

CANVA SEBAGAI MEDIA INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN SHOROF

Siti Kholifah¹, Rizka Sari²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Arab, Institut Sains Al-Qur'an Syekh Ibrahim, Riau

Email: sitikholifah29011996@gmail.com

ABSTRAK

Transformasi digital dalam pendidikan mendorong pengembangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan inovatif adalah Shorof dalam bahasa Arab, yang sering dianggap abstrak dan sulit oleh siswa sekolah dasar Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan edukatif berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar Shorof di MIN 3 Rokan Hulu. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen, melibatkan dua kelompok siswa kelas V: kelompok eksperimen (menggunakan Canva) dan kelompok kontrol (metode konvensional). Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test, post-test, observasi kelas, dan angket siswa. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan skor post-test kelompok eksperimen (rata-rata naik 20,25 poin) dibandingkan kelompok kontrol (8,75 poin), dengan nilai $p = 0,003 < 0,05$. Observasi dan angket juga menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Kesimpulannya, media permainan berbasis Canva efektif mendukung pembelajaran Shorof secara lebih interaktif dan relevan dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: *Canva, permainan edukatif, morfologi Arab, pembelajaran digital, Shorof*

ABSTRACT

The digital transformation in education has fostered the development of interactive learning media tailored to 21st-century student needs. One subject that requires innovative approaches is Shorof in Arabic, often seen as abstract and difficult by students in elementary Islamic schools. This study aims to evaluate the effectiveness of Canva-based educational games in improving Shorof learning outcomes at MIN 3 Rokan Hulu. Using a quantitative quasi-experimental design, the study involved two groups of fifth-grade students: one experimental (Canva) and one control (traditional methods). Data were collected through pre-tests, post-tests, observations, and questionnaires. Results showed a significant improvement in the experimental group's post-test scores, with a 20.25-point increase compared to 8.75

in the control group (t -test $p = 0.003 < 0.05$). Observations and surveys also indicated greater engagement and motivation. In conclusion, Canva-based game media significantly enhance Shorof learning, aligning well with the Merdeka Curriculum's digital learning goals.

Keywords: Canva, educational game, Arabic morphology, digital learning, Shorof

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi kini menjadi bagian penting dalam pembelajaran, seiring dengan hadirnya generasi digital-native yang akrab dengan perangkat digital sejak kecil. Hal ini menuntut inovasi metode belajar yang tidak hanya konvensional, tetapi juga berbasis teknologi agar lebih menarik, fleksibel, dan sesuai kebutuhan siswa.¹ Transformasi kurikulum yang mengintegrasikan pendekatan ilmiah dan berorientasi pada pembelajaran abad ke-21 membawa dampak terhadap metode pengajaran dan proses belajar siswa.² Pendidikan abad ke-21 diharapkan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital sebagai bagian dari kompetensi global.³

Kemajuan digital telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, mendorong pembelajaran yang lebih cepat, fleksibel, dan menarik. Media berbasis teknologi menjadi solusi penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar, sekaligus mengubah cara guru mengajar dan siswa memahami materi. Teknologi kini menjadi bagian tak terpisahkan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.⁴

Bahasa Arab, khususnya ilmu Shorof, perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran berbasis teknologi. Shorof penting untuk memahami struktur, perubahan bentuk, dan makna kata, serta mendukung kemampuan membaca dan

¹ Katyeudo Karlos de Sousa Oliveira and Ricardo André Cavalcante de Souza, "Habilitadores Da Transformação Digital Em Direção à Educação 4.0," *Renote* 18, no. 1 (2020), <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/106012>.

² Khoirul Faizin and Ismail Ismail, "HISTORY OF ARABIC CURRICULUM DEVELOPMENT IN INDONESIA," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (July 26, 2023): 103–17, doi:10.35316/lahjah.v4i2.103-117.

³ "Defining Twenty-First Century Skills," in *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*, by Marilyn Binkley et al. (Dordrecht: Springer Netherlands, 2012), 17–66, doi:10.1007/978-94-007-2324-5_2.

⁴ Rajender Kumar, Anshika Singh, and Suneel Kumar, "Role of Technology in Enhancing Learning and Teaching Practices in Education Sector," *Academy of Marketing Studies Journal* 26, no. 6 (2022).

memahami teks Arab, termasuk Al-Qur'an.⁵ Namun demikian, banyak siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, seperti di MIN 3 Rokan Hulu, mengalami kesulitan dalam memahami Shorof karena sifat materinya yang abstrak dan penyampaiannya yang monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, serta menurunkan daya tarik terhadap pelajaran Bahasa Arab secara umum.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Arsyad (2022) menyatakan bahwa media yang menarik dan sesuai zaman mampu membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif.⁶ Selain itu, game-based learning mendorong partisipasi aktif, keterlibatan kognitif, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.⁷ Penelitian oleh Qian dan Clark (2016) mengungkapkan bahwa penggunaan educational games dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi, retensi materi, serta keterlibatan siswa dalam berbagai konteks mata pelajaran. Ketika diterapkan dalam pengajaran bahasa, khususnya bahasa asing seperti Bahasa Arab, pendekatan ini mampu mengatasi hambatan kebahasaan dan menjembatani kesenjangan pemahaman siswa terhadap struktur linguistik yang kompleks.⁸ Kemudian hal yang lebih penting lagi adalah peran seorang guru. Penguasaan materi yang kuat dan kepribadian menyenangkan dari seorang guru berperan penting dalam menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab.⁹

Dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah, pendekatan berbasis permainan tidak hanya dapat mengaktifkan potensi kognitif siswa, tetapi juga memperkuat aspek afektif mereka, seperti kepercayaan diri, rasa ingin tahu, dan ketekunan dalam belajar. Dengan mengintegrasikan Canva sebagai platform kreatif, guru dapat mendesain permainan yang tidak hanya interaktif, tetapi juga kontekstual dan sesuai

⁵ Anwar Sidika, Rizka Sari, and S. Kholifa, "Pendekatan Pemaknaan Kitab Kuning: Studi Komparatif Di Pondok Pesantren Bahrul Ulum Tambakberas Jombang Dan Madrasah Tarbiyah Islamiyah Koto Panjang Lampasi Payakumbuh," *Pesantren Studies: Instilling Islamic Framework to Incorporating Digitalization in Modern Islamic Education*, 2025, 1–16.

⁶ Rahmatullah Bin Arsyad et al., "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Geometri," *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan* 11, no. 2 (December 31, 2022): 96–100, doi:10.33506/jq.v11i2.2068.

⁷ Jan L. Plass, Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," *Educational Psychologist* 50, no. 4 (October 2, 2015): 258–83, doi:10.1080/00461520.2015.1122533.

⁸ Meihua Qian and Karen R. Clark, "Game-Based Learning and 21st Century Skills: A Review of Recent Research," *Computers in Human Behavior* 63 (October 2016): 50–58, doi:10.1016/j.chb.2016.05.023.

⁹ Maskuri Maskuri and Ahmadi M, "UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU BAHASA ARAB," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (February 10, 2024): 1–14, doi:10.35316/lahjah.v5i1.1-14.

dengan karakteristik materi Shorof. Ini menjadi langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Arab yang adaptif terhadap tantangan zaman.¹⁰

Berbagai tantangan dalam pembelajaran Shorof menuntut adanya pendekatan baru yang mampu mengubah kesan bahwa mata pelajaran ini sulit dan membosankan. Game edukatif berbasis Canva memberikan solusi dengan menyajikan materi Shorof secara visual dan interaktif. Dalam game tersebut, pola-pola perubahan kata kerja (wazn) ditampilkan melalui desain yang menarik dan aktivitas yang mendorong partisipasi siswa secara aktif. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi tidak lagi bergantung pada hafalan semata, tetapi terbentuk melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan Canva dalam konteks ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dengan gaya belajar digital-native generasi saat ini.¹¹

Berangkat dari temuan tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif berupa pengembangan game edukatif berbasis Canva untuk pembelajaran Shorof. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis game dalam konteks pembelajaran Shorof di tingkat madrasah dasar, yang sebelumnya belum banyak dikaji. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang menarik bagi guru, serta mendorong peningkatan pemahaman siswa terhadap Shorof melalui pendekatan digital yang kontekstual dan menyenangkan. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang media pembelajaran berbasis teknologi di bidang pendidikan Bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) yang bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar mata pelajaran Shorof. Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Rokan Hulu dengan melibatkan dua kelompok siswa kelas V, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Canva dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.¹²

¹⁰ Rizal Muhaimin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Bahasa Arab," *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan* 9, no. 1 (2025): 125–33.

¹¹ Tania Tania and Farikh Marzuki Ammar, "Canva-Based Educational Game 'Unlock Your Potential': Developing Arabic Learning Media for Grade X," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 19, no. 3 (2025): 1705–17.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

Prosedur pelaksanaan penelitian terdiri dari lima tahap.¹³ Penelitian ini diawali dengan menyusun proposal, mengurus izin sekolah, dan menyiapkan instrumen seperti pre-test, post-test, serta media pembelajaran berbasis Canva untuk kelas eksperimen. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pre-test pada kedua kelompok, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan Canva di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Setelah itu, post-test dilakukan untuk melihat perubahan hasil belajar.

Observasi dilakukan selama pembelajaran di kelas eksperimen untuk melihat keterlibatan siswa dan efektivitas media. Dokumentasi mencakup foto, rekaman proses belajar, dan hasil kerja siswa sebagai data pendukung. Seluruh data dianalisis dalam laporan ilmiah yang mencakup latar belakang, metode, hasil, dan saran implementatif.

Analisis data meliputi tiga pendekatan: (1) statistik deskriptif untuk menggambarkan nilai pre-post-test (rata-rata, maksimum, minimum, dan standar deviasi), (2) uji-t untuk melihat perbedaan signifikan antar kelompok, dan (3) analisis observasi dan angket untuk memperkuat hasil secara kualitatif dan kuantitatif, menggunakan skala Likert dan deskripsi naratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media Canva berbasis game terhadap hasil belajar Shorof siswa kelas V di MIN 3 Rokan Hulu. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test terhadap dua kelompok: eksperimen (menggunakan Canva) dan kontrol (metode konvensional). Analisis menggunakan uji-t menghasilkan temuan berikut:

Tabel 1 Data kuantitatif (pre-test dan post-test) kelas eksperimen dan kontrol

Kelompok	Mean Pre-test	Mean Post-test	Δ Mean
Eksperimen	62.75	83.00	+20.25
Kontrol	61.50	70.25	+8.75

Hasil independent sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara post-test kedua kelompok ($t(N_1+N_2-2)$ = nilai, $p = .003 < .05$), yang menegaskan bahwa media Canva berbasis game memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibanding metode konvensional.

Selain data kuantitatif, penelitian ini juga didukung oleh temuan kualitatif dari hasil observasi dan angket. Observasi yang dilakukan selama proses

¹³ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek," (*No Title*), 2010, <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000795354347648>.

pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Media Canva dinilai mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi yang bersifat abstrak seperti Shorof. Siswa juga lebih cepat memahami struktur kata dan pola perubahan bentuk, karena disajikan melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa termotivasi dengan adanya pembelajaran menggunakan canva.¹⁴

Hasil angket yang disebarkan kepada siswa menunjukkan bahwa mayoritas responden (87%) merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami ketika menggunakan media Canva. Respon positif ini memperkuat hasil analisis kuantitatif dan menunjukkan adanya dukungan emosional dan motivasional dalam proses belajar yang tidak ditemukan secara dominan pada kelompok kontrol.

Pembahasan

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam inovasi media pembelajaran. Di era abad ke-21, guru dituntut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan keterlibatan aktif siswa. Salah satu platform digital yang populer adalah Canva, platform desain daring yang banyak dimanfaatkan pendidik untuk membuat materi visual, poster, infografik, presentasi, hingga permainan edukatif dengan mudah dan intuitif.¹⁵

Menurut (Ilah Armilah dkk., 2024), Canva memiliki potensi besar sebagai alat bantu penyampaian materi karena kemudahan akses, antarmuka ramah pengguna, dan berbagai template edukatif yang dapat disesuaikan, menjadikannya alat pengiriman materi yang efektif untuk guru. Keunggulan ini membuat Canva solusi media pembelajaran digital yang inklusif dan fleksibel.¹⁶ Dalam pembelajaran Shorof, yang memerlukan pemahaman pola sistematis, Canva memudahkan penyajian pola tashrif dengan tabel animatif, permainan drag and drop, dan simulasi interaktif, sehingga materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.¹⁷

¹⁴ Rina Ristiyani, Rizka Sari, and Siti Kholifah, "MOTIVASI BELAJAR MAHARAH KALAM DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DIGITAL DI MAS TAHFIDZ ROKAN HULU," *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 4, no. 4 (2025): 268–77.

¹⁵ Indah Rahmayanti et al., "Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas X Di MAN Kota Batu," *PALAPA* 11, no. 2 (November 1, 2023): 647–64, doi:10.36088/palapa.v11i2.3612.

¹⁶ Ilah Armilah, Dedy Miswar, and Muhammad Mona Adha, "Utilization of CANVA as a Learning Media for Social Studies," *International Journal of Educational and Life Sciences* 2, no. 4 (April 30, 2024): 283–91, doi:10.59890/ijels.v2i4.1691.

¹⁷ Yuzy Hana Christiani et al., "Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran," *Journal on Education* 6, no. 4 (June 5, 2024): 19895–904, doi:10.31004/joe.v6i4.5785.

1. Pemanfaatan Canva Sebagai Media Interaktif

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam hal inovasi media pembelajaran. Di tengah tuntutan pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan aktif siswa. Salah satu platform digital yang kini banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan pendidik adalah Canva, sebuah platform desain daring yang kini populer di kalangan pendidik. Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat mendukung kolaborasi dan kreativitas, komponen penting dari kompetensi abad ke-21, sehingga memperkaya proses pembelajaran Shorof bagi siswa.¹⁸ Aksesibilitas dan multifungsinya mendukung kreativitas, menjadikannya alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik konten pendidikan di ruang kelas. Keunggulan ini menjadikan Canva sebagai alternatif solusi media pembelajaran digital yang inklusif dan fleksibel.¹⁹

Dalam konteks media interaktif, Canva bukan sekadar alat presentasi visual, melainkan juga menjadi sarana komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Fitur-fitur seperti animasi, hyperlink, serta kolaborasi waktu nyata memungkinkan guru untuk menyisipkan aktivitas interaktif dalam materi, seperti kuis, permainan edukatif, dan video pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Atmawarni Uma, yang menyatakan bahwa media interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya dialog atau interaksi timbal balik antara siswa dan materi belajar.²⁰

Penggunaan Canva sebagai media berbasis game juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Di dalam teori konstruktivistik, siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pemahamannya sendiri melalui eksplorasi.²¹ Dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti Canva for Education, guru dapat membuat game edukatif seperti kuis interaktif, teka-teki kata, maupun permainan pilihan ganda yang dirancang dalam tampilan visual menarik. Canva for Education telah terbukti secara signifikan meningkatkan literasi digital dengan mendorong partisipasi aktif siswa dan melatih

¹⁸ Novita Sari Hutapea, Zefanya Putra Julu Manullang, and Rita Hartati, "Enhancing Student Engagement and Academic Performance Through Digital Literacy: A Transformative Approach in Canva Application," *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris* 2, no. 4 (2024): 154–70.

¹⁹ Ira Zulfa and Mustafa Kamal, "Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Guru Dalam Sistem Pembelajaran Di SMPN 3 Wih Pesam," *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan* 1, no. 2 (2024): 01–09.

²⁰ A. Uma, "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. Perspektif, 1 (1), 20–27," 2016.

²¹ Juwandhi Romdhon et al., "Applying Constructivist Learning Theory to Enhance Student Learning Outcomes in Elementary Schools," *International Journal of Sustainable Development & Future Society* 2, no. 2 (2024): 62–69.

keterampilan digital penting bagi siswa dan guru. Selain itu dengan mengintegrasikan alat seperti Canva dengan Pembelajaran Berbasis Game, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar interaktif dan bermakna yang menumbuhkan keterampilan literasi digital dan kolaborasi.²²

Dari sudut pandang pedagogis, pembelajaran yang berpusat pada siswa student-centered learning menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pembuatan konten pembelajaran, yang dapat memperkuat keterampilan berfikir kritis, kolaborasi dan literasi digital.²³

Secara keseluruhan, Canva hadir tidak hanya sebagai media pembelajaran visual, tetapi juga sebagai ekosistem belajar yang interaktif, kreatif, dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar siswa. Integrasi Canva dalam pembelajaran juga memperkaya variasi metode yang digunakan guru di kelas. Dengan penggunaan yang tepat, Canva dapat menjadi solusi dalam menjawab tantangan digitalisasi pendidikan, sekaligus menjadi media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ilmu bahasa Arab.

2. Pembelajaran Shorof di Madrasah Ibtidaiyah

Shorof adalah cabang ilmu dalam Bahasa Arab yang fokus pada perubahan bentuk kata serta makna yang dikandungnya. Pemahaman terhadap Shorof sangat penting, terutama dalam pembacaan dan penafsiran teks Arab, baik dalam konteks keagamaan maupun literasi umum.²⁴ Secara terminologis, Shorof merupakan ilmu yang mengkaji bentuk-bentuk perubahan suatu kata dari akar kata (*mujarrad*) menjadi bentuk turunan (*musytaq*), seperti perubahan dari fi'il madhi ke fi'il mudhari', dan lain sebagainya. Shorof membahas transformasi kata dari satu bentuk ke bentuk lainnya, termasuk identifikasi wazan atau pola kata, yang membantu siswa memahami makna dan fungsi kata dalam suatu kalimat.²⁵

²² Cristyne Hébert and Jennifer Jenson, "Teaching with Sandbox Games: Minecraft, Game-Based Learning, and 21st Century Competencies," *Canadian Journal of Learning and Technology* 46, no. 3 (2020), <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/27990>.

²³ Anis Salsabila, "Implementasi Student Centered Learning (SCL) Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (2024): 4057–66.

²⁴ Eka Wahyu Hestya Budianto, "28 Pembahasan Ilmu Sharaf" (PT Afanin Media Utama, 2024), <http://repository.uin-malang.ac.id/21347/>.

²⁵ Mohammad Ahmad Khamaiseh, Norasyikin Osman, and Elsayed Mohamed Salem Elawadi, "Morphological Errors In The Ten Wazan For The Writing Skill Of Non-Native Arabic Language Learners/الأخطاء الصرفية في الأوزان العشرة بمهارة الكتابة لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 7, no. 1 (2024), <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi/article/view/26073>.

Metode pembelajaran konvensional sering gagal melibatkan siswa, yang menyebabkan kesulitan dalam menguasai Shorof.²⁶ Selain itu metode konvensional dapat menghambat minat dan penguasaan siswa pada pembelajaran.²⁷ Ini menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif dengan kebutuhan digital siswa masa kini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi edukatif dan game interaktif, menjadi pendekatan yang menjanjikan. Penelitian Syaripudin dkk menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab secara signifikan dapat membantu siswa memahami pola Shorof lebih cepat dan mendalam.²⁸

Selain itu, pembelajaran Shorof di madrasah harus selaras dengan kurikulum yang berlaku, seperti Kurikulum Merdeka atau Kurikulum 2013 yang mulai memasukkan digitalisasi pendidikan. Kurikulum ini menghendaki pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterampilan seperti berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan literasi digital. Oleh karena itu, Kemampuan guru pada era digital harus bisa lebih upgrade dalam penggunaan teknologi. Sebab, penggunaan teknologi dalam penerapan pembelajaran sangat berguna untuk menunjang pembelajaran yang berkualitas.²⁹

Dengan pendekatan ini, pembelajaran Shorof tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan kontekstual, membantu siswa menerapkan ilmunya dalam kehidupan nyata, terutama dalam membaca dan memahami teks Arab.

3. Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning)

Pembelajaran berbasis permainan atau *Game-Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pedagogis yang menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi

²⁶ Arif Humaini, "Experimental Research: The Effectiveness of Card Game Learning Media in Learning Shorof," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 10, no. 2 (2018): 295–307.

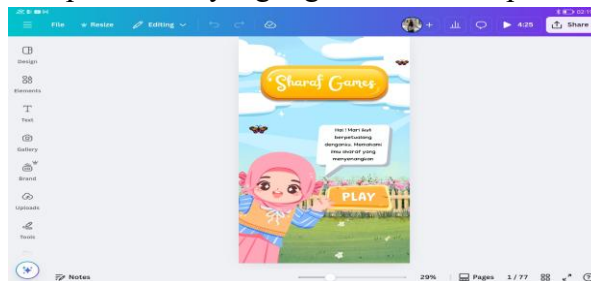
²⁷ Amila Sholiha et al., "The Effect of Mnemonic Method with a Deductive Approach in Shorof Learning on Students Learning Outcomes," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 7, no. 2 November (2023): 525–40.

²⁸ Undang Syaripudin, Yana Aditya Gerhana, and Hafizh Hasanudin, "Pembuatan Game Ilmu Shorof (Tashrief) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Istek* 6, nos. 1–2 (2012), <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/view/295>.

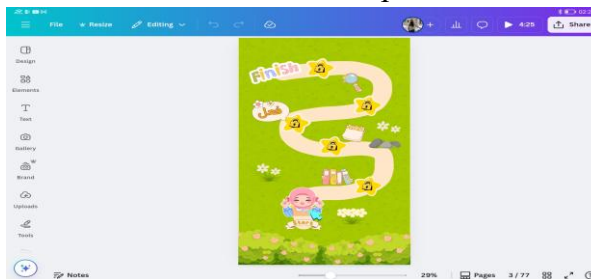
²⁹ Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital," in *Seminar Nasional Dies Natalis* 62, vol. 1, 2023, 32–37, <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/article/view/431>.

aktif memproses informasi melalui tantangan, simulasi, dan aktivitas menyenangkan yang dirancang secara edukatif.³⁰

Penelitian oleh Yusup & Mastoah juga memperkuat bahwa pembelajaran melalui permainan mampu menciptakan interaksi sosial dan emosional yang mendukung keterlibatan mendalam siswa dalam materi yang diajarkan.³¹ Permainan dapat menjadi alat pembelajaran yang kuat karena mampu menarik perhatian siswa, menyediakan umpan balik langsung, serta mendorong pembelajaran melalui pengalaman langsung.³² Dalam konteks pembelajaran Shorof, Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai jenis game interaktif yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Adapun gambaran permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:



Gambar 1 : Judul / Tampilan Game



Gambar 2: Level Pada Permainan

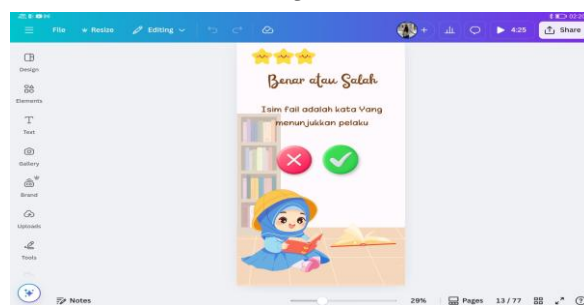
³⁰ Jan L. Plass, Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," *Educational Psychologist* 50, no. 4 (October 2, 2015): 258–83, doi:10.1080/00461520.2015.1122533.

³¹ Panji Maulana Yusup and Imas Mastoah, "Efektivitas Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 02 (2025): 231–47.

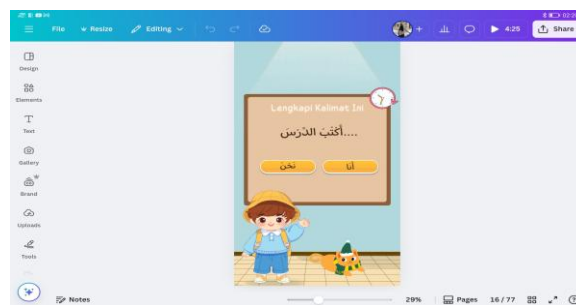
³² Komang Suparmini, I. Gede Suwindia, and I. Made Ari Winangun, "Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital," *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (2024): 145–48.



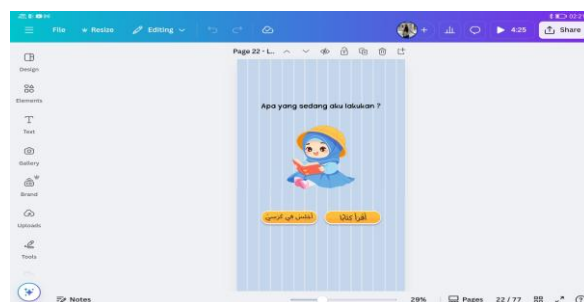
Gambar 3: Level 1



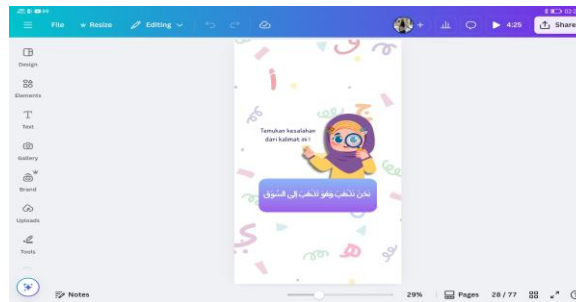
Gambar 4: Level 2



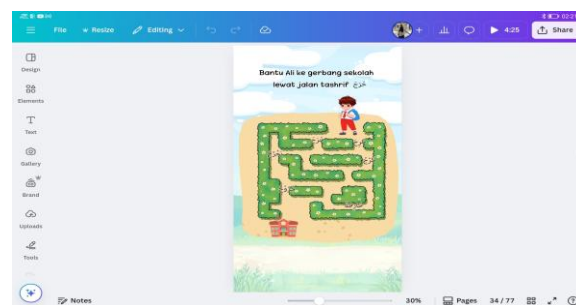
Gambar 5: Level 3



Gambar 6: Level 4



Gambar 7: Level 5



Gambar 8 : Level Akhir

Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi Shorof. Adapun kelebihan penggunaan Canva dalam Game-Based Learning adalah: 1) Mudah Diakses: Canva dapat digunakan di berbagai perangkat tanpa perlu instalasi. 2) Visual Menarik: Tersedia ribuan template dan elemen grafis yang meningkatkan daya tarik permainan. 3) Kolaboratif: Guru dan siswa bisa bekerja sama dalam mendesain permainan, mendorong pembelajaran berbasis proyek. 4) Adaptif: Game bisa disesuaikan dengan tema materi, tingkat kesulitan siswa, serta bisa dimodifikasi dengan cepat sesuai kebutuhan kelas.³³

Dengan menggabungkan Canva dan pendekatan Game-Based Learning, guru dapat menciptakan pembelajaran Shorof yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Hal ini juga mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21, terutama dalam hal literasi digital dan keterampilan kolaborasi.

³³ Merrisa Monoarfa and Abdul Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," in *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, vol. 10851092, 2021, <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2930706&val=25890&title=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Canva%20dalam%20Meningkatkan%20Kompetensi%20Guru>.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media game edukatif berdampak positif terhadap hasil belajar Shorof di Madrasah Ibtidaiyah. Media ini menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan mempermudah pemahaman pola tashrif yang sebelumnya dianggap sulit. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan signifikan nilai post-test antara siswa yang belajar dengan Canva dan metode konvensional. Observasi dan angket juga menunjukkan antusiasme tinggi siswa terhadap pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Canva terbukti efektif untuk pembelajaran Bahasa Arab yang lebih menarik dan bermakna, terutama bagi siswa MI yang cenderung kinestetik dan visual. Guru disarankan mengembangkan lebih banyak konten interaktif berbasis Canva, dan penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi topik lain seperti Nahwu dan Mufradat di berbagai jenjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek." (*No Title*), 2010. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000795354347648>.
- Arsyad, Rahmatullah Bin, Muhammad Fathurrahman, Muhammad Syahrul Kahar, Arie Anang Setyo, and Nika Fetria Trisnawati. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Geometri." *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan* 11, no. 2 (December 31, 2022): 96–100. doi:10.33506/jq.v11i2.2068.
- Budianto, Eka Wahyu Hestya. "28 Pembahasan Ilmu Sharaf." PT Afanin Media Utama, 2024. <http://repository.uin-malang.ac.id/21347/>.
- Christiani, Yuzi Hana, Ajerin Karim, R.R Eka Ratnawati, Warneri Warneri, and Eny Enawaty. "Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran." *Journal on Education* 6, no. 4 (June 5, 2024): 19895–904. doi:10.31004/joe.v6i4.5785.
- "Defining Twenty-First Century Skills." In *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*, 17–66. Dordrecht: Springer Netherlands, 2012. doi:10.1007/978-94-007-2324-5_2.
- Faizin, Khoirul, and Ismail Ismail. "HISTORY OF ARABIC CURRICULUM DEVELOPMENT IN INDONESIA." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (July 26, 2023): 103–17. doi:10.35316/lahjah.v4i2.103-117.

- Hébert, Cristyne, and Jennifer Jenson. "Teaching with Sandbox Games: Minecraft, Game-Based Learning, and 21st Century Competencies." *Canadian Journal of Learning and Technology* 46, no. 3 (2020). <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/27990>.
- Humaini, Arif. "Experimental Research: The Effectiveness of Card Game Learning Media in Learning Shorof." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 10, no. 2 (2018): 295–307.
- Hutapea, Novita Sari, Zefanya Putra Julu Manullang, and Rita Hartati. "Enhancing Student Engagement and Academic Performance Through Digital Literacy: A Transformative Approach in Canva Application." *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris* 2, no. 4 (2024): 154–70.
- Ilah Armilah, Dedy Miswar, and Muhammad Mona Adha. "Utilization of CANVA as a Learning Media for Social Studies." *International Journal of Educational and Life Sciences* 2, no. 4 (April 30, 2024): 283–91. doi:10.59890/ijels.v2i4.1691.
- Khamaiseh, Mohammad Ahmad, Norasyikin Osman, and Elsayed Mohamed Salem Elawadi. "Morphological Errors In The Ten Wazan For The Writing Skill Of Non-Native Arabic Language Learners/ الأخطاء الصرفية في الأوزان العشرة لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 7, no. 1 (2024). <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi/article/view/26073>.
- Kumar, Rajender, Anshika Singh, and Suneel Kumar. "Role of Technology in Enhancing Learning and Teaching Practices in Education Sector." *Academy of Marketing Studies Journal* 26, no. 6 (2022).
- Maskuri, Maskuri and Ahmadi M. "UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU BAHASA ARAB." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (February 10, 2024): 1–14. doi:10.35316/lahjah.v5i1.1-14.
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru." In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, Vol. 10851092, 2021. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2930706&val=25890&title=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Canva%20dalam%20Meningkatkan%20Kompetensi%20Guru>.
- Muhaimin, Rizal. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Bahasa Arab." *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan* 9, no. 1 (2025): 125–33.

- Plass, Jan L., Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer. "Foundations of Game-Based Learning." *Educational Psychologist* 50, no. 4 (October 2, 2015): 258–83. doi:10.1080/00461520.2015.1122533.
- . "Foundations of Game-Based Learning." *Educational Psychologist* 50, no. 4 (October 2, 2015): 258–83. doi:10.1080/00461520.2015.1122533.
- Qian, Meihua, and Karen R. Clark. "Game-Based Learning and 21st Century Skills: A Review of Recent Research." *Computers in Human Behavior* 63 (October 2016): 50–58. doi:10.1016/j.chb.2016.05.023.
- Rahmayanti, Indah, Abdul Muntaqim Al Anshory, R Taufiqurrochman, and Sahrul Muhamad. "Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas X Di MAN Kota Batu." *PALAPA* 11, no. 2 (November 1, 2023): 647–64. doi:10.36088/palapa.v11i2.3612.
- Ristiyan, Rina, Rizka Sari, and Siti Kholifah. "MOTIVASI BELAJAR MAHARAH KALAM DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DIGITAL DI MAS TAHFIDZ ROKAN HULU." *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)* 4, no. 4 (2025): 268–77.
- Romdhon, Juwandhi, Masrifah Masrifah, Neng Meena Shiyama, and Henny Suharyati. "Applying Constructivist Learning Theory to Enhance Student Learning Outcomes in Elementary Schools." *International Journal of Sustainable Development & Future Society* 2, no. 2 (2024): 62–69.
- Sadriani, Andi, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin. "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital." In *Seminar Nasional Dies Natalis* 62, 1:32–37, 2023. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/article/view/431>.
- Salsabila, Anis. "Implementasi Student Centered Learning (SCL) Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (2024): 4057–66.
- Sholiha, Amila, Muhammad Rofiqi, Muhajir Muhajir, and Firdan Fadlan Sidik. "The Effect of Mnemonic Method with a Deductive Approach in Shorof Learning on Students Learning Outcomes." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 7, no. 2 November (2023): 525–40.
- Sidika, Anwar, Rizka Sari, and S. Kholifa. "Pendekatan Pemaknaan Kitab Kuning: Studi Komparatif Di Pondok Pesantren Bahrul Ulum Tambakberas Jombang Dan Madrasah Tarbiyah Islamiyah Koto Panjang Lampasi Payakumbuh." *Pesantren Studies: Instilling Islamic Framework to Incorporating Digitalization in Modern Islamic Education*, 2025, 1–16.

- Sousa Oliveira, Katyeudo Karlos de, and Ricardo André Cavalcante de Souza. "Habilitadores Da Transformação Digital Em Direção à Educação 4.0." *Renote* 18, no. 1 (2020). <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/106012>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suparmini, Komang, I. Gede Suwindia, and I. Made Ari Winangun. "Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital." *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (2024): 145–48.
- Syaripudin, Undang, Yana Aditya Gerhana, and Hafizh Hasanudin. "Pembuatan Game Ilmu Shorof (Tashrief) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Istek* 6, nos. 1–2 (2012). <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/view/295>.
- Tania, Tania, and Farikh Marzuki Ammar. "Canva-Based Educational Game 'Unlock Your Potential': Developing Arabic Learning Media for Grade X." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 19, no. 3 (2025): 1705–17.
- Uma, A. "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. Perspektif, 1 (1), 20–27," 2016.
- Yusup, Panji Maulana, and Imas Mastoah. "Efektivitas Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 02 (2025): 231–47.
- Zulfa, Ira, and Mustafa Kamal. "Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Kreativitas Guru Dalam Sistem Pembelajaran Di SMPN 3 Wih Pesam." *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan* 1, no. 2 (2024): 01–09.