

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Peningkatan *Mahārah al-Istimā'* Siswa Madrasah Tsanawiyah

Nafisatul Fuadah¹✉, Sekolah Tinggi Agama Islam Ahmad Sibawayhie, Situbondo

M. Nur Hesyim², Sekolah Tinggi Agama Islam Ahmad Sibawayhie, Situbondo

Qurratul A'ini³, Sekolah Tinggi Agama Islam Ahmad Sibawayhie, Situbondo

Rosyidatul Khoiriyah⁴, Sekolah Tinggi Agama Islam Ahmad Sibawayhie, Situbondo

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan dan pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Miftahul Jannah, Besuki, Situbondo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pra-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, melibatkan seluruh populasi 30 peserta didik kelas IX. Data dikumpulkan menggunakan tes, angket, wawancara, dan dokumentasi, dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan hipotesis menggunakan perangkat lunak statistik SPSS. Hasilnya menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, nilai rata-rata sebesar 65,57, dengan hanya 13 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah diterapkan media pembelajaran berbasis Canva, nilai meningkat menjadi 84,23, dan seluruh peserta didik berhasil melampaui KKM. Observasi lanjutan menunjukkan bahwa 14 peserta didik pada kategori "baik" dan 16 peserta didik "sangat baik" dalam merespons dan mengartikan materi, sementara angket respons peserta didik menghasilkan skor keseluruhan 85,2% pada kategori "sangat baik". Uji *Shapiro-Wilk* mengonfirmasi bahwa data berdistribusi normal ($\text{Sig.} = 0,098 > 0,05$), dan uji *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol ditolak. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar keterampilan menyimak setelah penggunaan media berbasis Canva, sekaligus memberikan dukungan empiris bagi perluasan pemanfaatan media berbasis teknologi visual dan interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Keyword: Canva, *Maharah al-Istima'*, Media Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Arab.

Copyright ©2026 Nafisatul Fuadah

✉Corresponding author:

E-mail Address: navischute@gmail.com

Received 19-05-2026. Accepted 30-05-2026, Published 30-06-2026

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, pendidikan merupakan sebuah ikhtiar yang disengaja dan terprogram untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan agar mampu menjalankan perannya di masa depan; ia sekaligus menjadi salah satu strategi negara dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan peradaban¹. Cita-cita besar itu hanya dapat terwujud apabila ditopang oleh tenaga pendidik profesional yang mampu mengantarkan peserta didik meraih prestasi, baik dalam ranah pengetahuan sosial maupun kebahasaan, tak terkecuali penguasaan bahasa Arab.

Kedudukan bahasa Arab dalam dunia pendidikan sesungguhnya tidak bisa dipandang remeh. Selain berstatus sebagai salah satu bahasa resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa, bahasa ini juga merupakan bahasa kitab suci umat Islam, sehingga penguasaannya menjadi jembatan penting untuk memahami kandungan ayat-ayat suci dan hadis Nabi Muhammad SAW. Tidak mengherankan apabila bahasa Arab banyak diajarkan di lingkungan pesantren maupun madrasah, mengingat fungsinya yang juga melekat sebagai sarana komunikasi spiritual dalam berdoa sehari-hari.

Berbahasa adalah kebutuhan dasar manusia yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkup keluarga maupun masyarakat yang lebih luas. Dalam setiap interaksi – baik percakapan keseharian, diskusi dengan teman, maupun saat menyimak berita melalui media – manusia senantiasa terlibat dalam aktivitas menyimak. Ketika berbicara maupun mendengarkan lawan bicara, seseorang tidak pernah lepas dari kegiatan menyimak yang menuntut pemahaman mendalam atas apa yang didengar. *Mahārah al-Istimā'* (keterampilan menyimak) dengan demikian menempati posisi istimewa di antara empat keterampilan berbahasa – menyimak, berbicara, membaca, dan menulis – sebab ia menjadi keterampilan pertama yang mesti dikuasai sebelum keterampilan berbahasa lainnya dapat berkembang secara optimal.

¹Sulastris, H. Fitria, and A. Martha, "Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan," *Journal of Education Research* (2020): 258.

Pembelajaran menyimak berperan sebagai stimulus awal dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang pada gilirannya turut menentukan capaian hasil belajar sebagai salah satu indikator mutu pendidikan yang diharapkan oleh masyarakat, bangsa, dan negara.

Sayangnya, kondisi riil pembelajaran menyimak di MTs Miftahul Jannah menunjukkan gambaran yang cukup memprihatinkan. Berdasarkan wawancara pendahuluan dengan guru bahasa Arab di madrasah tersebut, proses pembelajaran keterampilan menyimak masih berjalan monoton, pelafalan teks bahasa Arab oleh guru belum sepenuhnya fasih, dan nyaris tidak ada media pendukung yang dimanfaatkan secara konsisten. Ketiadaan variasi media inilah yang kerap membuat peserta didik cepat jenuh dan kehilangan minat untuk menyimak, sehingga berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar *Mahārah al-Istimā'* peserta didik kelas IX. Kondisi tersebut menuntut adanya terobosan berupa contoh pembelajaran yang lebih konkret, visual, dan interaktif agar suasana belajar tidak lagi terasa membosankan.

Perkembangan pesat teknologi informasi sesungguhnya menawarkan jalan keluar atas persoalan tersebut. Media pembelajaran, sebagaimana ditegaskan dalam kajian tentang pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi digital, berfungsi sebagai pembawa pesan dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik) sekaligus menjalankan empat fungsi utama – atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris – yang bersama-sama mengarahkan perhatian, membangkitkan emosi positif, mempercepat pemahaman, dan membantu peserta didik yang lemah dalam mengorganisasikan informasi². Fungsi-fungsi tersebut menegaskan bahwa media bukan sekadar pelengkap, melainkan instrumen aktif yang merangsang stimulus belajar sekaligus mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis teknologi digital kini menjadi

²Firdayu Fitri and Ardipal, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6332, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.

kebutuhan mendesak bagi tenaga pendidik yang hendak menyesuaikan pembelajaran bahasa Arab dengan tuntutan zaman.

Canva hadir sebagai salah satu aplikasi desain grafis daring yang mempermudah pembuatan media pembelajaran berbasis proyek. Aplikasi ini dilengkapi antarmuka seret-lepas (*drag and drop*) yang sederhana sehingga relevan digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari desainer profesional hingga pelajar dan pendidik pemula³. Canva menawarkan beragam templat siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dan dapat diakses dengan mudah baik melalui aplikasi seluler maupun laman web resminya tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Potensi penggunaannya di kelas pun terbilang luas, mulai dari kegiatan *brainstorming* kelompok secara kolaboratif hingga pengerjaan proyek individual peserta didik.

Sejumlah kajian terdahulu memperkuat argumen bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di berbagai bidang studi, misalnya dalam pembelajaran matematika berbasis kecerdasan buatan⁴ maupun pada jenjang sekolah dasar⁵, serta sebagai strategi pembelajaran yang secara umum dinilai efektif dan inovatif⁶. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab secara khusus, tren pemanfaatan Canva juga menunjukkan peningkatan, misalnya dalam pengembangan media berbasis pendekatan SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual*) yang terbukti mendongkrak hasil belajar *Mahārah*

³M. Monoarfa and A. Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Jurnal Pendidikan* (2023): 1087.

⁴D. U. Sari and Halidin, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Artificial Intelligence Berbasis Canva," *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2023): 316.

⁵F. N. M. Janah, H. Nuroso, et al., "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* (2022): 5–6.

⁶Gunawan, "Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Strategi Pembelajaran Efektif dan Inovatif," SMKN 1 Randudongkal, 2024, <https://smkn1randudongkal.sch.id/berita/detail/penggunaan-aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran-efektif-dan-inovatif>.

*al-Kalām*⁷, peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab⁸, pengembangan media komik dan penguatan kreativitas penyajian mufradat⁹¹⁰, hingga bukti efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab secara umum di tingkat Madrasah Tsanawiyah dengan capaian di atas KKM¹¹. Kajian tinjauan literatur terhadap tren riset pengembangan media bahasa Arab berbasis Canva di Indonesia periode 2019–2024 turut menegaskan bahwa Canva merupakan alat yang menjanjikan, inovatif, dan efektif, meski fokus penelitian masih didominasi keterampilan berbicara (*Mahārah al-Kalām*), sementara penerapannya pada keterampilan menyimak (*Mahārah al-Istimā'*) masih tergolong terbatas¹².

Sejalan dengan temuan tersebut, kajian mengenai media dalam pembelajaran *Istimā'* juga memperlihatkan hasil yang menggembirakan. Pemanfaatan media audio-visual terbukti meningkatkan keterampilan *istimā'* peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional¹³¹⁴, sementara pengembangan media berbasis platform digital seperti situs pembelajaran

⁷I. Irmansyah, M. A. Qaaf, and Y. Yuslina, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis SAVI (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual)," *Al-Mashadir: Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Keislaman* 3, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i01.610>.

⁸L. Oktavia, H. Saefuloh, and W. Wahyudin, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Ibtikar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan* 12, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v12i2.15238>.

⁹N. A. S. Panjaitan and H. Al Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva," *Journal of Education Research* 4, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>.

¹⁰K. Fitriyah, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PGMI STAI Sabilul Muttaqin dalam Menyajikan Mufradat Bahasa Arab melalui Aplikasi Canva," *PrimEarly: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.37567/primearly.v6i2.2596>.

¹¹H. Auliya, "Efektivitas Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas 7 MTs Darul Istiqamah Al Markaz Al Islamy Kabupaten Sinjai Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2022/2023" (skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024).

¹²N. Manoppo, S. Aliyya Laubaha, and N. Basarata, "Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2023): 80–97, <https://doi.org/10.58194/as.v1i2.473>.

¹³R. Sari and M. Muassomah, "Implementasi Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Istima'," *Alsina: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2020).

¹⁴I. P. Kusumadewi, I. M. Alwi, and S. Yekti, "Efektivitas Media Audio Visual terhadap Keterampilan Istima' di MI Muhammadiyah Gembuk 1," *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.47435/naskhi.v4i2.1222>.

bahasa Arab juga terbukti efektif mendukung *Mahārah al-Istimā'*¹⁵. Kendati demikian, penerapan Canva secara spesifik untuk meningkatkan hasil belajar *Mahārah al-Istimā'* pada pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Tsanawiyah masih jarang dikaji secara empiris. Penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan Canva dalam pembelajaran bahasa pada umumnya lebih menitikberatkan pada pengembangan media, peningkatan motivasi, keterampilan membaca, atau hasil belajar secara umum, sementara kajian yang secara khusus menguji efektivitas Canva terhadap hasil belajar *Mahārah al-Istimā'* siswa Madrasah Tsanawiyah masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian pada aspek konteks pembelajaran, keterampilan bahasa yang menjadi fokus, dan pengujian empiris terhadap efektivitas media Canva.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan kajian dengan menguji secara empiris efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar *Mahārah al-Istimā'* siswa Madrasah Tsanawiyah. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Canva tidak sekadar sebagai media penyajian materi bahasa Arab, tetapi sebagai media pembelajaran yang diarahkan secara spesifik untuk mendukung keterampilan menyimak melalui penyajian materi audio-visual yang terstruktur dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas kajian pemanfaatan Canva dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga memberikan bukti empiris mengenai potensinya dalam meningkatkan capaian belajar *Mahārah al-Istimā'* pada jenjang Madrasah Tsanawiyah.

Bertolak dari pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva serta menguji pengaruhnya dalam meningkatkan hasil belajar *Mahārah al-Istimā'* peserta didik kelas IX MTs Miftahul Jannah Besuki, Situbondo. Hasil penelitian ini diharapkan

¹⁵S. Masyithoh and I. M. Alwi, "Pemanfaatan Website Aljazeera Learning Arabic sebagai Media Pembelajaran *Mahārah Istimā'*," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 8, no. 1 (2025): 141, <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.4605>.

memberi kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi, sekaligus kontribusi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam menghadirkan pembelajaran *istimā'* yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen berbentuk *Experimental Designs*, dan secara spesifik menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberi tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan, sehingga perubahan hasil belajar dapat dibandingkan secara lebih jelas dan akurat¹⁶. Rancangan ini dipilih untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar *Mahārah al-Istimā'* peserta didik kelas IX MTs Miftahul Jannah, Rawan Selatan, Besuki, Kabupaten Situbondo.

Penelitian dilaksanakan di MTs Miftahul Jannah, Jalan Garuda No. 125 C RT. 01 RW. 04, Rawan Selatan, Desa Besuki, Kecamatan Besuki, Kabupaten Situbondo, Provinsi Jawa Timur sebuah madrasah swasta di bawah naungan Kementerian Agama RI yang berlokasi strategis di Besuki sehingga mudah dijangkau masyarakat sekitar. Pengambilan data dilaksanakan selama empat kali pertemuan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX yang berjumlah 30 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yakni teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel¹⁷. Teknik ini dipilih dengan pertimbangan bahwa penelitian menggunakan satu kelas yang sama, yang diberi pretest sebelum penerapan media pembelajaran berbasis Canva dan posttest sesudahnya, guna mengetahui perubahan hasil belajar dari kondisi awal ke kondisi akhir.

¹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 74.

¹⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 74.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes (soal esai sebanyak 10 butir yang menekankan kemampuan menyimak, dibacakan langsung oleh peneliti agar peserta didik benar-benar menyimak, bukan membaca) dan angket respons peserta didik berskala Likert yang terdiri atas tujuh pernyataan, dilengkapi wawancara dan dokumentasi sebagai data pendukung. Uji validitas instrumen angket dilakukan dengan mengorelasikan skor tiap butir terhadap skor total menggunakan teknik korelasi *product moment* berbantuan SPSS, dengan nilai r tabel untuk $N = 30$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,361. Ketujuh butir pernyataan pada angket dinyatakan valid, dengan nilai r hitung berkisar antara 0,400 hingga 0,650, sehingga seluruh item layak digunakan untuk mengukur respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Canva. Uji reliabilitas selanjutnya dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data yang sesungguhnya.

Pelaksanaan penelitian menempuh empat tahap pertemuan yang tersusun berurutan. Pertemuan pertama diisi dengan pengenalan media pembelajaran berbasis Canva kepada peserta didik, dilanjutkan dengan pemberian pretest untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal mereka terhadap materi yang akan diteliti. Pertemuan kedua dan ketiga digunakan peneliti untuk menyampaikan materi *Mahārah al-Istimā'* menggunakan media Canva secara bertahap, mencakup penayangan animasi, mufradat, percakapan, hingga video interaktif yang berkaitan dengan tema pembelajaran; pada dua pertemuan ini peserta didik terpantau menunjukkan antusiasme tinggi selama proses berlangsung. Pertemuan keempat dipakai untuk kegiatan evaluasi, meliputi pemberian beberapa soal terkait materi yang telah diajarkan, pengisian angket respons, serta pelaksanaan posttest dengan format soal setara pretest, yakni soal esai yang dibacakan agar tetap menekankan kemampuan menyimak.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah sebaran data pretest dan posttest berdistribusi normal, dengan kriteria data dinyatakan normal apabila nilai

signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji hipotesis dilakukan dengan Paired Sample T-Test untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang saling berpasangan, dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics. Kriteria pengujian menetapkan bahwa apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan; sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, peserta didik kelas IX lebih dahulu menempuh pretest untuk mengetahui kemampuan awal *Mahārah al-Istimā'* mereka. Distribusi frekuensi nilai pretest menunjukkan variasi yang cukup lebar: satu peserta didik memperoleh nilai 50, empat orang memperoleh nilai 55, lima orang memperoleh nilai 60, tujuh orang memperoleh nilai 65, satu orang memperoleh nilai 67, enam orang memperoleh nilai 70, lima orang memperoleh nilai 75, dan satu orang memperoleh nilai 80. Nilai tertinggi pretest tercatat 80 dan nilai terendah 50, dengan rata-rata sebesar 65,57; hanya 13 dari 30 peserta didik yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Setelah media pembelajaran berbasis aplikasi Canva diterapkan selama tiga pertemuan, peserta didik diberikan posttest yang menunjukkan peningkatan signifikan pada sebaran nilainya: satu orang memperoleh nilai 70, dua orang memperoleh nilai 75, delapan orang memperoleh nilai 80, dua orang memperoleh nilai 82, satu orang memperoleh nilai 83, enam orang memperoleh nilai 85, delapan orang memperoleh nilai 90, dan dua orang memperoleh nilai 95. Nilai tertinggi posttest mencapai 95 dan nilai terendah 70, dengan rata-rata meningkat tajam menjadi 84,23; seluruh 30 peserta didik pada posttest berhasil melampaui KKM—sebuah lompatan berarti dibandingkan hanya 13 peserta didik pada tahap pretest. Ringkasan statistik deskriptif kedua tes disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest	30	50	80	65,57
Posttest	30	70	95	84,23

Sumber: Hasil olah data SPSS (2026)

Guna memastikan data pretest dan posttest layak diuji dengan statistik parametrik, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,253 dan posttest sebesar 0,098, keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji hipotesis parametrik.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Statistic	Df	Sig.
Pretest	0,957	30	0,253
Posttest	0,941	30	0,098

Sumber: Hasil olah data SPSS (2026)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap peningkatan hasil belajar *Mahārah al-Istimā'*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Pasangan	Mean	Std. Deviation	T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-18,667	7,595	-13,462	29	0,000

Sumber: Hasil olah data SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *Mahārah al-Istimā'* peserta didik kelas IX MTs Miftahul Jannah.

Selain data hasil tes, penelitian ini juga menjangkit data pendukung melalui observasi langsung dan angket respons peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik kelas eksperimen, 14 orang berada pada kategori “baik” dan 16 orang pada kategori “sangat baik” dalam merespons serta mengartikan materi yang disimak melalui media Canva; tidak satu pun peserta didik yang sama sekali tidak mampu memberikan respons, sebuah indikasi bahwa penjelasan dan bimbingan guru sebelum penayangan media telah cukup efektif mempersiapkan peserta didik untuk memahami materi yang akan disimak.

Adapun angket respons yang diisi oleh 30 peserta didik pada pertemuan terakhir menghasilkan total skor 895 dari skor tertinggi ideal 1050, sehingga apabila dipersentasekan diperoleh angka 85,2%. Jika dikonversi ke kriteria interpretasi skor angket, rentang 80–100% berada pada kategori “sangat baik”, yang berarti respons peserta didik terhadap pembelajaran *Mahārah al-Istimā’* berbantuan media Canva tergolong sangat positif. Secara lebih rinci, pernyataan mengenai keterkaitan media Canva dengan pembelajaran *Mahārah al-Istimā’* memperoleh skor 131, pernyataan mengenai semangat menyimak dengan media Canva memperoleh skor 132, kemampuan menyebutkan pokok-pokok utama materi memperoleh skor 119, kemampuan menyimak bahasa Arab dengan baik memperoleh skor 125, kemampuan menghafalkan kosakata melalui media menyimak memperoleh skor 131, kemampuan menyusun kata menjadi kalimat memperoleh skor 128, dan pernyataan mengenai ketergantungan pada media untuk belajar bahasa Arab dengan baik memperoleh skor 129. Sebaran skor yang relatif merata pada seluruh butir pernyataan ini mengindikasikan bahwa dampak positif media Canva tidak hanya dirasakan pada satu aspek tertentu, melainkan menyentuh berbagai dimensi keterampilan menyimak peserta didik, mulai dari motivasi, pemahaman isi, penguasaan kosakata, hingga kemampuan menyusun kalimat.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Miftahul Jannah pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, melibatkan 30 peserta didik kelas IX sebagai kelompok eksperimen tunggal dalam empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti mengawali dengan pengenalan media pembelajaran berbasis Canva, kemudian—sebelum perlakuan diberikan—kelas eksperimen menempuh uji pretest untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang menjadi objek penelitian. Pertemuan kedua digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran sekaligus materi *Mahārah al-Istimā'* menggunakan media berbasis Canva, dan peserta didik pada pertemuan ini terpantau sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Pertemuan ketiga masih berfokus pada penyampaian materi melalui media Canva, kali ini berupa tayangan video terkait *Mahārah al-Istimā'*, dan antusiasme peserta didik tetap terjaga tinggi sepanjang kegiatan berlangsung. Pertemuan keempat dipakai untuk menyampaikan beberapa soal evaluasi terkait materi yang telah diajarkan, dilanjutkan dengan pemberian angket dan soal posttest yang formatnya sama dengan pretest, yaitu soal esai dengan penekanan pada kemampuan menyimak sehingga dibacakan langsung oleh peneliti agar peserta didik benar-benar menyimak, bukan sekadar membaca teks soal.

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Mahārah al-Istimā'*

Dari sisi teknis penggunaan media, pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menampilkan media Canva melalui proyektor yang terhubung dengan laptop menggunakan kabel HDMI, sehingga proses penayangan media tidak memakan waktu lama dan langsung dapat diikuti seluruh peserta didik. Media yang telah dirancang sebelumnya ditampilkan secara berurutan: peserta didik lebih dahulu diberi waktu untuk menyimak materi bahasa Arab bertema tahun baru Islam, kemudian melalui tombol lanjut ditampilkan mufradat dan percakapan terkait tema tersebut, dan pada tahap berikutnya ditampilkan pula video yang relevan dengan *Mahārah al-Istimā'*

beserta soal evaluasi ringan di akhir sesi. Materi turut dilengkapi animasi dan gambar kalender tahun baru yang menarik perhatian peserta didik. Setelah itu, peserta didik kembali diminta menyimak media animasi tanpa tulisan atau teks percakapan yang tampil di layar, dan pada tahap inilah guru membimbing mereka memahami isi serta terjemahan dari percakapan yang telah disimak – sebuah pendekatan yang jelas berbeda dari metode konvensional, di mana peserta didik hanya mengandalkan ucapan lisan guru tanpa dukungan visual apa pun.

Hasil observasi menegaskan bahwa pendekatan tersebut membuahkan hasil menggembirakan: sebagian besar peserta didik berada pada kategori baik hingga sangat baik dalam merespons dan mengartikan materi yang disimak, dan tidak satu pun peserta didik yang benar-benar tidak mampu merespons – suatu capaian yang tidak lepas dari penjelasan awal yang telah diberikan guru sebelum media ditayangkan. Temuan ini sejalan dengan salah satu fungsi utama media pembelajaran, yakni memperbaiki proses belajar mengajar dengan meningkatkan kuantitas maupun kualitas materi yang disampaikan sehingga hasil belajar yang dicapai dapat lebih maksimal dibandingkan metode yang hanya mengandalkan ceramah¹⁸.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Mahārah al-Istimā'

Peningkatan rata-rata nilai dari 65,57 menjadi 84,23, yang diperkuat dengan hasil uji Paired Sample T-Test (Sig. 0,000 < 0,05), sejalan dengan berbagai kajian terdahulu yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan teknologi digital mampu memperjelas konsep yang diajarkan serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses

¹⁸Fitri and Ardipal, "Pengembangan Video Pembelajaran," 6332.

pembelajaran^{19,2021}. Fitur visual, animasi, dan video interaktif yang disediakan Canva memberikan stimulus multisensori yang membantu peserta didik memahami materi menyimak secara lebih konkret dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, sebagaimana ditemukan pula pada pengembangan media video animasi berbasis Canva yang terbukti mendongkrak motivasi dan prestasi belajar²². Dalam kerangka teori motivasional, keterlibatan emosional dan atensi peserta didik terhadap tampilan visual yang menarik turut berperan penting dalam mendorong perhatian, relevansi, keyakinan diri, dan kepuasan belajar, sebagaimana dijelaskan dalam model ARCS²³. Model ini relevan menjelaskan mengapa peserta didik pada kelas eksperimen tampak lebih antusias selama pembelajaran berlangsung, sebagaimana tercermin pula pada hasil angket respons yang mencapai kategori sangat baik (85,2%).

Peningkatan hasil belajar ini juga dapat ditelusuri melalui kerangka faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, yang lazim dibedakan menjadi faktor internal mencakup motivasi, minat, dan kondisi psikologis peserta didik – serta faktor eksternal, yang salah satunya berupa metode mengajar dan ketersediaan media pendukung di sekolah²⁴. Dengan kerangka tersebut, peningkatan nilai rata-rata peserta didik kelas IX MTs Miftahul Jannah dapat dipahami sebagai perubahan hasil belajar yang terjadi setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan

¹⁹Monoarfa and Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva," 1087.

²⁰G. P. P. Hapsari and Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2388, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

²¹N. M. Sari and H. Setiawan, "Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 2 (2022): 89–98, <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.30120>.

²²Hapsari and Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva," 2388.

²³John M. Keller, *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*, 2nd ed. (New York: Springer, 2020), 45, <https://doi.org/10.1007/978-3-030-40220-4>.

²⁴Risfina Dwi Nanda and Dina Handayani, "Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Peserta Didik," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 8, no. 3 (2025): 1952, <https://doi.org/10.30605/jsdp.8.3.2025.7016>.

capaian antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva. Temuan observasi yang menunjukkan dominasi kategori “baik” dan “sangat baik” pada peserta didik kelas eksperimen juga memperlihatkan adanya respons positif selama proses pembelajaran, terutama dalam aspek perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan menyimak.

Meskipun demikian, temuan tersebut perlu diinterpretasikan secara hati-hati. Desain *One Group Pretest–Posttest* yang tidak melibatkan kelompok kontrol belum memungkinkan penelitian ini memastikan bahwa peningkatan hasil belajar semata-mata disebabkan oleh penggunaan media Canva, karena perubahan capaian belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain selama proses penelitian. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai adanya peningkatan hasil belajar *Mahārah al-Istimā'* setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva, bukan sebagai bukti kausal yang bersifat definitif.

Hasil ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar pada bidang studi lain, seperti pembelajaran matematika²⁵²⁶, maupun pada pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan kalām dan penguasaan kosakata²⁷²⁸²⁹, sekaligus memperluas bukti empiris bahwa aplikasi tersebut relevan diterapkan pada keterampilan menyimak (*Mahārah al-Istimā'*) dalam bahasa Arab. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu mengenai efektivitas media audio-visual dalam pembelajaran *istimā'*³⁰³¹, yang menegaskan bahwa stimulus visual dan audio yang dipadukan secara tepat dapat meningkatkan pemahaman menyimak peserta didik secara signifikan. Peningkatan jumlah peserta didik

²⁵Janah, Nuroso, et al., "Penggunaan Aplikasi Canva," 5–6.

²⁶Sari and Halidin, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," 316.

²⁷Irmansyah, Qaaf, and Yuslina, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab."

²⁸Oktavia, Saefuloh, and Wahyudin, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva."

²⁹Auliya, "Efektivitas Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab."

³⁰Sari and Muassomah, "Implementasi Media Audio-Visual."

³¹Kusumadewi, Alwi, and Yekti, "Efektivitas Media Audio Visual."

yang mencapai KKM dari 13 menjadi 30 orang menunjukkan bahwa media berbasis Canva tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga pemerataan pencapaian belajar pada seluruh peserta didik di kelas eksperimen – sebuah hasil yang selaras dengan sebaran skor angket yang relatif merata pada seluruh butir pernyataan, mulai dari aspek motivasi hingga kemampuan menyusun kalimat.

Terlepas dari hasil yang menggembirakan tersebut, penerapan Canva sebagai media pembelajaran tetap memiliki sejumlah keterbatasan praktis yang perlu dipertimbangkan guru sebelum mengadopsinya secara rutin. Sebagai aplikasi berbasis daring, Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil, dan sebagian fitur templat, stiker, ilustrasi, latar, maupun animasi hanya tersedia melalui skema berbayar – meskipun ketersediaan fitur gratis yang cukup luas pada praktiknya tidak menjadi kendala berarti selama guru cukup kreatif menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dengan fitur yang tersedia secara cuma-cuma. Kondisi ini penting dicatat agar penerapan media berbasis Canva di sekolah lain dapat direncanakan dengan mempertimbangkan kesiapan infrastruktur, khususnya ketersediaan jaringan internet dan perangkat pendukung seperti proyektor.

Secara teoretis, temuan ini mendukung pandangan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk merangsang stimulus belajar dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi³², sekaligus memperkaya bukti empiris mengenai peran media visual interaktif dalam pembentukan hasil belajar *Mahārah al-Istimā'* yang selama ini belum banyak diulas dalam literatur bahasa Arab berbasis Canva³³. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi konkret bagi guru bahasa Arab di tingkat madrasah tsanawiyah untuk mengintegrasikan aplikasi Canva sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran *Mahārah al-Istimā'*, khususnya

³²Fitri and Ardipal, "Pengembangan Video Pembelajaran," 6332.

³³Manoppo, Aliyya Laubaha, and Basarata, "Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab," 84.

untuk mengatasi kejenuhan peserta didik akibat metode pembelajaran yang monoton, sembari tetap memperhatikan kesiapan infrastruktur pendukungnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui penayangan media menggunakan proyektor yang terhubung dengan laptop, meliputi penyajian materi, mufradat, percakapan, dan video terkait *Mahārah al-Istimā'*. Penerapan media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 65,57 pada pretest menjadi 84,23 pada posttest, dengan seluruh 30 peserta didik pada posttest mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Capaian tersebut turut didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan 14 peserta didik berada pada kategori baik dan 16 peserta didik pada kategori sangat baik dalam merespons materi yang disimak. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan media berbasis Canva pada peserta didik kelas IX MTs Miftahul Jannah. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample T-Test yang menghasilkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, yang juga diperkuat oleh respons positif peserta didik melalui angket dengan persentase 85,2% pada kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, H. "Efektivitas Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas 7 MTs Darul Istiqamah Al Markaz Al Islamy Kabupaten Sinjai Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2022/2023." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.
- Fitri, Firdayu, and Ardipal. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6330–38. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>.

- Fitriyah, K. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PGMI STAI Sabilul Muttaqin dalam Menyajikan Mufrodat Bahasa Arab melalui Aplikasi Canva." *PrimEarly: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.37567/primearly.v6i2.2596>.
- Gunawan. "Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Strategi Pembelajaran Efektif dan Inovatif." *SMKN 1 Randudongkal*, 2024. <https://smkn1randudongkal.sch.id/berita/detail/penggunaan-aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran-efektif-dan-inovatif>.
- Hapsari, G. P. P., and Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Irmansyah, I., M. A. Qaaf, and Y. Yuslina. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis SAVI (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual)." *Al-Mashadir: Jurnal Ilmu Kebahasaaraban dan Keislaman* 3, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i01.610>.
- Janah, F. N. M., H. Nuroso, et al. "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* (2022): 5–6.
- Keller, John M. *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. 2nd ed. New York: Springer, 2020. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-40220-4>.
- Kusumadewi, I. P., I. M. Alwi, and S. Yekti. "Efektivitas Media Audio Visual terhadap Keterampilan Istima' di MI Muhammadiyah Gembuk 1." *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.47435/naskhi.v4i2.1222>.
- Manoppo, N., S. Aliyya Laubaha, and N. Basarata. "Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2023): 80–97. <https://doi.org/10.58194/as.v1i2.473>.
- Masyithoh, S., and I. M. Alwi. "Pemanfaatan Website Aljazeera Learning Arabic sebagai Media Pembelajaran *Mahārah al-Istimā'*." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 8, no. 1 (2025): 141. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.4605>.
- Monoarfa, M., and A. Haling. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru." *Jurnal Pendidikan* (2023): 1087.

- Nanda, Risfina Dwi, and Dina Handayani. "Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Peserta Didik." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 8, no. 3 (2025): 1947–58. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.7016>.
- Oktavia, L., H. Saefuloh, and W. Wahyudin. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab." *Ibtikar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan* 12, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v12i2.15238>.
- Panjaitan, N. A. S., and H. Al Rasyid. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva." *Journal of Education Research* 4, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>.
- Sari, D. U., and Halidin. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Artificial Intelligence Berbasis Canva." *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2023): 316.
- Sari, N. M., and H. Setiawan. "Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 2 (2022): 89–98. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.30120>.
- Sari, R., and M. Muassomah. "Implementasi Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Istima'." *Alsina: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.21580/alsina.2.2.4961>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sulastri, H. Fitria, and A. Martha. "Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan." *Journal of Education Research* (2020): 258. <https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.30>