



PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERGAMBAR BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI LIBURAN UNTUK SISWA KELAS VI MI DATOK SULAIMAN PALOPO

Nuraziza^{1*}, Lusy Mariska marpaung², Mirza Khairiah³, Andi Arif Pamessangi⁴, Alfian Putra⁵

^{1*,2,3,4,5} Universitas Agama Islam Negeri Palopo

*Email: nurazizah.sahrir06@gmail.com, lusymarpaung54@gmail.com, mirzakhairiah@gmail.com,
andiarif_pamessangi@uinpalopo.ac.id, alfianputra@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4768>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, lembar validasi, angket respon guru dan siswa, tes dan dokumentasi. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media modul pembelajaran bahasa arab berbantuan aplikasi *pixellab* telah melalui tahapan validasi oleh para ahli dengan hasil sebagai berikut: (1) validasi dari ahli materi memperoleh skor sebesar 93,8%; (2) validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 91,4%; (3) validasi dari praktisi ahli mencapai skor 88,50% dan hasil uji coba praktikalitas diperoleh skor rata-rata persentase sebesar 84,5%; (4) uji keefektifan produk skor rata-rata sebesar 92%. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator ahli dan hasil uji coba praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku saku bergambar berbasis aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran layak dengan terpenuhinya kriteria valid, praktis dan efektif sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Buku Saku Bergambar, Aplikasi Canva, Materi al-'uthlah, Model ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan. Teknologi pendidikan yang merupakan hasil evolusi alat komunikasi pendidikan kini menjadi kebutuhan fundamental dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik.

Konteks pendidikan Islam di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab memiliki posisi strategis yang tidak dapat diabaikan. Bahasa Arab bukan sekadar alat komunikasi, melainkan kunci utama dalam memahami dan mengkaji literatur keagamaan yang menjadi fondasi ajaran Islam. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab menjadi kebutuhan mendesak, terutama di lembaga pendidikan berbasis Islam seperti Madrasah Ibtidaiyah.

Pembelajaran bahasa Arab di MI mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dikuasai dengan baik tanpa penguasaan kosakata (*mufrod*) yang memadai. Kosakata merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa, karena semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, semakin mudah mereka memahami dan menggunakan bahasa tersebut dalam konteks yang berbeda.

Pada jenjang ini, siswa mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar yang akan menjadi bekal di tingkat pendidikan selanjutnya. Namun, realita di lapangan menunjukkan berbagai tantangan dalam implementasi pembelajaran bahasa Arab yang efektif.



Fokus penelitian ini diarahkan pada materi "liburan" yang diajarkan di kelas VI MI Datok Sulaiman Palopo. Pemilihan materi ini didasari oleh beberapa pertimbangan strategis. Pertama, materi liburan merupakan topik yang sangat relevan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual. Kedua, kosakata yang terdapat dalam materi liburan merupakan kosakata yang sering dijumpai dan didengar oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mempermudah proses internalisasi dan aplikasi dalam komunikasi nyata.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo, khususnya pada siswa kelas VI, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab. Pertama, minimnya penguasaan kosakata bahasa Arab yang dimiliki siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru yang diajarkan, terutama pada materi-materi tematik seperti materi tentang liburan (العطلة/al- 'uthlah). Kedua, kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Hal ini terlihat dari sikap pasif siswa saat pembelajaran berlangsung, kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, dan rendahnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang berkaitan dengan bahasa Arab. Rendahnya minat belajar ini diduga disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional.

Pembelajaran bahasa Arab di MI Datok Sulaiman Palopo sudah menggunakan media pembelajaran seperti, Modul ajar, buku paket, dan sesekali menggunakan media visual sederhana. Namun, untuk buku saku bergambar belum di paparkan, sehingga peneliti termotivasi untuk mengembangkan buku saku bergambar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan buku saku bergambar berbasis aplikasi *Canva*. Buku saku dipilih karena memiliki karakteristik yang sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern: ringkas, praktis, mudah dibawa, dan dapat mendukung pembelajaran mandiri maupun sebagai suplemen pembelajaran di luar kelas.

Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pengembangan buku saku ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, khususnya pada materi liburan, dapat meningkat secara signifikan.

Penelitian pengembangan ini tidak hanya bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan jangka pendek terkait pembelajaran bahasa Arab di MI Datok Sulaiman Palopo, tetapi juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif jangka panjang dalam peningkatan kualitas pendidikan dan kompetensi bahasa Arab siswa. Melalui media pembelajaran yang tepat, diharapkan pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi lebih optimal dan mampu membekali siswa dengan kemampuan bahasa Arab yang solid sebagai fondasi untuk pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan uraian permasalahan dan analisis kebutuhan tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Saku Bergambar Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Liburan untuk Siswa Kelas VI MI Datok Sulaiman Palopo". Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran berupa kamus bergambar dalam bentuk fisik yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dan minat belajar siswa, khususnya pada materi liburan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di MI Datok Sulaiman Palopo dengan subjek penelitian siswa kelas VI pada mata pelajaran Bahasa Arab materi al- 'uthlah (liburan). Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Arab,



hususnya terkait rendahnya penguasaan kosakata dan kurangnya minat belajar siswa. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, praktis, dan mudah dipahami untuk membantu meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab.

Tahap design dilakukan dengan merancang produk berupa buku saku bergambar berbasis aplikasi Canva. Pada tahap ini peneliti menyusun desain tampilan media, menentukan materi pembelajaran, memilih gambar yang sesuai, menyusun kosakata (mufradat), percakapan (hiwar), serta menentukan kombinasi warna, jenis huruf, dan tata letak agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya pada tahap development, peneliti mulai mengembangkan produk sesuai rancangan yang telah dibuat kemudian melakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Hasil validasi dijadikan dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk berdasarkan saran dan masukan validator.

Tahap implementation dilakukan dengan mengujicobakan buku saku bergambar kepada siswa kelas VI MI Datok Sulaiman Palopo sebanyak 28 orang siswa. Pada tahap ini siswa diberikan pre-test sebelum penggunaan media untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilaksanakan pembelajaran menggunakan buku saku bergambar berbasis Canva. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, guru dan siswa juga diberikan angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu evaluation dilakukan untuk menilai kualitas produk secara keseluruhan, baik dari aspek kevalidan, kepraktisan, maupun keefektifan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, angket respon guru dan siswa, serta tes pre-test dan post-test. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas media melalui perhitungan N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan buku saku bergambar berbasis aplikasi Canva.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Temuan Hasil Validasi Ahli Materi

Kegiatan validasi ahli materi dilakukan oleh Ustadz Mustafa, S.Pd.I, M.Pd.I, selaku dosen pada program studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Palopo. Hasil validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	X	Xi	P (%)	Kriteria Kevalidan
1	Membantu siswa menguasai kosakata baru	5	5	100	Sangat valid
2	Kalimat jelas dan tidak ambigu	4	5	80	Valid
3	Mudah dipahami	5	5	100	Sangat valid
4	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	5	5	100	Sangat valid
5	Keterbacaan tulisan	5	5	100	Sangat valid
6	Kesesuaian dengan keindahan bahasa Arab	4	5	80	Valid
7	Kesesuaian media dengan materi pada setiap kegiatan pembelajaran	4	5	80	Valid
8	Kesesuaian materi dengan ilustrasi/gambar	4	5	80	Valid
9	Mempermudah proses belajar mengajar	5	5	100	Sangat valid
10	Meningkatkan motivasi peserta didik	5	5	100	Sangat valid
11	Kemudahan penggunaan	5	5	100	Sangat valid
12	Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar	5	5	100	Sangat valid
13	Bermanfaat untuk menambah wawasan	5	5	100	Sangat valid
Jumlah		61	65	93,8%	Sangat valid

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{61}{65} \times 100\% = 93,8\%$$



Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli materi diperoleh nilai 93,8% dari hasil keseluruhan. Berdasarkan pada tabel kriteria kevalidan skor 93,8% tergolong dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu dilakukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu mempertimbangkan catatan dan saran yang telah diberikan oleh validator ahli media.

Berikut adalah saran dari validator ahli materi

- a. Sesuaikan harokat dengan kaidah
- b. Perhatikan terjemahannya
- b) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ustadzah Dr. Nurmiati, M.Pd.I, selaku dosen UIN Palopo yang mumpuni dalam bidang media teknologi pembelajaran. Berikut hasil validasi oleh ahli media. Hasil validasi ahli media dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2. Hail Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	X	Xi	P (%)	Kriteria Kevalidan
1	Desain menarik dan sesuai tema	4	5	80	Valid
2	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek	4	5	80	valid
3	Kombinasi jenis huruf	4	5	80	Valid
4	Kemenarikan desain	5	5	100	Sangat Valid
5	Pemilihan warna yang menarik	5	5	100	Sangat Valid
6	Kejelasan kata	4	5	80	Valid
7	Kemudahan kegiatan belajar	5	5	100	Sangat Valid
8	Menarik fokus perhatian peserta didik	5	5	100	Sangat Valid
9	Konsistensi tata letak	4	5	80	Valid
10	Ketepatan dan kesesuaian	5	5	100	Sangat Valid
11	Dapat dikelola dengan mudah	5	5	100	Sangat Valid
12	Mudah digunakan dan sederhana	5	5	100	Sangat Valid
13	Kemudahan penggunaan	4	5	80	Valid
14	Mudah dibawa kemana-mana	5	5	100	Sangat Valid
Jumlah		64	70	91,4%	Sangat Valid

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{64}{70} \times 100\% = 91,4\%$$

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli media diperoleh nilai 91,4% dari hasil keseluruhan. Berdasarkan pada tabel kriteria kevalidan skor 91,4% tergolong dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu dilakukan revisi secara menyeluruh, namun tetap perlu mempertimbangkan catatan dan saran yang telah diberikan oleh validator ahli media.

Berikut adalah saran dari validator ahli media.

- a. Perbaiki huruf dan ukurannya
- b. Gambar, tulisan yang digunakan di perjelas
- 1) Revisi Validasi buku saku bergambar

Peneliti selanjutnya melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan saran atau masukan dari ahli materi dan ahli media. Berikut tampilan media pembelajaran sebelum dan setelah revisi.



a) Saran ahli materi

Tabel 3. Tampilan Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Sesuaikan harokat dengan kaidah		

Perhatikan Terjemahannya

b) Saran Ahli media

Tabel 4. Tampilan Sebelum dan Setelah Revisi

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Perbaiki huruf dan ukurannya		



Gambar, tulisan yang digunakan di perjelas



a. Penerapan (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, bertujuan untuk menerapkan Buku saku bergambar berbasis aplikasi *canva* dan mengetahui respon siswa terhadap buku saku bergambar yang telah dikembangkan. Sebelum di implementasikan kepada siswa, terlebih dahulu siswa diberikan lembar *pretest* untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi *al-'uthlah* pada mata pelajaran bahasa arab. Selanjutnya diberikan angket praktikalitas kepada guru mata pelajaran bahasa Arab yaitu Ustadzah Lestari Rumaidah, S.Pd. untuk menilai kepraktisan dari buku saku bergambar yang dibuat. Hal ini dilakukan untuk menilai kepraktisan buku saku bergambar dari sudut pandang guru mata pelajaran. Pada tahap uji coba ini peneliti melakukan uji coba kepada 28 orang siswa. Setelah media pembelajaran diterapkan kepada siswa, maka langkah selanjutnya adalah pemberian angket respon kepada siswa. Di dalam angket penilaian tersebut terdapat lembar penilaian terhadap produk yang dibuat. Bertujuan untuk melihat kepraktisan menggunakan buku saku bergambar. Berikut hasil praktikalitas terhadap guru dan siswa.

1) Hasil Praktikalitas Guru

Hasil praktikalitas guru diperoleh dari respon guru terhadap media buku saku bergambar berbasis aplikasi *canva* pada materi *al-'uthlah*. Guru menilai kepraktisan produk berdasarkan instrumen yang diberikan. Adapun hasil angket praktikalitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Guru

No	Kriteria Penilaian	X	Xi	P(%)	Kriteria Praktikalitas
1.	Materi dalam media ini mudah dipahami	4	5	80	Praktis
2.	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	5	5	100	Sangat Praktis
3.	Tampilan buku saku menarik dan komunikatif	5	5	100	Sangat Praktis
4.	Penggunaan kata yang mudah di pahami	4	5	80	Praktis
5.	Gambar menarik dan mudah di pahami	5	5	100	Sangat Praktis
6.	Mempermudah proses pembelajaran	4	5	80	Praktis
7.	Bermanfaat untuk menambah wawasan	4	5	80	Praktis
8.	Menarik fokus perhatian peserta	4	5	80	Praktis



	didik				
9.	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4	5	80	Praktis
10.	Dapat di jadikan sumber belajar pendamping	5	5	100	Sangat Praktis
11.	Berbeda dengan bahan ajar yang biasa digunakan	4	5	80	Praktis
12.	Kemudahan pengoprasian	4	5	100	Sangat Praktis
13.	Menarik untuk digunakan	5	5	100	Sangat Praktis
14	Praktis untuk digunakan di dalam dan luar kelas	5	5	100	Sangat Praktis
Jumlah		62	70	88,50%	Sangat Praktis

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{62}{70} \times 100\% = 88,50\%$$

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji praktikalitas oleh guru, media pembelajaran mendapatkan skor 88,50% dari hasil keseluruhan. Mengacu pada tabel kriteria praktikalitas, skor 88,50% ini termasuk dalam kategori sangat praktis, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis dan tidak perlu dilakukan revisi secara menyeluruh.

2) Hasil Praktikalitas Siswa

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap buku saku bergambar yang dikembangkan, peneliti membagikan angket kepada setiap siswa. Hasil angket mengenai respon siswa terhadap buku saku bergambar yang telah dikembangkan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Praktikalitas Siswa

Pernyataan	Jumlah Respon Peserta Didik					SP	SM	P(%)
	SK	K	C	B	SB			
Buku Saku ini mudah digunakan	0	0	2	16	10	120	140	85
Tampilan gambar dan warna pada buku saku menarik	0	0	3	13	12	121	140	86
Tulisan dan huruf pada buku saku mudah dibaca	0	1	0	11	16	125	140	89
Materi bahasa Arab pada buku saku mudah dipahami	0	2	8	7	11	111	140	79
Penggunaan bahasa yang komunikatif	0	0	7	15	6	111	140	79
Kemenarikan menggunakan media pembelajaran	0	2	5	12	9	112	140	80
Kemudahan menggunakan media pembelajaran	0	1	1	16	10	118	140	84
Meningkatkan motivasi belajar bahasa arab	0	1	6	10	11	114	140	81
Penggunaan huruf yang mudah dipahami	0	0	2	15	11	121	140	86
Gambar yang menarik dan mudah dipahami	0	0	1	6	21	130	140	92
Jumlah Keseluruhan						118,3	140	84,5



$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{118,3}{140} \times 100\%$$

$$= 84,5\%$$

Berdasarkan hasil uji coba media terhadap 28 siswa kelas VI MI Datok Sulaiman Palopo diperoleh persentase kepraktisan media dengan skor 84,5% yang mana skor tersebut tergolong dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa terhadap media buku saku bergambar berbasis aplikasi canva sehingga dapat disimpulkan media ini praktis untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas VI.

b. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari penelitian pengembangan model *ADDIE* adalah *evaluation* (evaluasi), yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan berupa revisi dan perbaikan pada setiap tahapan, revisi tersebut dilakukan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Sedangkan kegiatan pada evaluasi sumatif di akhir pengembangan produk untuk mengetahui pengaruh dan kualitas produk yang telah dikembangkan dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa.

Uji *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan oleh siswa kelas VI MI Datok Sulaiman Palopo. Adapun hasil analisis *pre-test* dan *post-test* siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Pre-Test dan Poat-Test Siswa

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE						
No	Post test	Pre test	Post-pre	Skor ideal (100-pre)	N Gain score	N Gain Score (%)
1	100	20	80	80	1	100
2	100	50	50	50	1	100
3	100	20	80	80	1	100
4	100	50	50	50	1	100
5	100	20	80	80	1	100
6	100	60	40	40	1	100
7	100	20	80	80	1	100
8	100	40	60	60	1	100
9	100	50	50	50	1	100
10	100	60	40	40	1	100
11	90	60	30	40	0,75	75
12	100	50	50	50	1	100
13	100	30	70	70	1	100
14	90	40	50	60	0,83	83
15	90	40	50	60	0,83	83
16	100	20	80	80	1	100
17	90	60	30	40	0,75	75
18	100	60	40	40	1	100
19	100	70	30	30	1	100
20	100	60	40	40	1	100
21	60	20	40	80	0,5	50
22	90	40	50	60	0,83	83
23	90	10	80	90	0,88	88
24	90	20	70	80	0,87	87
25	100	40	60	60	1	100
26	90	60	30	40	0,75	75
27	100	40	60	60	1	100



28	100	60	40	40	1	100
MEAN	95,71	41,78	83,92	85,21	0.92	92

Berdasarkan table di atas hasil analisis data kuantitatif nilai *pre* dan *pos test* 28 siswa kelas VI MI Datok Palopo diperoleh rata-rata *n gain score* 28 siswa yaitu 0,92 yang mana skor 0,92 tersebut tergolong dalam kategori tinggi karena lebih besar dari 0,7 skor dan juga diperoleh N-Gain score (%) yaitu 92% yang mana skor ini tergolong dalam kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dengan menggunakan media buku saku bergambar berbasis aplikasi *canva* sehingga dapat disimpulkan media ini efektif untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas VI.

1. Produk Akhir Buku Saku Bergambar Berbasis Aplikasi *Canva*

Adapun produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE*, sehingga menghasilkan buku saku bergambar berbasis aplikasi *canva* pada materi *al-'uthlah* untuk kelas VI MI Datok Sulaiman Palopo. Spesifikasi Buku saku bergambar terdiri dari 24 halaman, meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, judul, mufrodat/kosakata, percakapan dan cover belakang. Materi disajikan dalam beberapa bagian, yaitu judul, kosakata, dan percakapan. Hasil akhir buku saku bergambar berbasis aplikasi *canva* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Akhir Buku Saku Bergambar

NO	Keterangan	Gambar
1.	Cover	
2.	Cover dalam	
3.	Kata pengantar	



4.	Daftar isi	
5.	Judul	
8.	Materi Mufrodat/Kosakata	
10.	Materi Hiwar/Percakapan	



11.	Cover Belakang	
-----	----------------	--

Pembahasan

1. Kevalidan Produk yang dikembangkan

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh skor 93,8% (sangat valid), sedangkan aspek media memperoleh skor 91,4% (sangat valid). Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi materi menekankan perlunya penyempurnaan bahasa Arab sesuai standar dan menyesuaikan harokat dengan kaidah bahasa Arab, sesuai dengan prinsip model pengembangan media pembelajaran sistematis menurut Dick dan Carey (2005), yang menekankan pentingnya validasi materi agar isi pembelajaran relevan, akurat, dan mendukung tujuan instruksional. Penelitian terkini juga menunjukkan bahwa validasi materi meningkatkan efektivitas pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Validasi media menekankan kerapian margin, kejelasan gambar, dan tulisan, sesuai dengan prinsip multimedia learning Mayer yang menekankan bahwa desain visual dan tata letak memengaruhi pemrosesan kognitif peserta didik. Penelitian oleh Putri dan Ramadhan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang tervalidasi secara visual dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Proses revisi berdasarkan masukan validator menunjukkan penerapan continuous improvement dalam pengembangan media pembelajaran (Richey & Klein, 2014), sehingga produk akhir lebih optimal. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan siap diuji coba dalam konteks pembelajaran nyata untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab.

2. Kepraktisan Produk yang Dikembangkan

Media diuji coba pada 1 guru dan 28 siswa kelas VI MI Datok Sulaiman Palopo. Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor 88,50% dari guru dan 84,5% dari siswa, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran mudah digunakan dan mampu mendukung proses belajar-mengajar. Menurut Nieveen (1999), kepraktisan suatu media dapat dilihat dari kemudahan penggunaannya oleh guru maupun siswa serta keberfungsian media dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Trianto (2019), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis mendukung pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Mayer (2021) menambahkan bahwa desain media yang menarik dan jelas meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi kejenuhan siswa. Penelitian Sari & Hidayat (2023) juga menunjukkan bahwa media digital yang praktis meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran daring maupun tatap muka.

Dengan demikian, hasil uji kepraktisan ini menunjukkan bahwa buku saku bergambar berbasis aplikasi canva layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Keefektifan Produk yang Dikembangkan

Uji keefektifan dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata *pre-test* 41,78 menjadi *post-test* 95,71. Analisis N-Gain score



sebesar 0,92 (92%) termasuk kategori tinggi dan efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa buku saku bergambar berbasis aplikasi canva secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi al-'uthlah dalam mata pelajaran bahasa Arab. Menurut Hake (1999), N-Gain di atas 0,7 menunjukkan peningkatan belajar yang tinggi, sedangkan Mayer (2021) menegaskan bahwa media berbasis multimedia dengan tampilan menarik dan interaktif dapat memperkuat pemrosesan informasi dan meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selain itu, penelitian terbaru oleh Rahmawati & Sulaiman (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa asing, karena siswa lebih termotivasi dan tidak cepat merasa jenuh. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana adanya peningkatan signifikan dari nilai terendah 30 pada *pre-test* menjadi 70 pada *post-test* menunjukkan media ini efektif membantu siswa yang awalnya kesulitan memahami materi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku saku bergambar berbasis aplikasi *canva* efektif digunakan dalam pembelajaran, karena mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa secara signifikan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa, buku saku bergambar berbasis aplikasi Canva pada materi *al-'uthlah* dinyatakan sangat praktis. Hal ini ditunjukkan dari kemudahan penggunaan, kejelasan materi, serta tampilan yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Selain itu, respon positif dari pengguna menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, buku saku bergambar berbasis aplikasi Canva pada materi *al-'uthlah* dinyatakan sangat valid. Hal ini terlihat dari hasil penilaian yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, penyajian materi sistematis, serta tampilan media menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, buku saku bergambar yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa perlu revisi besar, hanya perbaikan kecil sesuai saran validator.
3. hasil uji efektivitas, buku saku bergambar berbasis aplikasi Canva pada materi *al-'uthlah* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai belajar siswa setelah menggunakan media tersebut, yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, buku saku yang dikembangkan mampu membantu siswa dalam memahami materi serta meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab secara lebih optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Nuril Muflihah, and Wahyu Sukartiningsih. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas II SD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 3 (2024): 418–32. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60006>.
- Ardianto, Rian, Rosyid Ridlo Al-Hakim, Hadi Jayusman, Bala Putra Dewa, and Sony Kartika Wibisono. "Pengenalan Teknologi Canva Upaya Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Pada SMA/Sederajat Kabupaten Banyumas." *Jurnal Arba - Multidisiplin Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2024): 13–25. <https://ejournal.arbapustaka.web.id/index.php/jmpm/article/view/3>.
- Bakri, Mubassyrirah, Reisa Zalwa Safira, Alfian Putra, Rukman Abdul, Rahman Said, Prodi Pendidikan, Bahasa Arab, Institusi Agama, and Islam Negri. "ARAB MELALUI MEDIA GAMBAR BERBANTUAN DESAIN" 3, no. 3 (n.d.): 329–40.
- Effiyanti, Tri, Dita Eka Pratiwi, and Muhammad Bukhori Dalimunthe. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi." *Niagawan* 7, no. 1 (2018): 44–49. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/51931/>.
- Erwita, Wa, and Andi Abdul Hamzah. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis



- Keterampilan Berbahasa” 2 (2025).
- Filina, Nurul Zikri. “ISdIIDIS,” 2022. <http://digilib.iainlangsa.ac.id/3012/>.
- Gfeller, Barbara M., Ana I. Cordoba, and Maria Fernanda Cordero-Hermida. “Adjustment to University by Students in Canada, Spain, and Ecuador: Distress and Identity Issues.” *Academia Mental Health and Well-Being* 1, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.20935/mhealthwellb7328>.
- Halifah, Shanty Nur, and Yurni Suasti. “Pengembangan Buku Saku Digital Pembelajaran Geografi Pada Materi Konsep Dasar Ilmu Geografi Menggunakan Aplikasi Canva Dan Flipbook.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 23007–13. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10242?utm_source=chatgpt.com.
- Hamsyar Atmaja Hamdinata, Nurmiati, Kartini. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Film Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Susunan Kalimat Di Kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Uswatun Hasanah Pendahuluan Metode” 13, no. 1 (2023): 245–51. <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/download/318/141>.
- Hernawati, Babang Robandi, and Sukaesih. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Sd.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 316–21. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20747>.
- Ii, Kelas, D I Sdn, and Koto Besar. “1 2 , 3” 10, no. September (2024). <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3867>.
- Iqbal, Muhammad, Dharmono Dharmono, and Maulana Khalid Riefani. “Validitas Buku Saku Malvaceae Di Kawasan Mangrove Desa Sungai Bakau Berbasis 3d Pageflip.” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (2022): 56–62. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.40>.
- Julian, Achmad, Ageng Kunchoro Hutomo, and Mochamad Sholeh. “Analisis Kualitas Media Canva Sebagai Platform Desain Online Dengan Metode Webqual 4 . 0 (Studi Literatur Dari Penelitian Terdahulu)” 3, no. 1 (2024): 51–63.
- Lubis, Chairi Mutia, and Edy Surya. “ANALISIS KEEFEKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN STOP THINK DO PADA SISWA MTs. BUDI AGUNG T.P 2013/2014.” *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2016. <https://doi.org/10.30738/v4i3.455>.
- Marhaeni, Marhaeni, Nurmiati Nurmiati, and Maya Ekaningtiyas. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada Materi Klasifikasi Makhluh Hidup Kelas Vii.” *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 14, no. 1 (2022): 23–30. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1842>.
- Media, Pengembangan, and Pembelajaran Digital. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” 2 (2026): 10–21.
- Mufadhol, Allam Tri, and Neni Nuraeni. “Pentingnya Bahasa Arab Dalam Mengembangkan Pemahaman Islam Yang Mendalam : Analisis Tentang Metode Pembelajaran Dan Penerapannya” 3 (2025).
- Muhammad Irfan Hasanuddin, Andi Arif Pamessangi, Indri Hardiyanti. “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS TULISAN PEGON UNTUK SANTRI PONDOK PESANTREN RIYADHUL BADI ’ AH SUMBER BARU KEC . SUKAMAJU SELATAN” 5, no. 1 (2022): 11–21. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=vMXY3KsAAAAJ&citation_for_view=vMXY3KsAAAAJ:zCSUwV65WsC.
- Naharudin. “JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala.” *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 4, no. 5 (2019): 178–82. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/831/784>.
- Nitami, Nanda, Nazliati, and Rita Sari. “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 1 Langsa: Pengembangan Media Likurdin Melalui Model ADDIE.” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)* 4, no. 2 (2023): 259–74. <https://ojs.unimal.ac.id/jspm/article/view/11859>.
- Nuha, Ulin. “Pengembangan Modul Biologi Berbasis Penelitian Fitoplankton Di Waduk Mulur Sukoharjo Development of a Biology Module Based on Phytoplankton Research in the Mulur



- Reservoir , Sukoharjo” 3, no. 1 (2021): 1–8.
<https://scholar.archive.org/work/ngf2tcunj5hc7al4w2flfp52km/access/wayback/http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jbl/article/download/1239/pdf>.
- Nunung Sair, Alam Budi Kusuma. “Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Kurikulum 2013 Madrasah Aliyah Kelas X.” *Jurnal Ihtimam* 3, no. 1 (2021): 45–94. <https://doi.org/10.36668/jih.v3i1.221>.
- Pamessangi, Andi Arif. “ثحبلا صلختسم قيبير علا ةغللا سيردت قبلطل قيبير علا ةغللا ميلعت في تابو عص لا ليلحت تل ثحب لا ذه فادهأ ثحبلا ليلتح جناتتو . يعونلا ثحبلا وه ثحبلا اذهو . قيموكلحا قيملاسلا وفولاف ةعمابج قيبير علا ةغللا لا سيردت قبلطل قيبير علا ةغللا ميلعت تابو عص : يه ثحابلا اهل” 2 no. 1 (2019): 11–24.
- Putu, Ni, Diah Maharani, and I Nengah Sueca. “Pendidikan Bahasa Inggris , ITP Markandeya Bali , Indonesia” 5, no. 2 (2024): 1270–79.
https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/1649.
- Rahayu, Puji, Sri Marmoah, and Tri Budiharto. “Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar,” no. 449 (n.d.).
- Ramadhan, Gildan Jaya Muhammad. “Optimalisasi Jaringan Dan Infrastruktur TI Untuk Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah.” *Journal of Knowledge and Collaboration* 1, no. 1 (2024): 1–6. <https://doi.org/10.59613/vpc49n04>.
- Rohaeni, Siti. “Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini.” *Instruksional* 1, no. 2 (2020): 122.
<https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.
- Setiyaningrum, and Bambang Suratman. “Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8, no. 2 (2020): 305–17.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Sudeka, Muzhadan, Arif Setiawan, Program Studi, Pendidikan Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jl A Yani, Mendungan Pabelan, and Kartasura Surakarta. “Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains” 13, no. 2 (2024): 102–10. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2>.
- Syamsuddin, Naidin. “Pengembangan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab” 10, no. 4 (2022): 414–20.
- Torasila, Dirgahayu, B Baderiah, and Aisyah Raswi Saputri. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 311.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wulandari, Nawang. “Pengembangan Buku Saku Intensifikasi Bahasa Arab Di IAIN Metro Dengan Menggunakan Model ADDIE.” *Al-Fatih: Jurnal Bahasa Arab Dan Sastra Arab* 1 (2018): 165–76.
- Yohana, and Martina Mariama Bentu. “Pengembangan Media Buku Saku Dengan Mind Mapping Berbasis Kearifan Lokal Tema 9 Subtema 1 Kelas IV SDN 021,” 2022.
<https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT18-01-2023-131011.pdf>.
- Yuliana, Dyan, Achmad Baijuri, Arico Ayani Suparto, Siti Seituni, and Sheilla Syukria. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 247–57.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>.