

The Effectiveness of Canva Visual Media on Arabic Vocabulary Mastery Among Students

Shefira Eka Putri¹, M. Ripani Saputra²
Institut Agama Islam Imam Syafii Indonesia^{1,2}
*E-mail: shefiraekptr@gmail.com¹

Abstract

In the Society 5.0 era, education is required to utilize digital technology to create engaging, creative, and student-centered learning processes. This study aims to determine the effectiveness of Canva visual media on the Arabic vocabulary mastery of eighth-grade students at SMP IT Imam Asy-Syafii 2 in Pekanbaru. This study employs a quantitative approach using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 23 eighth-grade students. Data collection techniques included tests, observations, student response questionnaires, and documentation. Data analysis utilized the non-parametric Wilcoxon Signed Rank Test via SPSS 25, as the data were non-normally distributed. The null hypothesis (H_0) was that there would be no increase in scores from the pretest to the posttest following the intervention, while the alternative hypothesis (H_1) was that there would be an increase in scores from the pretest to the posttest following the intervention. Additionally, the N-Gain test was employed to measure the level of effectiveness of using Canva. The research results indicate an increase in students' mastery of Arabic vocabulary following the use of the Canva visual media. The pretest mean score of 62.26 increased to 94.48 on the posttest. The results of the hypothesis test showed that the significance value was $0.000 < 0.05$, so H_1 was accepted and H_0 was rejected. Additionally, the N-Gain test result of 0.85 falls into the high category, indicating that the Canva visual media is effective in improving students' mastery of Arabic vocabulary. Students also responded very positively to the use of Canva because learning became more engaging, interactive, and facilitated the understanding of Arabic vocabulary. This study contributes to the development of effective technology-based Arabic learning media that aligns with the learning characteristics of the *Society 5.0* era.

Keywords: Visual Media, Canva, Vocabulary Mastery, Society 5.0 Era



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Penguasaan kosakata menjadi fondasi penting dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab (Khairani et al., 2024). Di mana pembelajaran bahasa Arab tidak hanya berfokus pada tata bahasa (nahwu dan sharaf) saja, akan tetapi juga pada penguasaan kosakata. Kosakata yang kuat memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami teks dan berkomunikasi dengan lancar (Naser, 2022). Kosakata adalah inti dari setiap bahasa, dan penguasaan kosakata yang memadai adalah kunci untuk keterampilan bahasa yang efektif, termasuk mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Humayro et al., 2022). Oleh karenanya, pengajaran bahasa Arab harus dilakukan dengan pendekatan yang tepat, terutama dalam memperkenalkan dan memperkuat pemahaman kosakata sejak dini.

Memasuki era *Society 5.0*, dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dan inovasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Era *Society 5.0* menekankan pemanfaatan teknologi secara human-centered, yakni teknologi digunakan untuk membantu manusia

menyelesaikan permasalahan secara efektif dan bermakna (Fukuyama, 2018). Dalam konteks pendidikan, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran inovatif guna menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21 (Rohman & Amri, 2020).

Secara teoretis, efektivitas pembelajaran kosakata dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang melibatkan unsur visual dan verbal secara bersamaan. Paivio (1986) melalui *Dual Coding Theory* menjelaskan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan verbal akan diproses melalui dua sistem kognitif yang berbeda sehingga memperkuat retensi memori. Sejalan dengan itu, Mayer (2009) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks semata. Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan media visual dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap kosakata.

Media pembelajaran di sekolah berperan penting untuk memperbaiki kualitas pengajaran dengan membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik (Rohim & Wardhani, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat juga dapat mempercepat pemahaman dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi (Sudjana & Rivai, 2020; Arsyad, 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah media visual berbasis Canva. Canva merupakan platform desain grafis online yang memungkinkan untuk menyajikan materi dalam bentuk gambar, animasi, dan audio visual, sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Pemanfaatan Canva juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi pada era *Society 5.0* di mana media digital berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Rahmawati & Atmojo, 2022).

Berbagai metode pembelajaran, seperti media visual (gambar, animasi, video pendek, kartu kosakata atau flashcard) dan permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan minat belajar serta memperkuat daya ingat peserta didik terhadap kosakata yang dipelajari (Naser, 2022; Novita & Munawir, 2022). Media visual dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Hafsa et al., 2024). Selain itu, media visual mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan belajar karena menampilkan materi dalam bentuk yang konkret dan menarik. Kesesuaian media dengan gaya belajar anak juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih harus mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar menjadi lebih bermakna (Sa'diyah, 2019). Selain itu, Penyesuaian strategi pembelajaran dengan gaya belajar siswa terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Puadah et al., 2024; Firmansyah et al., 2023). Dengan mengintegrasikan media yang menarik dan relevan, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mengatasi kesulitan yang mereka hadapi dalam penguasaan kosakata bahasa Arab (Bakri et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan media visual Canva dalam pembelajaran bahasa, seperti studi oleh Oktavia et al., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat dibandingkan sebelumnya. Penelitian serupa oleh Mofid & Sya'bah, (2024) menunjukkan bahwa media Canva efektif meningkatkan penguasaan mufrodat siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media Canva dapat meningkatkan daya ingat kosakata bahasa Arab siswa melalui penyajian materi dengan menggunakan ilustrasi gambar, warna, dan audio. Dengan demikian, media visual Canva dinilai relevan digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab pada era *Society 5.0* yang menekankan integrasi teknologi digital dalam proses pendidikan (Azizah et al., 2025).

Berdasarkan fakta di lapangan, beberapa sekolah termasuk SMP IT Imam Asy-Syafii 2 Pekanbaru, pemanfaatan media visual dalam pembelajaran bahasa Arab masih terbatas. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode konvensional seperti hafalan dan terjemahan

langsung yang belum sepenuhnya selaras dengan gaya belajar peserta didik. Hasil observasi awal di kelas VIII SMP IT Imam Asy-Syafii 2 Pekanbaru serta wawancara dengan guru bahasa Arab menunjukkan bahwa mata pelajaran bahasa Arab dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa bahasa Arab merupakan mata pelajaran tersulit setelah matematika dan mereka mengalami kesulitan dalam memahami makna kosakata ketika membaca teks berbahasa Arab. Selain itu, berdasarkan hasil analisis nilai ujian semester siswa kelas VIII diketahui bahwa dari 24 siswa terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 80. Hal ini menunjukkan bahwa 50% siswa belum mencapai standar ketuntasan, sementara 50% lainnya telah mencapai KKM. Meskipun tidak seluruh siswa berada di bawah KKM, persentase 50% menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab belum optimal. Dalam konteks ketuntasan belajar klasikal, pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekitar 75%–85% siswa mencapai standar yang ditetapkan. Dengan demikian, capaian 50% ketuntasan menunjukkan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi strategis dalam pemilihan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya melalui pemanfaatan media visual berbasis canva yang menyajikan materi dalam bentuk desain visual digital. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif di yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata bahasa Arab di tingkat sekolah menengah pertama pada era *Society 5.0*.

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya telah memberikan kontribusi penting dalam menunjukkan bahwa media visual Canva dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada aspek peningkatan hasil belajar secara umum tanpa mengkaji secara lebih spesifik efektivitas media visual Canva terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan beberapa pembaharuan, Pertama, penelitian ini secara spesifik dilakukan di SMP IT Imam Asy-Syafii 2 Pekanbaru yang belum banyak dijadikan objek penelitian serupa, sehingga dapat memberikan kontribusi data kontekstual yang relevan dan terkini. Kedua, penelitian ini secara khusus mengkaji penggunaan Canva sebagai media visual interaktif. Ketiga, pendekatan teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kombinasi dari tiga teori pembelajaran modern, yaitu teori pembelajaran multimedia (Mayer), teori konstruktivisme sosial (Vygotsky), dan teori dual coding (Paivio) sebagai landasan dalam pemilihan media dan strategi pembelajaran. Keempat, metode yang digunakan adalah menggunakan desain pre-eksperimen dengan model *one group pretest posttest*. Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi nyata di lapangan, yaitu penelitian hanya melibatkan satu kelas tanpa adanya kelompok kontrol pembanding. Kelima, penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas media dari sisi peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengeksplorasi respon siswa terhadap media yang digunakan serta kendala dalam implementasinya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa era *Society 5.0*, menjadi acuan bagi para guru bahasa Arab dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif, serta melalui pendekatan yang holistik ini, diharapkan dapat terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa, sehingga memotivasi mereka untuk aktif dalam mempelajari bahasa Arab.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji efektivitas media visual Canva terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa melalui pengukuran hasil belajar yang dianalisis secara statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimental dengan model *one group pretest-posttest design*, yakni desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal, perlakuan, dan tes akhir tanpa melibatkan kelompok pembanding.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP IT Imam Asy-Syafii 2 Pekanbaru yang berjumlah 23 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas VIII telah

memiliki dasar pembelajaran bahasa Arab serta kesiapan kognitif untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media visual berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada era *Society 5.0*. Adapun variabel dalam penelitian ini, yakni media visual Canva sebagai variabel bebas dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebagai variabel terikat. Media visual dalam penelitian ini berupa penggunaan Canva selama proses pembelajaran bahasa Arab untuk membantu siswa memahami dan mengingat kosakata secara lebih efektif. Penguasaan kosakata bahasa Arab diukur melalui kemampuan siswa dalam mengenali makna kosakata, menerjemahkan kosakata, mengucapkan kosakata dengan benar, serta menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas 3 tahapan. Pertama, tes digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media visual Canva (*pretest* dan *posttest*). Kedua, observasi untuk melihat aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, dokumentasi berupa data sekolah, seperti daftar siswa, nilai, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk memperoleh data kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran bahasa Arab menggunakan media visual sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan *posttest* untuk memperoleh data kemampuan akhir penguasaan kosakata bahasa Arab.

Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan terlebih dahulu pengujian prasyarat, yakni uji normalitas data menggunakan *Shapiro Wilk* pada SPSS untuk mengetahui distribusi data. Data berdistribusi normal jika $\text{sig} > 0,05$. Pengujian hipotesis dengan *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai alternatif dari uji *paired sample t-test* jika data berdistribusi tidak normal yang berguna untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis:

H_0 = tidak terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi tindakan

H_1 = terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi tindakan

Setelah diperoleh kesimpulan hasil eksperimen, selanjutnya melakukan uji efektivitas penggunaan media visual Canva terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)*. Adapun kategori nilai *n-Gain* sebagai berikut:

Tabel 1.
Nilai *N-Gain* (Hake, 1999)

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen tes pada siswa kelas VIII Ikhwan yang bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas soal. Setelah instrumen dinyatakan layak digunakan, peneliti kemudian melaksanakan *pretest* pada siswa kelas VIII Akhwat sebagai subjek penelitian. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva selama proses pembelajaran. Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan *posttest* guna mengetahui perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil tes siswa kelas VIII Akhwat dapat dilihat pada tabel dan deskripsi di bawah ini:

Tabel 2.
Data Rata-Rata Hasil *Pretest* Peserta Didik

No.	Aspek	Pretest	Posttest
1	Jumlah Siswa	23	23
2	Nilai Maksimum	73	100
3	Nilai Minimum	40	80
4	Median	67	100
5	Rata-rata Nilai	62,26	94,48
6	Standar Deviasi	10,19	7,93

Berdasarkan tabel 2 dari hasil perhitungan SPSS diketahui bahwa terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Nilai pretest yang diperoleh siswa kelas 8 dalam menyelesaikan 15 soal pilihan ganda menunjukkan nilai rata-rata 62,26, median 67, minimum 40, dan maksimum 73. Setelah melaksanakan pretest peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media visual Canva. Setelah selesai pembelajaran, peneliti memberikan tes ulang (posttest). Adapun posttest siswa menunjukkan nilai rata-rata 94,48, median 100, maksimum 100, dan minimum 80. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah menggunakan media visual Canva dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 32,22 menunjukkan bahwa media visual Canva mampu membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab dengan lebih baik melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan komunikatif. Selain itu, meningkatnya nilai minimum dari 40 menjadi 80 juga menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan media visual Canva.

Analisis berikutnya dilakukan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu, dilakukan uji normalitas pada data pretest dan posttest siswa. Hasil uji normalitas ditunjukkan dalam tabel 3.

Tabel 3.
Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.244	23	.001	.863	23	.005
Posttest	.366	23	.000	.693	23	.000

Berdasarkan tabel 3, hasil uji normalitas data melalui metode Shapiro Wilk diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,005 dan posttest sebesar 0,00. Karena kedua nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal dan pengujian hipotesis selanjutnya menggunakan uji data statistik non parametrik.

Pengujian hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan hipotesis H0 = tidak terjadi peningkatan dari hasil pretest ke posttest setelah diberikan tindakan, dan H1 = terjadi peningkatan dari hasil pretest ke posttest setelah diberikan tindakan. Hasil pengolahan data statistik dibantu dengan aplikasi SPSS 25 yang disajikan dalam data berikut ini:

Tabel 4.
Hasil Uji Hipotesis

<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>				
Hasil Nilai	Mean	Z	Df	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	12,00	-4,208	23	,000

Dari hasil uji hipotesis diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan Canva memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar atau penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII SMP IT Imam Asy-Syafii 2 Pekanbaru.

Tahap selanjutnya melakukan uji n-Gain untuk mengetahui seberapa efektif media visual Canva terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa SMP IT Imam Syafii 2 Pekanbaru. Hasil uji n-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$g = \frac{94.48 - 62.26}{100 - 62.26} = \frac{32.22}{37.74} = 0.85$$

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata nilai pretest sebesar 62,26 dan rata-rata posttest sebesar 94,48 dengan skor maksimum 100. Setelah dihitung menggunakan rumus n-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,85. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media visual Canva efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media visual Canva mampu membantu siswa memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab dengan lebih baik melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan berbasis visual. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media visual Canva merupakan inovasi yang sangat baik bagi para guru bahasa Arab di SMP IT Imam Asy-Syafii 2 Pekanbaru, media ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan semangat siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Media ini bisa menjadi alat untuk membuat materi teks berbahasa Arab semakin menarik. Media visual Canva juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa selama proses pembelajaran. Dalam implementasi media Canva di kelas terdapat kendala, yakni layar Smart TV yang kurang besar sehingga siswa yang duduk di bagian belakang mengalami sedikit kesulitan membaca tampilan pada Smart TV. Meskipun demikian, berdasarkan hasil angket respon siswa, rata-rata siswa memberikan tanggapan sangat setuju terhadap penggunaan media visual Canva dalam pembelajaran bahasa Arab. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami serta mengingat kosakata bahasa Arab dengan lebih mudah. Penggunaan gambar, warna, dan tampilan visual pada Canva juga membuat siswa lebih aktif dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Pembahasan

a. Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki peran penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media berasal dari bahasa Latin *medius*, secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Astuti et al., 2024). Media adalah mediator (wasaa 'ilu) atau pembawa informasi dari pengirim pada penerima pesan. Pada konsep tersebut, guru, gambar, buku, alat cangkih, software, serta lingkungan sekolah merupakan bagian dari media itu sendiri (Amrina et al., 2022). Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) media adalah saluran yang digunakan dalam kegiatan penyampaian pesan atau informasi (Supardi, 2017).

Jika dilihat secara umum, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membentuk kondisi sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap, atau keterampilan (Istiqomariyah et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan alat bantu baik dalam bentuk fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik guna mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Menurut Munadi (2008:7) dalam (Mahardika et al., 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Sedangkan menurut Gagne and Briggs (1974) dalam (Daniyati et al., 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran komunikasi guna merangsang pikiran, perasaan, serta kemampuan siswa. Kehadiran media dalam proses pembelajaran dapat membantu terciptanya suasana belajar yang lebih efektif, sehingga siswa lebih mudah menerima dan memahami informasi baru. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan sesuai dengan yang diharapkan.

Pada era Society 5.0 mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan inovatif. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada siswa (Muhamad et al., 2023). Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif, salah satunya dengan memanfaatkan media visual. Media visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan indera penglihatan dalam penyampaian informasi, seperti gambar, grafik, video, poster, dll. Media visual berfungsi sebagai stimulus eksternal yang dapat memicu motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa melihat gambar yang menarik dan relevan dengan pengalaman mereka, maka muncul rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional yang lebih mendalam (Sastramiharja et al., 2021). Dalam pembelajaran bahasa Arab, media visual dapat membantu siswa memahami kosakata (mufradat) melalui asosiasi gambar dan teks sehingga siswa lebih mudah mengingat kosakata yang dipelajari.

b. Media Visual Canva

Canva merupakan platform desain grafis online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya resume, poster, presentasi, pamflet, brosur, grafik, dll (Mofid & Sya'bah, 2024). Pendiri Canva adalah Melanie Perkins, Clifford Obrecht, dan Cameron Adams di Australia pada tahun 2013. Adapun manfaat penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yakni : (1) Pendidik dengan mudah merancang media pembelajaran, (2) Penyajian materi yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, (3) Mendukung peningkatan literasi digital siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi di era Society 5.0. (Oktavia et al., 2023; Mofid & Sya'bah, 2024).

Canva memberikan manfaat besar dalam mendukung pembelajaran di era Society 5.0 karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan inovatif. Media visual yang menarik dapat membantu siswa lebih mudah memahami kosakata, konsep, maupun materi abstrak melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan animasi. Selain itu, Canva juga mempermudah guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Mawarni et al., 2024).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media visual Canva efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII SMP IT Imam Asy-Syafii 2 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media visual Canva. Selain itu, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 62,26 pada pretest menjadi 94,48 pada posttest. Hasil uji N-Gain sebesar 0,85 juga menunjukkan bahwa tingkat efektivitas media visual Canva berada pada kategori tinggi.

Adapun penelitian ini masih terbatas pada pengujian efektivitas media visual Canva terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media visual Canva pada keterampilan bahasa Arab lainnya, seperti maharah istima', kalam, qira'ah, dan kitabah. Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media visual Canva dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Daftar Rujukan

- Alvina, V. T., Yakin, H., Hilmi, D., & Basid, A. (2025). Development of Comic-Based Learning for Maharah Qira'ah Using Canva in Madrasah Tsanawiyah Shirothul Fuqoha' Malang. *Borneo Journal of Language and Education*, 5(1), 93–107. <https://doi.org/10.21093/benjole.v5i1.9802>
- Amrina, Mudinillah, A., & Indarpansa, S. M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN. *AD-DHUHA: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam*, 3(1), 31–43.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Widiya, P. (2024). Media Pembelajaran sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Auliya, A., Selma, Zulkifli, Jannah, M., Rasmi, Khairiyah, P. N., & Jaelani, A. K. (2025). The Effect of Visual Media on Students' Understanding of English Vocabulary at SMPN 33 Barru. 4(2), 582–591. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Azizah, Z. I., Al Anshory, A. M., & Aziz, A. A. (2025). Implementasi Media Interaktif Canva terhadap Daya Ingat Kosakata Siswa MTsN 5 Malang. *Ilmiah Al-Mashadir*, 05(2), 1–18. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v5i2.1470>
- Bakri, M., Safira, R. Z., Putra, A., & Said, R. A. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Media Gambar Berbantuan Desain Tipografi. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 3(3), 329–340.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Haq, T. F., & Madany, N. Z. (2025). Visual Media On Language Learning: How Different Visual Aids Affect Comprehension And Retention. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(2), 671–686. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1081>
- Humayro, A. H., Zuraidah, Z., & Khoiriyah, Z. (2022). Pengenalan Bahasa Arab Menggunakan Media Kartu Mufrodat Bergambar Di Tpq Al-Faqih. *Budimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.29040/budimas.v4i2.6614>
- Istiqomariyah, Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Lectora Inspirace 17 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Sirajuddin: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 02(01), 33–40. <https://ejournal.stismu.ac.id/ojs/index.php/sirajuddin>
- Khairani, H., Chandra, R. R., Wulandari, T., & Siregar, S. A. (2024). Penggunaan Metode Hiwar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab pada Siswa Kelas V MIN 4 Medan. 3(4), 1604–1610.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28.

- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184> ISSN
- Mofid, M., & Sya'bah, B. L. M. (2024). Efektivitas Media Canva dalam Pembelajaran Bahasa Arab Guna Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII SMP Sunan Kalijogo 2 Jabung Malang. *Muhadasah*, 6(1), 98–118. <https://doi.org/10.51339/muhad.v6i1.2536>
- Muhamad, S., Mokoagow, A. F., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2). <https://doi.org/10.36915/la.v4i2.76>
- Naser, R. M. (2022). Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Melalui Media Audio Visual dalam Manajemen Pendidikan Islam Tinjauan (Studi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Palu). *Jurnal Kolaboratif Sains*, 5(8), 466–480. <https://doi.org/10.56338/jks.v5i8.2695>
- Novita, A., & Munawir, M. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1378–1386. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1947>
- Oktavia, L., Saefulloh, H., & Wahyudin. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2), 189–199. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v12i2.15238>
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101.
- Sa'diyah, H. (2019). Pembelajaran Maharah Al-Kitabah Berbasis Blended Learning Di Tingkat Perguruan Tinggi. *Lugawiiyyat*, 1(1), 37–48. <https://doi.org/10.18860/lg.v1i1.7880>
- Safira, F., Ilmiyati, L., Mawaddaturrahma, I., Silvana, R. M., & Hardiansyah, F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Visual (Gambar) Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. 10(04), 380–389.
- Sastramiharja, U. S., Nathael, L., Witri, R., & Kusriani, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 72–86. <https://doi.org/10.17509/e.v20i1.30997>
- Ubaidillah, Muflih, M., Fajri, N., Jaili, H., & Azimah, N. (2023). The Importance of Digital Media: The Use of Canva in Arabic Vocabulary. *Al Maqayis: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 10(1), 36–52. <https://doi.org/10.18592/jams.v10i1.8675>
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>

Acknowledgment

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Institut Agama Islam Imam Syafii Indonesia atas dukungan akademik yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada guru dan siswa SMP IT Imam Asy-Syafii 2 Pekanbaru yang telah berpartisipasi dan membantu pelaksanaan penelitian ini, serta kepada dosen pembimbing atas arahan, masukan, dan bimbingan yang sangat berarti. Selain itu, penulis turut mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta membantu kelancaran penelitian ini. Semoga Allaah Jalla Jalaluh membalas seluruh kebaikan tersebut dengan balasan terbaik disisi-Nya aamiin ya Rabbal 'Alamin.