

Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature

2809-350x [Online] 2809-6312 [Cetak]

Tersedia Online: [Al-Mashadir \(iain-manado.ac.id\)](http://Al-Mashadir(iain-manado.ac.id))

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BERBASIS SAVI (SOMATIS, AUDITORI, VISUAL DAN INTELEKTUAL)

Irmansyah

UIN Raden Fatah, Palembang, Indonesia

irmansyah@radenfatah.ac.id

Muhammad Alfath Qaaf

Uin Raden Fatah, Palembang, Indonesia

m.alfathqaaf_uin@radenfatah.ac.id

Yuslina

UIN Raden Fatah, Palembang, Indonesia

Yuslinao25@gmail.com

Abstract

The background of this research was based on students' understanding of Arabic language subjects as low because did not attract students' attention in used learning media. Therefore it needed to developing learning media with the Canva application based SAVI approach. This research is a type of Research and Development using two types of qualitative and quantitative data, the development of this teaching media refers to the theory of Borg and Gall. This research was conducted in a school in Palembang, South Sumatra. This result is a valid learning media by testing the validity of the material and the media. Learning Arabic through this media produces effective learning based on the results of the T-test. Based on the analysis using the T (paired) value of Sig. (2-paired) there is a difference with a significant effect between the results of learning Arabic before using the developed media and after using this media.

Keyword : *Arabic Learning, SAVI approach, Canva software.*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran bahasa arab yang tergolong rendah. Hal ini dikarenakan penyampaian materi yang kurang menarik perhatian siswa. Sehingga perlunya mengembangkan materi tersebut melalui media pembelajaran dengan aplikasi canva berdasarkan pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual). Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif, pengembangan media ajar ini mengacu pada teori Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah di Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran bahasa Arab yang valid melalui uji validitas materi dan medianya. Dan media ini pun sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa Arab melalui media ini menghasilkan pembelajaran yang efektif berdasarkan hasil uji-T. Berdasarkan analisis menggunakan uji T (paired) nilai Sig. (2-paired) terdapat perbedaan dengan pengaruh yang nyata antara hasil belajar bahasa arab sebelum menggunakan media yang dikembangkan dan setelah menggunakan media ini.

Kata kunci : *Pembelajaran bahasa Arab, pendekatan SAVI, aplikasi canva.*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Islamiyyah atau sekolah-sekolah umum apalagi sebagian sekolah universal juga terdapat mata pelajaran bahasa Arab (Susanto, 2015). Dalam pendidikan bahasa Arab di sekolah kedudukan guru dalam menyampaikan modul yang diajarkan sangat mempengaruhi terhadap keberhasilan belajar partisipan didik. Kerap kali para guru masih memakai tata cara atau metode ceramah yang kurang interaktif sehingga tidak terdapat timbal balik dari peserta didik serta memunculkan rasa bosan, tidak termotivasi serta kurang tertarik dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar (Rivai, Lundeto, Ponny, & Piliang, 2021). Pendidikan bahasa Arab ialah pendidikan bahasa asing yang tidak gampang untuk partisipan didik dalam menguasai modul yang diberikan, oleh sebab itu untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai serta

menghafal modul yang hendak diberikan, guru wajib menyediakan alternatif lain dalam mengantarkan modul antara lain memakai bahan ajar ataupun media selaku fasilitas pendukung proses belajar mengajar (Supardi, Gumilar, & Abdurohman, 2022) . Sebab media ialah sesuatu perlengkapan yang dapat menolong dalam aktivitas proses belajar mengajar. Bagi Syaiful Bahri Djamarah serta Aswan Zain (Muhson, 2010)“*Media merupakan perlengkapan bantu apa saja yang bisa dijadikan selaku penyalur pesan guna menggapai tujuan pengajaran*”. Dengan terdapatnya media tersebut bisa membangkitkan motivasi belajar, dan memicu aktivitas belajar jadi lebih efisien serta menarik tidak cuma monoton saja (Nurrita, 2018).

Berdasarkan berbagai perihal tersebut, peneliti telah mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan aplikasi canva dengan tujuan agar dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar dengan baik (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021a). Pembelajaran menggunakan aplikasi canva berbasis SAVI (*somatic, auditory, visual, intellectual*) dapat menyampaikan pesan lisan dan tulisan secara jelas, menanggulangi keterbatasan ruang, waktu serta energi indera dalam pembelajaran (Siladana & Sudira, 2019). Canva ialah salah satu aplikasi online yang bisa kita manfaatkan buat membuat media pendidikan. Pada canva ini, ada banyak template yang dapat digunakan ialah buat infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, instagram pos, kartu, cover majalah undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul novel, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, pesan, label, agenda kelas, kalender, ID card, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, serta storyboard. Adapaun metode memakai aplikasi ini meliputi; membuat Akun Canva, membuat Desain, memilah latar belakang, mengedit latar belakang, meningkatkan bacaan, mengunduh ataupun memberikan desain. Sehingga peneliti bermaksud untuk membahas tentang pengembangan media pembelajaran

bahasa arab menggunakan aplikasi canva berbasisSAVI terhadap siswa di Mts Sabialul Muhtadin dan bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran bahasa arab menggunakan aplikasi canva berbasis SAVI terhadap siswa di Mts Sabilul Muhtadin. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran bahasa Arab di Mts Sabilul Muhtadin dan mengetahui seberapa efektifnya penggunaan media ini dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut.

KAJIAN TEORI

Keberhasilan proses pendidikan salah satunya disebabkan oleh kesiapan guru. Oleh karena itu seorang guru harus mampu memanfaatkan IPTEK, strategi pendidikan yang digunakan dalam kelas (Siahaya & Ambarita, 2021). Dengan kata lain, pendidikan bermutu diawali dari pendidik (guru) yang bermutu. Apabila guru meningkat baik dari hari kehari, hingga Pembelajaran pula hendak bertambah baik serta bermutu (Maemunawati & Alif, 2020). Guru ataupun pengajar lebih banyak berperan selaku fasilitator pendidikan. Guru selaku motivator serta fasilitator wajib mempunyai kompetensi dalam meningkatkan media pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa dalam menguasai pelajaran (Sanjani, 2020). Media pendidikan ialah bagian integral dari sistem pembelajaran hingga pemakaian media pendidikan pengaruhi hasil belajar siswa. Keahlian guru dalam merancang serta mempraktikkan desain pendidikan merupakan kunci dari keberhasilan pendidikan yang mengasyikkan (Syafa'ati, Sucipto, & Roysa, 2021). Pendidikan yang efisien serta mengasyikkan merupakan yang bertabiat kolaboratif serta berpusat pada partisipan didik. Oleh karena itu media yang digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan serta membuat siswa merasa aman dan mudah menguasai konten materi. Desain pembelajaran mencakup seluruh proses yang ikut serta dalam memaksimalkan pendidikan serta

kinerja. Dari perspektif proses, desain pendidikan mencakup serangkaian aktivitas dengan tujuan memaksimalkan pengalaman belajar buat menggapai tujuan tertentu. Dari perspektif pendidikan, ini merupakan cabang ilmu yang berkaitan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip universal pendidikan ke dalam rencana bahan ajar serta pembelajaran termasuk yang berbasis teknologi (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020).

Konten audio visual merupakan bagian berarti dari sehingga presentase jadi lebih menarik. Buat menghasilkan konten audio visual diperlukan kemampuan tertentu khususnya dalam mendesain media pendidikan yang menarik. Salah satu aplikasi yang bisa jadi alternatif merupakan canva. Aplikasi canva bertabiat free serta berbayar berbasis online yang gampang digunakan tercantum dalam mendesain media pendidikan. Canva ialah salah satu aplikasi online yang bisa kita manfaatkan buat membuat media pendidikan. Pada aplikasi/ media canva ini, ada banyak template yang dapat digunakan ialah buat infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, instagram, pos, kartu, pesan berita, novel strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul novel, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, pesan, kepala pesan, proposal, label, lembar kerja, agenda kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen pesan US, mobile first presentation, planner, program, ebookcover, serta storyboard. Adapaun metode memakai aplikasi ini meliputi; Membuat Akun Canva, Membuat Desain, Memilah Latar belakang, Mengedit Latar belakang, Meningkatkan Bacaan, Mengunduh ataupun Memberikan desain (Putri & Muryanti, 2020).

Adapun kelebihan dalam aplikasi canva bisa dilihat selaku berikut (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021b):

1. Mempunyai bermacam-macam desain yang menarik

2. Sanggup tingkatkan kreativitas guru serta siswa dalam mendesain mediapendidikan sebab banyak fitur yang sudah disediakan.
3. Mengirit waktu dalam media pendidikan secara instan.
4. Dalam mendesain, tidak wajib mengenakan laptop, namun bisa dicoba melaluismartphone/gadget.

Adapun SAVI merupakan tata cara pendidikan yang menekankan kalau belajar haruslah menggunakan seluruh perlengkapan indra yang dipunyai siswa. Dengan memakai tata cara SAVI maksudnya, belajar dengan bergerak aktif dengan menggunakan indra sebanyak bisa jadi, serta membuat segala badan serta benak ikut serta dalam proses belajar (Syafi, 2020). Oleh sebab itu, wajib mencampurkan antara gerakan raga serta segala indra yang terdapat di dalam proses pendidikan. SAVI ialah salah satu tata cara pendidikan yang diciptakan oleh Dave Meier yang ialah pendidik, trainer, sekalian penggagas model accelerated learning. SAVI terdiri dari kata Somatik, Auditori, Visual, Intelektual. Ada pula unsur- unsur SAVI bagi Dave Meier dalam bukunya bertajuk *The Accelerated Learning Handbook*. Panduan Kreatif serta Efisien Merancang Program Pembelajaran serta Pelatihan yang diterjemahkan oleh Rahmani Astuti merupakan selaku berikut (Ghufroni & Dewi, 2019):

1. Somatis ialah belajar dengan bergerak
2. Auditori ialah belajar dengan berdialog serta mendengar
3. Visual ialah belajar dengan mengamati serta menggambar
4. Intelektual ialah belajar dengan membongkar permasalahan serta merenung.

Dalam bukunya Ngalimun, sebutan SAVI sendiri kependekan dari, Somatik yang bermakna gerakan badan (*hands- on*, kegiatan raga) dimana belajar dengan hadapi serta melaksanakan, Auditori yang bermakna kalau belajar haruslah dengan lewat mencermati, menyimak, berdialog, presentasi,

argumentasi, mengemukakan komentar, serta menjawab, Visual yang bermakna belajar haruslah memakai indra mata lewat mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, memakai media serta perlengkapan peraga, serta Intelektual yang bermakna kalau belajar haruslah memakai keahlian berpikir(minds- on) belajar haruslah dengan konsentrasi benak serta berlatih memakainya lewat bernalar, menyelidiki, mengenali, menciptakan, mencipta, membongkar permasalahan serta mempraktikkan (Nainggolan, Tanjung, & Simarmata, 2021). Dalam perihal ini Muhibbin Syah menarangkan tiga perlengkapan indra pada manusia indra penglihatan sebagai perlengkapan raga yang bermanfaat untuk menerima data visual. Indra pendengaran, ialah perlengkapan indra raga yang bermanfaat buat menerima informasi verbal. Selanjutnya ide, ide kemampuan kejiwaan manusia berbentuk sistem psikis yang lingkungan buat meresap, mencerna, menaruh, serta memproduksi kembali item- item data serta pengetahuan(ranah kognitif). Bersumber pada uraian di atas hingga bisa disimpulkan kalau tata cara pendidikan SAVI merupakan sesuatu kegiatan belajar yang menggunakan segala perlengkapan indra yang dimiliki oleh siswa dari aktivitas memandang, mendengar, merasakan, berpikir serta aktivitas motoris (Parnawi, 2019).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dilaksanakan secara berurutan, dimana pada tahap pertama penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan pada tahap kedua menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif berfungsi untuk menemukan hipotesis pada kasus tertentu dan pendekatan kuantitatif berfungsi untuk melengkapi data kualitatif dengan data kuantitatif, mengukur temuan dan menguji hipotesis pada populasi yang lebih luas. Pendekatan ini menggunakan metode pengembangan ataupun

research and development (R&D) sebab peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Bahasa arab.

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara digunakan selaku metode pengumpulan informasi apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk mendapatkan kasus yang harus diteliti serta mengetahui hal-hal dari responden yang mendalam. Wawancara ini dicoba buat memperoleh data mengenai kebutuhan pengembangan bahan ajar berbentuk media canva berupa video pembelajaran bahasa arab. Wawancara diperuntukan kepada guru untuk mengetahui tujuan materu, tata cara, evaluasi, serta video hasil dari media canva sebagai bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Observasi

Metode ini digunakan peniliti buat mengamati serta mengenali proses pendidikan bahasa arab di tempat penelitian, terkhusus mengamati dalam pembelajaran bahasa Arab.

3. Angket

Angket digunakan selaku metode pengumpulan informasi yang dicoba dengan metode berikan beberapa pertanyaan ataupun pernyataan tertulis sebagai responden untuk dijawabnya.

4. Tes

Uji digunakan selaku metode pengumpulan informasi yang dicoba buat mengukur keahlian dasar serta pencapaian ataupun prestasi. Uji dicoba 2 kali ialah:

a. Pre- Test

Pre- test berperan buat mendapatkan informasi tentang kemahiran bahasa Arab siswa sebelum diterapkan pengembangan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media canva berbasis

SAVI.

b. Post- test

Post- test berperan buat mendapatkan informasi tentang kemahiran bahasa arab siswa setelah diterapkan pengembangan pembelajaran bahasa Arab berbasis SAVI.

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan selaku metode pengumpulan informasi dengan metode mencari informasi mengenai hal- hal ataupun variabel yang berbentuk media pembelajaran serta RPP, bahan ajar berupa video hasil dari aplikasi canva dipilih untuk mengetahui ciri media tersebut, sedangkan RPP dipilih untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran.

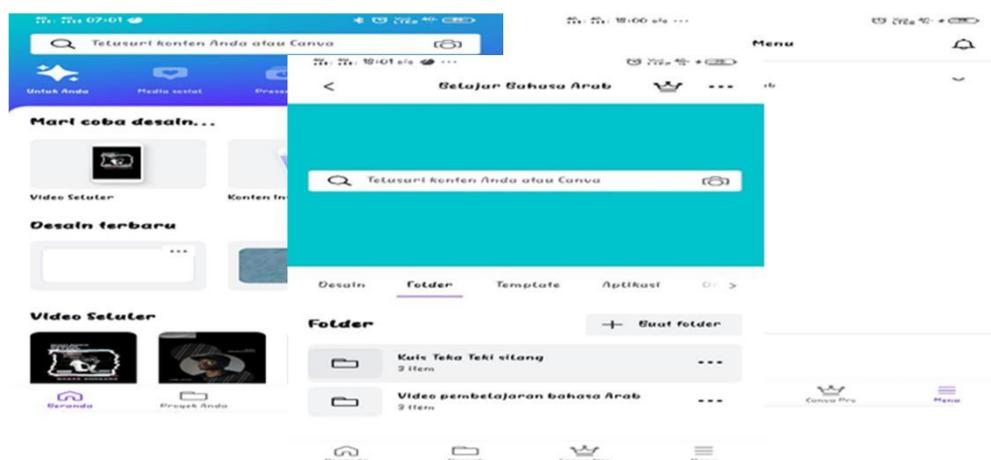
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Produk

Tahap desain produk adalah tahap pembuatan media pembelajaran dimulai darimembuat materi dan kuis kemudian dilanjutkan memasukan gambar, pembuatan simulasi serta animasi. Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang ada computer dan android. Tampilan pokok-pokok hasil dari penelitian dan pengembangan ini meliputi sebagai berikut :

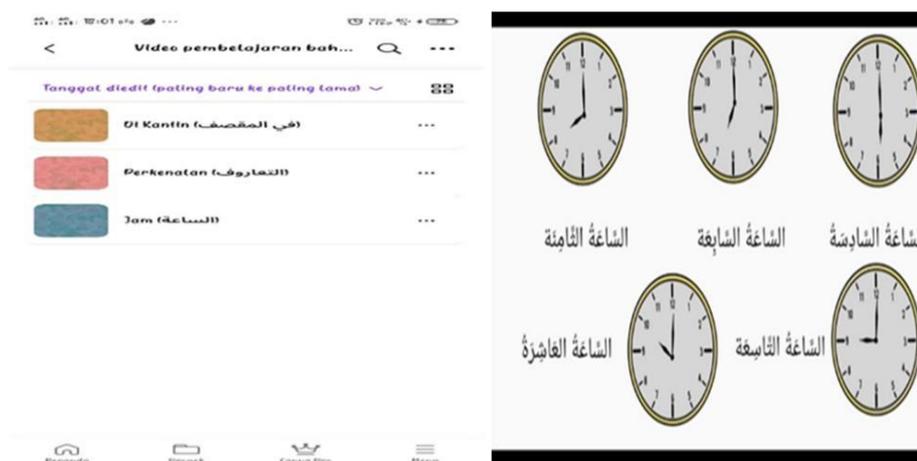
a. Tampilan pembuka

Tampilan utama merupakan beranda aplikasi yang mana pada bagian bawah yang telah di terdapat menu. Di dalam menu tersebut ada pilihan "Belajar Bahasa Arab" yang didalamnya tersimpan video materi pembelajaran dan juga kuis teka teki silang.



b. Materi

Materi berisi bab-bab yang dipelajari dalam materi pembelajaran Bahasa Arab. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Sebelum belajar siswa diberitahu tata cara pembelajaran Bahasa arab menggunakan aplikasi canva. Kemudian peneliti membagikan video pembelajaran yang telah disiapkan kepada siswa melalui email, lalu siswa dapat menonton video pembelajaran tersebut di aplikasi canva yang telah mereka download sebelumnya. Setelah melihat video tersebut siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai penjelasan yang belum mereka pahami. Setelah sesi tanya jawab siswa diberikan tugas untuk mempraktikkan percakapan bahasa arab didepan kelas secara berpasangan bersama teman kelompok masing-

masing.

c. Kuis

Kuis di sini berupa teka teki silang yang berisi soal-soal yang terdapat dalam media ini. kuis terdiri dari 10 soal disertai gambar, kuis dimulai dengan membagikan lembar teka teki silang yang telah dicetak, siswa mengisi nama lalu mengisi teka teki tersebut. Jika telah menemukan jawabannya siswa diminta untuk menyusun huruf perkata agar menjadi kata atau kalimat yang sempurna. Hasil tampilan kuis dapat dilihat di bawah ini:



2. Hasil Tes

Hasil yang didapatkan dari perhitungan *Microsoft Excel*, pelaksanaan pre test dan post test dilakukan di kelas VII.A dan VII.B sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 20 orang dengan jumlah soal pre test 10 soal, 5 soal pilihan ganda 5 soal menjodohkan. Begitu juga soal post test berupa teka teki silang terdiri dari 10 beserta gambar. Pre tes dan post tes ini dilakukan untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media ajar bahasa Arab menggunakan aplikasi canva berbasis SAVI (Somatis, Aditori, Visual, dan

Intelektual).

Tabel 1. Hasil Pre Tes dan Post Tes kelas VII.A dan VII.B

N o.	Nama Peserta Didik	Pre- Test	Post Test
1	Amini Rizki suci lestari	60	75
2	Annisa Azzahra	60	75
3	Asmia deswita	70	80
4	Bella Anggraini	40	60
5	Cindy Antika	60	85
6	Cici Paramida	50	70
7	Dania asmara	50	80
8	Fika Tamara	35	75
9	Heni Palwanti	40	65
10	Hilda Karisma	60	75
11	Ika Risma Delti	55	85
12	Lia AStari	50	80
13	Maungizatul Hasanah	45	70
14	Mayang Sari	50	75
15	Nurussalamah	60	85
16	Rihadatul Aisyah	55	70
17	Rissa Emelda	65	80
18	Tania Luthfiyyah	40	70
19	Winda Anggraini	50	85
20	Yuni Anggun Sari	55	80
	Jumlah	1050	1520
	Rata-rata	52,5%	76%

Berdasarkan perhitungan pre test dan post tes di kelas VII.A dan VII.B sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memperoleh hasil

penilaian dengan skor rata-rata pada pre test dengan presentase 52,5% dan hasil post test dengan rata-rata presentase 76%.

3. Hasil Analisis Data dan Uji Hipotesa

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS. Pengujian dilakukan terhadap dua data yaitu data pre test dan data post test di kelas VIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria nilai Sig > 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Pretest	,143	20	,200	,956	20	,463
Posttest	,166	20	,149	,925	20	,122

Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data pre test dan post test menunjukkan nilai sig Kolmogorov-Smirnov ataupun Shapiro-Wilk > 0,05 (yaitu data yang ada dalam Sig lebih dari 0,05), yang mana dalam rumus Kolmogoriv-Smirnov signifikansi dari data pre test $0,200 > 0,05$ dan data post tes $0,149 > 0,05$. Maka kesimpulannya data pre test dan post pada penelitian ini berdistribusi normal. Setelah diketahui bahwa data telah normal maka langkah selanjutnya yaitu mengetahui kehomogenan data tersebut.

b. Uji Homogenitas

Perhitungan uji homogenitas untuk sampel menggunakan data hasil nilai pre test dan post test, uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang ada sama atau tidak, sampel dinyatakan homogeny apabila nilai sig > 0,05. Hasil uji homogenitas dari data tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances pretest

Levene Statistic	f1	df2	Sig.
1,709		38	,199

Jika dilihat dari tabel diatas signifikasi dari uji homogenitas $0,199 > 0,05$ (Sig 0,199 lebih besar dari 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data yang ada adalah sama dan homogen.

c. T tes

Pada uji terakhir peneliti menggunakan uji paired sampel T tes, uji ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap sampel yang sama yang memiliki dua datasaling berhubungan, yang mana sampel pada penelitian ini di kelas VII.A dan VII.B dengan mengujikan pre test dan post test sebagai kelas eksperimen dan kelaskontrol.

Tabel 4. Hasil Uji T Test
Paired Samples Test

	Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper

air 1	pretest – posttest	23,5000	7,79676	,74341	-27,14900	-19,85100	-13,479	9	000
-------	--------------------	---------	---------	--------	-----------	-----------	---------	---	-----

Dari hasil uji paired T test pada tabel diatas bisa diketahui bahwasanya nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 <0,05, maka bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan pegraruh yang nyata antara hasil belajar bahasa Arab pada data pre test dan post test. Oleh karena itu keputusannya adalah Ha diterimadan Ho ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat keefektivan pada penggunaan media ajar bahasa Arab menggunakan aplikasi canva berbasis SAVI (Somatis Auditori, Visual, dan Intelektual) di Mts Sabilul Muhtadin Banyuasin.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran Bahasa arab menggunakanaplikasi canva berbasis SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) di Mts Sabilul Muhtadin Banyuasin, dapat dipaparkan

sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dilakukan melalui beberapa tahap penelitian *research and development* dengan menggunakan enam langkah pengembangan, 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk; dan 6) uji coba produk. Pada tahap desain produk, pengembangan pembelajaran bahasa Arab ini menggunakan *aplikasi canva* berbasis SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual*) dimana secara Keseluruhan dinyatakan layak/valid baik dalam aspek materi, pembelajaran, media, tampilan dan penggunaan media selain itu dalam media terdapat 3 materi yaitu : at ta'aruf, as sa'atu, dan fil maqshof. Di dalam materi tersebut terdapat video isi materi, *hiwar* , dan juga kuis teka teki silang. Berdasarkan penelitian ahli materi dan media, didapatkan hasil validator ahli materi dengan skor 78,57 % dengan kriteria baik/layak dan hasil validator ahli media dengan skor 92,85 % dengan kriteria baik/valid.
2. Efektifitas media pembelajaran dilihat dari hasil nilai pre test dan post test dalam uji coba lapangan pada kelas VII.A dan VII.B sebagai kelas eksperimen dan kelas control dengan jumlah 20 siswa menunjukkan perbedaan, hasil nilai pre test dengan rata-rata 52,5% dan nilai post test 76%. Dari hasil uji pre test dan post test tersebut mendapatkan hasil dari uji normalitas dengan Sig pre test 0,200 dan post test dengan Sig 0,149 dan ini, menunjukkan data yang ada berdistribusi normal karena data yang ada $>0,05$. Kemudian hasil homogenitas juga berdistribusi homogeny/ sama yang mana Sig $0,199 > 0,05$. Dan hasil uji T menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak karna hasil paired T tset dengan Sig. (2- tailed) $0,000 < 0,05$.

REFERENSI

Ghufroni, G., & Dewi, M. R. (2019). Pengembangan bahan ajar bermain drama dengan

- model pembelajaran SAVI pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 1(1), 31–46.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: Strategi kbm di masa pandemi covid-19*. 3M Media Karya.
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2625.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Putri, N. S., & Muryanti, E. (2020). Video game series dalam pengucapan bahasa inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3026–3037.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021a). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021b). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rivai, A., Lundeto, A., Ponny, M. R., & Piliang, I. P. (2021). Pembiasaan Berbahasa Arab Melalui Lingkungan Berbahasa Di Pondok Pesantren Assalam Manado. *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif & Humanis*, 3(2), 19–26.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42.
- Siahaya, A., & Ambarita, J. (2021). Eksistensi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid 19. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 19(1), 67–84.
- Siladana, I. G. K., & Sudira, P. (2019). Implementation of creative economy entrepreneurial character development through the culture of sustainable development and vocational stakeholders partnership. *Jurnal Pendidikan*

Vokasi, 9(2), 161–171.

Supardi, A., Gumilar, A., & Abdurohman, R. (2022). PEMBELAJARAN NAHWU DENGAN METODE DEDUKTIF DAN INDUKTIF. *Al-Urwatul Wutsqo : Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 3(1), 23–32.

Susanto, P. (2015). Perbandingan Pendidikan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 71–93. <https://doi.org/10.14421/jpi.2015.41.71-93>

Syafa'ati, J. S. N., Sucipto, S., & Roysa, M. (2021). Analisis Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 122–128.

Syafi, A. T. (2020). *Implementasi Metode SAVI (Somatik, Auditori, Visual, Intelektual) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI di MA Nurul Huda Medini Demak Tahun pelajaran 2019-2020*. IAIN KUDUS.