (Create design) interface. The 'Ukuran kustom' (Custom size) section is active, showing a grid of dimensions. The selected dimensions are 1080 by 1920 pixels, with a 9:16 aspect ratio. A 'Buat desain baru' (Create new design) button is visible.
4.	Menentukan warna background video interaktif	 A screenshot of the Canva design canvas. The background is a solid light blue color. The interface includes various design tools and a sidebar on the left with options like 'Teks', 'Gambar', 'Elemen', 'Tema', and 'Efek'.

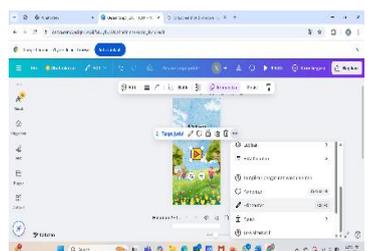
5. Menambahkan elemen grafis



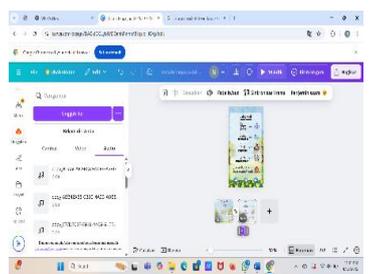
6. Menambahkan teks dengan efek animasi



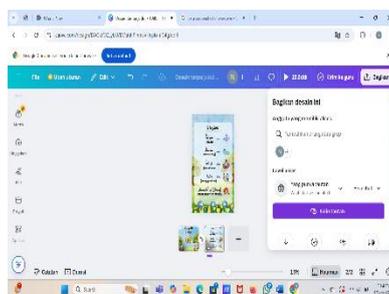
7. Menambahkan tombol interaktif kemudian menggunakan fitur Tautan ke Halaman agar pengguna bisa memilih opsi dan diarahkan ke halaman yang sesuai



8. Menambahkan audio melalui unggah file, lalu disesuaikan volume dan durasinya agar tidak mengganggu elemen lainnya.



9. Bagikan link video dengan pengaturan hanya dapat dilihat agar pengguna lain bisa menonton tanpa bisa mengedit. Di Canva klik "Bagikan", lalu atur izin akses menjadi "Hanya dapat melihat", kemudian salin dan bagikan link tersebut kepada siswa.

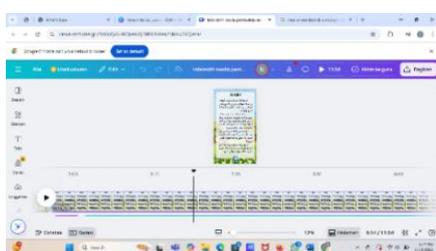


### 3. Development (Pengembangan)

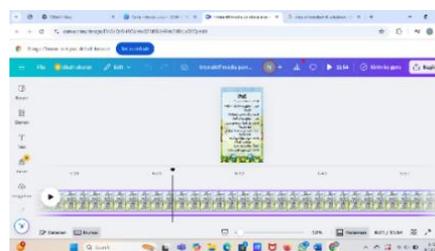
Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yakni sebagai berikut.

#### a. Pembuatan media pembelajaran video interaktif

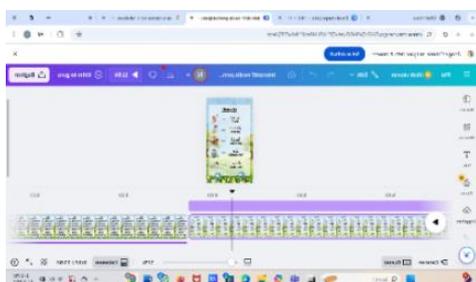
Peneliti membuat video interaktif dengan menggunakan aplikasi *Canva*, sebuah platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat konten visual secara mudah dan intuitif. Pada tahap ini peneliti mulai menggabungkan beberapa elemen yang sesuai dengan materi dan menambahkan audio disetiap materi yang dijelaskan. Setelah itu, peneliti membuat kuis dan ikon interaktif dengan menggunakan fitur tautan ke halaman, sehingga menjadi video interaktif yang sesungguhnya. Tampilan video interaktif memuat materi hobi dan tujuan pembelajaran serta kuis-kuis interaktif. Berikut ini hasil rancangan yang telah peneliti buat.



Gambar 1. Tampilan Kosa Kata



Gambar 2. Tampilan Percakapan



Gambar 3. Tampilan Bacaan



Gambar 4. Tampilan Kuis Interaktif

Hasil produk pengembangan media pembelajaran video interaktif sebelum divalidasi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Tampilan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis *Canva*

b. Analisis data

Sebelum dilakukan uji coba produk pada tahap implementasi, maka terlebih dahulu prosedur yang dilakukan oleh peneliti ialah memvalidasi media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Instrumen yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert terdiri dari lima kategori pencapaian, yaitu:<sup>14</sup>

Tabel 2. Kriteria Validitas

No.	Hasil Validitas	Kriteria Validitas
1.	0%-20%	Tidak valid
2.	21%-40%	Kurang valid
3.	41%-60%	Cukup valid
4.	61%-80%	Valid
5.	81%-100%	Sangat valid

1) Analisis Penilaian Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa video interaktif berbasis *Canva*. Validasi pada ahli media dilakukan pada tanggal 13 Februari 2025 oleh Ustadz H. Muh. Alfian Putra, Lc., MA (dosen IAIN Palopo) selaku dosen ahli media video interaktif berbasis *Canva*. Terdapat 12 item indikator yang memiliki 5 kriteria penilaian sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 60 (12 item indikator x 5 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 55 sehingga diperoleh nilai kevalidan 91% sehingga dikategorikan “Sangat Valid”.

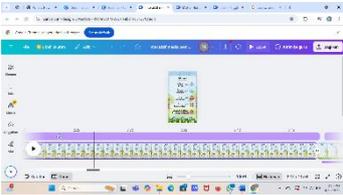
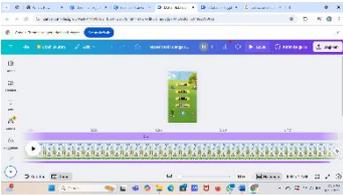
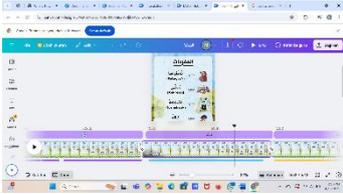
2) Analisis Penilaian Validasi Ahli Materi

Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 6 Februari 2025 oleh Ustadz Hasanuddin Tosimpak, MS (dosen IAIN Palopo) selaku dosen ahli materi video interaktif berbasis *Canva*. Terdapat 13 item indikator yang memiliki 5 kriteria penilaian sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 65 (13 item indikator x 5 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 62 sehingga diperoleh nilai kevalidan 95% sehingga dikategorikan “Sangat Valid”.

Setelah melakukan tahap validasi dengan para ahli yaitu validator ahli materi dan ahli media terdapat beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh validator saat validasi yang digunakan sebagai acuan dalam merevisi media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva*. kegiatan revisi dilakukan untuk menyempurnakan video interaktif berbasis *Canva*. Revisi dari kedua validator dapat dilihat sebagai berikut.

<sup>14</sup>SuharsimiArikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Renika Cipta, 2010), 244.

Tabel 3. Saran Validator

Yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
Kurangi durasi video disetiap slide		
Memperbaiki kosa kata yang kurang tepat		

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* yang telah dikembangkan. Sebelum dimplementasikan kepada siswa, terlebih dahulu diberikan kepada guru mata pelajaran bahasa Arab yaitu Ustadz Abu Bakar, S.Pd.. untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* yang dibuat. Pada tahap uji coba ini peneliti melakukan uji coba kepada 15 orang siswa.

Peneliti menyajikan penilaian yaitu beru lembar angket respon guru terhadap praktikalitas media pembelajarn video interaktif berbasis *Canva*. Hasil yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus, yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100$$

Terdapat 10 item indikator yang memiliki 5 kriteria penilaian sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 50 (10 item indikator x 5 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 44 sehingga diperoleh nilai kevalidan 88% sehingga dikategorikan “Sangat Praktis”.

Selanjutnya peneliti menyajikan penilaian yaitu berupa lembar angket respon siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva*. Terdapat 11 item indikator yang memiliki 5 kriteria penilaian sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 55 (11 item indikator x 5 kriteria penilaian), hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran video interaktif diperoleh total skor 642 sehingga diperoleh nilai kevalidan 78% sehingga dikategorikan “Praktis”.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari langkah-langkah pengembangan model ADDIE yaitu tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini terdapat dua tahapan yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif merupakan tahapan untuk mengumpulkan data disetiap tahapan<sup>15</sup>. Pada tahap evaluasi dalam proses pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* yang dilakukan oleh peneliti ialah evaluasi formatif, peneliti melaksanakan beberapa tahapan yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Tahap perancangan peneliti mulai merancang dan mendesain produk media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* serta menyusun instrumen, tahap selanjutnya ialah tahap pengembangan. Peneliti memperoleh data dari hasil analisis validasi dari kedua validator ahli yang memberikan saran dan masukan sebagai acuan peneliti dalam merevisi produk media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva*. Adapun evaluasi sumatif, dilakukan untuk mengumpulkan data dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa dengan tujuan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva*<sup>16</sup>.

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* dalam materi Bahasa Arab khususnya pada tema "Hobi" menunjukkan potensi sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Inovasi ini lahir dari kondisi nyata di lapangan, di mana pembelajaran masih bersandar pada pendekatan konvensional yang kurang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Media ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi secara visual dan interaktif, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini membuktikan bahwa teknologi sederhana seperti *Canva* dapat dioptimalkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, khususnya dalam konteks madrasah yang akses teknologinya terbatas.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi antara desain media visual modern dengan pendekatan pembelajaran berbasis kebutuhan siswa, yang diadaptasi secara kontekstual melalui materi dan budaya lokal. Keunggulan utama dari media ini adalah kemudahannya diakses, tampilan yang komunikatif, serta fleksibilitas dalam penggunaan baik oleh guru maupun siswa. Selain itu, pendekatan validasi ganda melalui kolaborasi dengan ahli media dan ahli materi menjadikan pengembangan ini lebih komprehensif dan terukur. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jumlah responden uji coba yang masih terbatas dan belum dilakukan pengujian dalam rentang waktu pembelajaran yang lebih panjang.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi sederhana lainnya, terutama di tingkat pendidikan dasar menengah. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar media ini

---

<sup>15</sup> Meila Yufriana Devi, Rahma Hidayanthi, and Yanti Fitria, "Model-Model Evaluasi Langkah Dalam Penilaian," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 675–683.

<sup>16</sup> Muhammad Nadzif, Yudha Irhasyuarna, and Sauqina Sauqina, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 17–27.

diperluas cakupannya ke dalam materi lain dalam kurikulum Bahasa Arab dan diujicobakan dalam skala yang lebih luas serta jangka waktu yang lebih panjang agar dapat diperoleh gambaran menyeluruh tentang efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penggabungan media ini dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau kolaboratif dapat menjadi langkah lanjut yang potensial untuk dieksplorasi.

## DAFTAR REFERENSI

- Adolph, Ralph. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al Quran Hadits" (2016): 1–23.
- Alia, Putri Ariatna, et al. "Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif Dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 Dengan Menggunakan Canva." *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi Ipteks* 2.3 (2024): 977-982.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Bowen, William G., Andrew Delbanco, Howard Gardner, John L. Hennessy, and Daphne Koller. "Higher Education in the Digital Age." *Higher Education in the Digital Age* (2013): 628–638.
- Devi, Meila Yufriana, Rahma Hidayanthi, and Yanti Fitria. "Model-Model Evaluasi Langkah Dalam Penilaian." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 675–683.
- Jaya, Ilham. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare Tahun 2024" (2024).
- Musannadah, Siti, and Siti Nur Jannah. "The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning." *SHEs: Conference Series* 5, no. 6 (2022): 72–80. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Nadzif, Muhammad, Yudha Irhasyuarna, and Sauqina Sauqina. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 17–27.
- Nur, Fazri, Insan Tamami, Acep Hermawan, Universitas Islam, Negeri Sunan, and Gunung Djati Bandung. "Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2023): 158–178.
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti, Langlang Handayani. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Paramitha, Maya, Syarifah Fadllah, and Mustika Sari. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan." *Jurnal BIOEDUIN* 13, no. 2 (2023): 58–68.
- Ramadan, Fajar, and Imam Tabroni. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar." *Lebah* 13, no. 2 (2020): 66–69.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277–286.

Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.

Triandani, Mirsa, Rahma Aswani, Wira Fitria, Sahkholid Nasution, Universitas Islam, and Negeri Sumatera. “Pembelajaran Bahasa Arab Fushah dalam Konteks Globalisasi : Peluang dan Tantangan Learning Fushah Arabic in the Context of Globalization” (2024): 7170–7181.

Widianto, Edi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021): 213.