

Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Artificial Intelligence Melalui Aplikasi Canva

¹Siti Nurhasanah, ²Dede Pahrudin

¹Universitas Islam KH. Ruhiat, Indonesia, ²STAI Al-Badar, Purwakarta, Indonesia
Corresponding E-mail: ¹sitinurhasanah49081@gmail.com, ²jakbruraazy27@gmail.com

Received: 03-03-2025

Revised: 11-06-2025

Accepted: 30-06-2025

Abstract

This research explores the use of Artificial Intelligence (AI) based Arabic language learning media through the Canva application. This research aims to analyze the importance of media in learning and also the use of Artificial Intelligence (AI) based media in the Canva application. This type of research is qualitative with observation, interview and documentation methods. The object of this research was carried out at Madrasah Tsanawiyah Harapan Baru. Data analysis techniques using data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. There are several things that can be concluded from this research, namely: 1) The Importance of Media in Learning: Media plays an important role in learning, with the aim of not only conveying information but also making learning more interesting and enjoyable. 2) The use of Artificial Intelligence (AI) based media in the Canva application has a big impact when creating learning media that makes learning activities more interesting, interactive and develops better learning strategies.

Keywords: Learning Media, Arabic, Artificial Intelligence, Canva

Abstrak

Penelitian ini mengkaji penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Kecerdasan Buatan (AI) melalui aplikasi Canva. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pentingnya media dalam pembelajaran serta penggunaan media berbasis Kecerdasan Buatan (AI) dalam aplikasi Canva. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Objek penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Harapan Baru. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan dari penelitian ini, yaitu: 1) Pentingnya Media dalam Pembelajaran: Media memegang peranan penting dalam pembelajaran, dengan tujuan tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. 2) Penggunaan media berbasis Kecerdasan Buatan (AI) dalam aplikasi Canva memberikan dampak besar dalam pembuatan media pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Arab, Kecerdasan Buatan, Canva.

ملخص البحث

تستكشف هذه الدراسة استخدام وسائل تعليم اللغة العربية القائمة على الذكاء الاصطناعي من خلال تطبيق كانفا. تهدف هذه الدراسة إلى تحليل أهمية الوسائل في التعلم وأيضاً استخدام الوسائل القائمة على الذكاء الاصطناعي في تطبيق كانفا. نوع هذه الدراسة نوعي باستخدام أساليب الملاحظة، المقابلات، والتوثيق. تم إجراء البحث في مدرسة مدرسة الثانوية "هارابان بارو". تم استخدام تقنيات تحليل البيانات مثل جمع البيانات، تقليص البيانات، عرض البيانات، واستخلاص الاستنتاجات. يمكن استنتاج عدة أمور من هذه الدراسة، وهي: 1) أهمية الوسائل في التعلم: تلعب الوسائل دوراً مهماً في التعليم، ليس فقط من أجل نقل المعلومات ولكن أيضاً لجعل عملية التعلم أكثر إثارة ومتعة. 2) استخدام

الوسائل القائمة على الذكاء الاصطناعي في تطبيق كانفا له تأثير كبير في إنشاء وسائل تعليمية تجعل الأنشطة التعليمية أكثر إثارة وتفاعلية وتطور استراتيجيات تعلم أفضل.

الكلمات الرئيسية: وسائل التعلم، اللغة العربية، الذكاء الاصطناعي، كانفا

Pendahuluan

Dalam konsep pendidikan pembelajaran adalah proses interaksi antara seseorang dan lingkungannya dengan tujuan memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru. Pembelajaran melibatkan penerimaan, pengolahan, penyimpanan, dan penggunaan pengalaman atau informasi oleh seseorang untuk membantu mereka mengubah perilaku atau meningkatkan kemampuan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Pembelajaran dapat terjadi dalam berbagai konteks dan metode, seperti pembelajaran formal di sekolah, pembelajaran informal di kehidupan sehari-hari, atau pembelajaran mandiri dengan menggunakan sumber daya yang tersedia. Tujuan utama pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk beradaptasi dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya.

Pembelajaran terdiri dari tujuan, bahan, media, metode, dan evaluasi. Sebelum memulai pembelajaran, guru harus menentukan media, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai kompetensi materi. Media pembelajaran adalah teknologi yang dirancang untuk mempermudah penyampaian pesan dan informasi. Mereka dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka, mengembangkan ide-ide unik, meningkatkan kreativitas mereka, dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.(Syamsuddin et al. 2023) Saat ini media pembelajaran yang dapat diciptakan dengan kecerdasan buatan adalah media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital adalah suatu metode pembuatan atau pendistribusian materi dengan menggunakan sumber digital, sehingga informasi atau materi tersebut disimpan dalam format digital. Tingkatkan pengalaman pendidikan siswa dengan komponen visual dan audio interaktif dalam materi pembelajaran digital. Misalnya, menambahkan komponen interaktif, auditori, dan visual pada materi pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi tersebut.(Maulid 2024)

Kecerdasan buatan (AI) adalah salah satu kemajuan teknologi. Kecerdasan Buatan (AI) memiliki kemampuan untuk berpikir seperti manusia, tetapi itu dilakukan oleh robot bukan manusia. Perkembangan kecerdasan buatan (AI) semakin pesat dan mengalami kemajuan besar di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan.(Mustika et al. 2024) Kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) di bidang pendidikan patut disambut positif oleh kalangan akademisi karena dianggap dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran dan mendukung transformasi digital. Dengan kemajuan berbagai teknologi dan ilmu pengetahuan, kebutuhan ini menjadi semakin penting dalam kehidupan.(Mustika et al. 2024)

Mengingat pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan platform digital dalam pembelajaran menjadi semakin umum. Aplikasi Canva merupakan salah satu platform yang populer dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Pasalnya, aplikasi Canva mudah diakses, mudah digunakan bahkan oleh pemula, dan cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Salah satu fitur terbaru Canva adalah teknologi kecerdasan buatan yang memungkinkan pengguna membuat desain yang menarik dan efisien. Canva menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk menyarankan gaya desain yang sesuai,

termasuk rekomendasi warna dan font yang sesuai dengan tujuan penggunaan desain Anda. Di bidang pendidikan, Canva memungkinkan guru membuat presentasi yang menarik dan mudah dipahami siswa. (Maulid 2024)

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang menempati tempat penting dalam dunia pendidikan. Pengajaran bahasa Arab kepada peserta didik merupakan suatu hal yang wajib, khususnya di lembaga pendidikan Islam pada umumnya, terutama pada jenjang dan program tertentu. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab meliputi unsur kebahasaan, keterampilan berbahasa, dan aspek budaya. Bahasa terdiri dari bunyi (*aswat*), kosa kata (*mufradat*), dan tata bahasa (*qawaidul lughah*). Keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab dengan teknologi guru harus mempunyai pemahaman dan keterampilan menggunakan teknologi secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan dan memperbarui keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi modern, memahami prinsip-prinsip desain pembelajaran, dan mempertimbangkan cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Hal ini menciptakan tantangan baru bagi guru. Yang terpenting, guru perlu mengidentifikasi alat dan platform baru untuk pembelajaran dan memasukkan teknologi ke dalam pengajaran bahasa Arab. Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas berbagai aspek perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) dan pemanfaatannya dalam dunia pendidikan. Namun hasil yang disajikan masih bersifat umum dan subjek penelitiannya umumnya pembelajaran di tingkat universitas.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk menganalisis pentingnya media dalam pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis kecerdasan buatan (AI) melalui aplikasi Canva di MTs Harapan Baru Ciamis, Diharapkan hal ini dapat membantu guru dalam mengikuti perkembangan teknologi dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan media pembelajaran digital. Dan hal ini bisa menjadi solusi bagi guru yang menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dalam dunia pendidikan.

Metode

Penulis menyelidiki penggunaan media belajar berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan penelitian deskriptif dan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menjelaskan dan memahami arti data yang dikumpulkan dalam konteks tertentu. Proses menganalisis, mendeskripsikan, dan juga merangkum berbagai data dari berbagai situasi dan kondisi yang dikumpulkan melalui observasi lapangan dan wawancara.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang artinya penelitian ini dilakukan hanya berdasarkan fakta yang ada. Sukmadinata menjelaskan penelitian kualitatif adalah penelitian yang fokus menganalisis dan mendeskripsikan peristiwa dan aktivitas aktual individu dan kelompok sosial. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis kecerdasan buatan (AI) melalui aplikasi Canva di MTs Harapan Baru Ciamis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis, deskripsi, catatan, dan interpretasi situasi kehidupan nyata dalam penerapan media pembelajaran bahasa Arab berbasis kecerdasan buatan (AI) melalui aplikasi Canva. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2024 di MTs Harapan Baru Ciamis. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Harapan Baru Ciamis. Metode yang penulis gunakan adalah kualitatif deskriptif, penelitian secara deskriptif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata tertulis atau lisan, gambar dan tidak menggunakan angka-angka. (Hadana et al. 2023) Oleh karena itu, laporan penelitian mencantumkan kutipan data untuk memberikan gambaran mengenai penyajiannya. (Muhammad 2022)

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan triangulasi, yaitu teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Syamsuddin et al. 2023)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan baik melalui observasi maupun wawancara, Dengan adanya Artificial Intelligence melalui aplikasi Canva mempermudah dalam menyiapkan media pembelajaran yang menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran bahasa meliputi empat kemahiran berbahasa (*al-maharah al-lughowiyah*) yaitu kemahiran mendengar (*maharah al-istima'*), kemahiran berbicara (*al-maharah al-kalam*), kemahiran membaca (*al-maharah al-qiro'ah*), dan kemahiran menulis (*al-maharah al-kitabah*). Keterampilan bahasa tersebut harus dijalankan dengan benar sesuai dengan unsur – unsur bahasa (*al-anasir al-lughowiyah*) yang baik dan benar, yaitu meliputi : bunyi (*aswat*), kosa kata (*mufrodah*), dan kaidah bahasa arab (*qowaid al-lughoh*). Karena media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk diperhatikan sebelum kegiatan pembelajaran.

Aplikasi Canva sangat populer di dunia pendidikan, terutama bagi guru untuk membuat media pembelajaran dengan fitur yang menarik dan bermacam-macam. Hal ini yang dapat memudahkan untuk digunakan dan dapat memperbarui aplikasi sesuai dengan kemajuan teknologi.

Pemanfaatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Artificial Intelligence melalui aplikasi Canva di MTs Harapan Baru Ciamis membuat aktivitas pembelajaran semakin menarik, kondusif, efektif, efisien dan interaktif.

Pembahasan

Media pada dasarnya merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Media harus menjadi bagian penting dari proses pembelajaran dan harus sesuai dengan perkembangan pengalaman secara umum. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta berinteraksi dengan media yang dipilih merupakan hasil akhir dari proses pemilihan media. Secara umum pemanfaatan media dalam pembelajaran bertujuan selain untuk menyampaikan informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran, juga bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pemanfaatan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi guru di era modern dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran. AI menawarkan pembelajaran yang dipersonalisasi, umpan balik yang efektif, pengelolaan data yang efisien untuk guru, dan peningkatan efektivitas pengajaran secara keseluruhan. Berkat kemampuan analisis datanya yang canggih, AI memungkinkan guru mengidentifikasi pola pembelajaran yang efektif, menentukan kebutuhan masing-masing siswa, dan menyesuaikan metode pengajaran. Saran kecerdasan yang disimulasikan juga membantu guru mengembangkan metode pembelajaran yang lebih baik.

Kompetensi dasar dalam bahasa yang meliputi empat kemahiran berbahasa (*al-maharah al-lughowiyah*) yaitu kemahiran mendengar (*maharah al-istima'*), kemahiran berbicara (*al-maharah al-kalam*), kemahiran membaca (*al-maharah al-qiro'ah*), dan kemahiran menulis (*al-maharah al-kitabah*). Keterampilan bahasa tersebut harus dijalankan dengan benar sesuai dengan unsur – unsur bahasa (*al-anasir al-lughowiyah*) yang baik dan benar, yaitu meliputi : bunyi (*aswat*), kosa kata (*mufrodah*), dan kaidah bahasa arab (*qowaid al-lughoh*).

Dengan adanya (AI), untuk mencapai kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa arab yang membuat siswa bosan, jenuh dan sulit dapat terpecahkan dengan inovasi guru yang kreatif memanfaatkan

media pembelajaran berbasis (AI) dalam aplikasi Canva sehingga membuat aktivitas pembelajaran semakin menarik, kondusif, efektif, efisien dan interaktif.

Berikut ini adalah fitur (AI) dalam Canva yang patut digunakan ketika hendak membuat konten atau desain, yang membuat media pembelajaran lebih kerja lebih efisien:

- a. ***Magic Design***, yang memungkinkan pengguna membuat desain yang lebih mudah. Setelah itu, pengguna akan memiliki template yang dapat mereka gunakan sesuai kebutuhan mereka dan dapat mengubahnya sesuai selera mereka. Untuk pengguna yang ingin membuat konten untuk Instagram, poster, cover buku, planner, worksheet, bahkan video maupun presentasi, *Magic Design* berguna. Dengan template *Magic Design* yang tersedia, Anda dapat membuat konten atau desain dalam beberapa detik.
- b. ***Magic Animate*** mampu membuat desain tampak lebih hidup dengan sentuhan animasi-animasi yang dapat dipilih sesuai kebutuhan. Fitur ini juga dapat dikombinasikan dengan *Magic Design for Video* untuk membuat video lebih menarik dengan tambahan musik. Fitur ini juga sangat cocok untuk mengedit desain presentasi agar lebih hidup dan menarik.
- c. ***Magic Edit*** memiliki kemampuan untuk mengubah objek apa pun yang diinginkan hanya dengan memilih objek kemudian menulis atau menjelaskan perintah yang diinginkan untuk mengubahnya, seperti mengubah warna objek atau menambahkan aksent tertentu pada objek yang telah dipilih.
- d. ***Magic Expand*** fitur ini digunakan untuk pemilihan aspek rasio. Pemilihan aspek rasio adalah komponen desain yang sangat penting, dan seringkali kesalahan ini menyebabkan desain terlihat kurang sempurna. Gambar atau desain kita akan terpotong jika kita salah memilih aspek rasio. Namun, jika Anda menggunakan fitur *Magic Expand* yang tersedia di Canva, Anda dapat mengubah rasio sesuai keinginan tanpa mengganggu desain atau kualitas gambar.
- e. ***Magic Grab*** fitur ini dapat menyeleksi sebuah objek dalam gambar dan memisahkannya menjadi objek baru. Kita dapat menggunakan keajaiban *Magic Grab* saat ingin memilih salah satu objek dari sebuah gambar secara otomatis. Kita tak perlu repot menghapus latar belakang atau objek lain yang tak diperlukan untuk mendapatkan objek yang diinginkan. Dengan *Magic Grab* kita cukup memilih objek yang diinginkan kemudian objek tersebut secara otomatis akan terpisah dari gambar dan dapat disesuaikan ukuran, serta dapat dipindahkan tempatnya sesuai keinginan.
- f. ***Magic Media*** yang memungkinkan kita mengubah tulisan menjadi gambar. Kita hanya perlu menuliskan deskripsi pada kolom yang telah disediakan, kemudian pilih jenis atau karakter gambar yang diinginkan, lalu tunggu AI memprosesnya dan muncul beberapa pilihan gambar, lalu pilih yang sesuai.
- g. ***Magic Morph*** canva hadir Dengan fitur ini, kita dapat mengubah bentuk elemen agar tampak lebih keren dan lebih hidup. Langkahnya cukup sederhana: pilih elemen yang ingin diubah, lalu tuliskan perintah sesuai keinginan. Tunggu beberapa saat dan beberapa opsi akan muncul. Pilih yang paling Anda butuhkan.
- h. ***Magic Switch*** Dengan *Magic Switch* dapat mengubah desain yang telah dibuat menjadi apapun sesuai dengan kebutuhan. Kita dapat membuat satu konten menjadi beberapa jenis desain yang dibutuhkan sehingga memudahkan untuk tidak mendesain berulang kali. Kita dapat mengubah sebuah presentasi menjadi berbagai jenis desain seperti menjadi video reels, dokumen, hingga konten Instagram. Selain itu pada fitur *Magic Switch* ini kita dapat langsung menerjemahkan desain yang telah dibuat ke dalam beberapa bahasa.
- i. ***Magic Write***. Fitur ini tidak hanya dapat menulis apa pun yang dibutuhkan, tetapi juga dapat menjawab pertanyaan dan mengubah tulisan menjadi rangkuman atau penjelasan yang sangat lengkap. Canva yang bagus ini akan memudahkan desainer. Tak ada salahnya untuk mencoba karena kecanggihan AI dapat mempermudah segala hal, termasuk membuat konten digital. Praktis

dan mudah, kerja lebih cepat, terutama memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab yang menarik, berpariatif, efektif dan efisien.

Hasil penelitian ini didukung oleh Tiat Aulia (Maulid 2024) dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan artificial intelligence aplikasi Canva sangat baik. Hal ini didapat berdasarkan hasil penilaian terhadap media pembelajaran digital yang telah dibuat oleh guru dengan menggunakan artificial intelligence aplikasi Canva. Berdasarkan penilaian tersebut guru dapat menggunakan alat desain grafis dengan baik, membuat tampilan visual yang menarik, memilih konten dan Bahasa yang sesuai, serta dapat menggunakan artificial intelligence aplikasi Canva dengan lancar.

Terbatasnya jenis media belajar berbasis AI yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran dikelas dipengaruhi oleh pemahaman guru terhadap pemanfaatan media belajar berbasis AI itu sendiri.

Pada wawancara, guru mengatakan bahwa penggunaan AI di aplikasi Canva sangat membantu guru dalam mencari sumber, inspirasi, dan bahan untuk membuat media pembelajaran digital. Mereka juga mengatakan bahwa penggunaan AI juga sangat membantu dalam memilih gaya desain, warna, dan isi materi untuk media pembelajaran.

Begitupun dengan hasil wawancara siswa mengatakan bahwa dengan media yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa arab lebih menarik, mudah difahami, menyenangkan, efektif, efisien dan interaktif sehingga menghilangkan kejenuhan, dan kemalasan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Ada beberapa hal yang dapat disimpulka dari penelitian ini, yaitu : 1) Pentingnya media dalam pembelajaran. 2) Media memegang peran penting dalam pembelajaran, dengan tujuan tidak hanya untuk menyampaikan informasi tetapi juga untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. 3) Pemanfaatan media berbasis AI dalam aplikasi canva memberikan dampak besar saat membuat media belajar yang membuat aktivitas pembelajaran semakin menarik, interaktif dan mengembangkan strategi belajar yang lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab .

Daftar Pustaka

- Hadana, Hana Silma, Asep Purwo, Yudi Utomo, Nurus Sa'adah, and Titis Ardyasti. 2023. "Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang." *Jupendis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(1):126–42.
- Maulid, Tiar Aulia. 2024. "Keterampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva." 13(1):281–94.
- Muhammad, Darsa. 2022. "Implementasi Fungsi Actuating (Penggerakan/ Pelaksanaan) Dalam Manajemen Program Bahasa Arab Di MI Manarul Islam Malang." *Mahira* 2(1):13–32. doi: 10.55380/mahira.v2i1.194.
- Mustika, Alfi Yuni, Mafatih Ribhi Amalia, Muhammad Hamka Aulia, Nadiya Munika, Naufal Guntur Alam, Safina Adelia Amri, Sekar Salma Syifani, Shela Puri Azzahra, and Ummu Khoir Aisyah. 2024. "Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Dalam Proses Kegiatan Belajar Di Mata." 3(1):112–22.
- Syamsuddin, Naidin, Andi Arif Pamessangi, Kartini Kartini, Mustafa Mustafa, Mawardi Mawardi, Mardi Takwim, Urmila Rahmadani, and Nirwana Nurdjan. 2023. "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab Di Pondok Pesantren As' Adiyah Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4(2):540–46.