

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan pendidik abad 21

Tomi Enramika

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Article History:

Received: Jul 25, 2023

Revised: Aug 10, 2023

Accepted: Aug 15, 2023

Published: Oct 1, 2023

Keywords:

Islamic, Indonesian, Moderation,
Science and Technology, Pesantren

*Correspondence Address:

tomienramika@gmail.com

Abstract: *Pasca terjadinya pandemi covid-19 banyak menimbulkan dampak dalam proses pembelajaran, semua kegiatan pembelajaran cenderung didominasi oleh teknologi. Penguasaan teknologi pada abad ini merupakan sebuah keharusan termasuk bagi pendidik dalam pembelajaran Bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan pengembangan media pembelajaran Bahasa arab sesuai dengan tuntutan abad 21 adapun keterampilan yang harus dikuasai pendidik pada abad 21 yaitu dapat menguasai 4C yang merupakan sarana untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan adapun keterampilan 4C yang dimaksud adalah keterampilan Communication, Collaboration, Critical thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation dan salah satu aplikasi penunjang dalam pembuatan media pembelajaran Bahasa arab yang sesuai dengan tuntutan abad 21 yaitu melalui aplikasi canva. Adapun Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi literatur dari hasil penelitian yang sudah dipublikasikan dalam jurnal maupun prosiding nasional. Adapun hasil penelitian bahwa dengan menggunakan aplikasi canva dapat digunakan dalam mendesain media pembelajaran bahasa arab yang menarik sesuai dengan tuntutan zaman sehingga akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.*

PENDAHULUAN

Pasca terjadinya pandemi covid-19 banyak menimbulkan dampak dalam proses pembelajaran, semua kegiatan pembelajaran cenderung didominasi oleh teknologi. Penguasaan teknologi di era globalisasi sekarang ini menjadi suatu keharusan. Karena dengan menguasai teknologi akan memberikan banyak manfaat seperti manfaat kemudahan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan serta dengan bantuan teknologi menjadikan pekerjaan menjadi lebih efisien. Hampir di segala tempat seperti di rumah sakit, dipusat perbelanjaan, transportasi dan pendidikan tidak terlepas dari penerapan teknologi. Era pendidikan 4.0 menjadi tantangan tersendiri tak terkecuali dalam dunia akademik dari dampak negatif derasnya penggunaan teknologi terutama dalam keseharian guru / siswa maka perlu diarahkan penggunaan teknologi agar berdampak positif. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, tentunya hal ini baik secara langsung maupun secara tidak langsung akan menjadi tantangan tersendiri bagi para akademika didalam dunia Pendidikan. Apalagi dalam keadaan saat ini setelah masa pandemi covid-19 peran teknologi sangat dominan dalam proses pembelajaran.

Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 bukan merupakan perkara mudah. Hal ini harus disongsong dengan mempersiapkan sumberdaya manusia yang dapat

adaptif dengan tuntutan era revolusi industri 4.0. Peranan lembaga pendidikan termasuk di dalamnya sekolah, memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia, yaitu dengan meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan sesuai tuntutan abad 21 (*learning and inovation skill*) di samping menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan bidang yang digeluti (Zubaidah, 2018). Karena trend abad 21 lebih berfokus pada spesialisasi tertentu, maka tujuan pendidikan nasional Indonesia harus diarahkan pada upaya membekali lulusan memiliki keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 yang dimaksudkan adalah setiap orang menguasai 4C yang merupakan sarana untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan di masyarakat pada abad 21 ini. Adapun keterampilan 4C yang dimaksud adalah keterampilan *Communication, Collaboration, Critical thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*.

Salah satu keterampilan 4C yang harus dikuasai pendidik yaitu Keterampilan berkomunikasi (*Communication Skills*) merupakan keterampilan untuk menyampaikan pemikiran, gagasan, ide, pengetahuan, dan informasi baru yang dimiliki kepada orang lain melalui lisan, tulisan, simbol, gambar, grafis, atau angka. Keterampilan ini termasuk keterampilan mendengarkan, memperoleh informasi, dan menyampaikan gagasan di hadapan orang banyak (Zubaidah, 2018).

Kemajuan dan inovasi teknologi di era revolusi industri 4.0 merupakan aspek fundamental yang mengawali perubahan berbagai sendi kehidupan. Inovasi itu memunculkan temuan-temuan baru dengan prinsip “kecepatan” yang hadir sangat dekat dengan keseharian manusia (Arnyana, I. B. P. (2019). Penerapan teknologi di dalam proses pembelajaran dapat ditemukan pada media pembelajaran. Saat ini berbagai media pembelajaran berbasis teknologi sudah banyak ditemukan di instansi pendidikan baik di universitas maupun disekolah. Mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Aplikasi (software) yang digunakan untuk membuat media pembelajaranpun sudah beragam. Beberapa software yang sering digunakan seperti PowerPoint, Adobe Flash, Lectora, prezzi, videoscrib dan Canva. dari beberapa peneitian yang telah dilakukan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran terbukti memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan.

Sebagian dari kalangan pendidik pada saat ini masih menggunakan software yang lama seperti PowerPoint dalam membuat media pembelajaran sehingga media pembelejaran yang dihasilkan masih belum menarik dan cenderung classic. Padahal pendidik mempunyai kompetensi yang memadai dalam mendesain media pembelajaran yang kekinian sehingga mata pelajaran bahasa arab disekolah lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik jika dikemas dengan menggunakan media teknologi yang kekinian maka Bahasa arab tidak lagi dianggap pelajaran yang membosankan dan monoton.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang mempunyai arti "perantara" atau "pengantar" Nunu mahnun (2012) dalam (Garris Pelangi, 2020). Sedangkan dalam Bahasa Arab media bermakna "perantara" atau "pengantar pesan" dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Audie, 2019). Sebuah wadah yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan definisi media secara lebih lanjut (Garris Pelangi, 2020). Organisasi Association of Education and Communication Technology (AECT) mengemukakan bahwa " yang dimaksud dengan media adalah saluran yang dapat digunakan dalam kegiatan proses penyampaian informasi atau pesan" (Supardi, 2017). Pendapat lain menyatakan Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang didalamnya terdapat materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Azhar Arsyad, 2014).

Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran

Canva merupakan aplikasi gratis yang memudahkan penggunaanya dalam merancang dan membuat berbagai desain grafis secara online. Canva saat ini tersedia dalam beberapa tempat yaitu pada web, iPhone, dan Android. Canva hadir dengan dua versi, yaitu versi berbayar dan versi gratis. Canva dapat membantu kita dalam membuat desain tanpa perlu menginstall aplikasinya. Didalam tools canva juga banyak terdapat design dan animasi yang bisa kita mudah kita edit didalamnya tanpa perlu mendesignnya dari awal. Canva sangat cocok bagi para pemula karena dengan fitur drag dan dropnya dapat membantu kita membuat design apapun dengan sangat cepat. (Mulyani,2021).

Canva menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk pendidikan. dilansir dari akun atau web Canva dijelaskan bahwa Canva adalah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas (Canva, n.d.). Membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan dan dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, tersedia sangat banyak template yang dapat digunakan dengan mudah dalam aplikasi canva, yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dll, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media.

METODE

Penelitian ini merupakan sintesis dari berbagai pemikiran yang didapatkan dari penelitian terdahulu melalui pendekatan penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat dan mengolah bahan penelitian (Zed, 2014).

Penelitian kepustakaan yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah studi literatur dari hasil penelitian yang sudah dipublikasikan dalam jurnal maupun prosiding nasional. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan

metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Pengertian Lain tentang Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relefan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal,artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet. Output dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relefan dengan perumusan masalah. Hasil penelitian yang dikaji mengenai penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab. Hasil studi literatur tersebut akan disajikan dalam bentuk deskriptif yang memudahkan pembaca dalam mengetahui pemanfaatan aplikasi Canva dalam pengembangan media ajar Bahasa Arab.

PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Media memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Fungsi media secara umum yaitu sebagai penyalur pesan atau informasi. Fungsi lainnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat, menumbuhkan motivasi dan rangsangan dalam proses pembelajaran, serta dapat mempengaruhi psikologi peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan materi / data dengan menarik, mempermudah dalam menafsirkan data, dan memadatkan informasi / pesan (Siti Mahmudah, 2018). Pendapat lain mengungkapkan bahwa media pembelajaran digunakan oleh seorang guru untuk memperjelas informasi atau pesan pengajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pengajaran,memperjelas struktur pengajaran, dan memotivasi proses belajar peserta didik (Abd. Wahab Rosyidi, 2009).

(Azhar Arsyad, 2014) dalam (Abdul Kholiq 2020) jenis - jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab adalah sebagai berikut: pertama, media pandang (visual / *bashariyah*). Media pandang berkaitan dengan indera penglihatan yaitu media pengajaran yang berupa alat bantu pandang (*visual aids*). dalam proses pembelajaran media visual memegang peranan yang sangat penting. Karena media dapat membangkitkan minat peserta didik, memperkuat ingatan , memperlancar pemahaman, serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik diharuskan berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi hal ini dilakukan agar penggunaan media lebih efektif.

Jenis media yang kedua yaitu media dengar (*sam'iyah / audio*). Media pembelajaran audio berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan / informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata / bahasa lisan) maupun non verbal. Media ini dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran dengan lebih banyak. Adapun media audio atau *sam'iyah* diantaranya sebagai berikut: tape recorder , radio , laboratorium bahasa.

Adapun jenis media yang ketiga yaitu media pandang dengar (*sam'iyah-bashariyah / audio-visual*). Media pengajaran bahasa yang paling lengkap adalah media dengar

pandang (atau audio visual / sam'iyah bashariyah), hal ini disebabkan dengan menggunakan media audio visual terjadi proses saling membantu antara indera pendengaran dengan indera pandang, yang termasuk dalam jenis media audio visual yaitu komputer, VCD ,televisi, dan laboratorium bahasa (Azhar Arsyad, 2014).

Adapun dalam pembelajaran Bahasa Arab, media pembelajaran yang yang dapat digunakan terbagi menjadi dua yaitu : dalam aspek berbahasa Arab dan dalam keterampilan berbahasa Arab (Abdul Wahab Rosyidi: 2009). media pembelajaran dalam aspek berbahasa Arab adalah : a) Media pembelajaran *mufrodah* yang biasanya memakai media miniatur benda asli, foto dan gambar. b) Media pembelajaran *qawaid* (tata bahasa) media yang dapat digunakan dalam mengajarkan tata bahasa (*qawaid*) seperti: kotak tata bahasa, papan saku, papan tali.

Sedangkan untuk media pembelajaran keterampilan berbahasa arab yaitu: a) Media pembelajaran *istima'* (*mendengar*). Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran *istima'* yaitu: peragaan, casset recorder, compact disk (cd), dll. b) Media pembelajaran *kalam* (berbicara). Pembelajaran *maharah al-kalam* ialah pembelajaran keterampilan yang kedua dari pembelajaran keterampilan Bahasa Asing (Tomi Enramika, 2022). Berbicara ialah kegiatan berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa. Secara kebahasaan, pesan / informasi lisan yang disampaikan dengan berbicara merupakan penggunaan kata-kata yang dipilih sesuai dengan maksud yang perlu diungkapkan. Kata-kata tersebut disusun dalam susunan tertentu sesuai dengan kaidah tata bahasa, dan diucapkan sesuai dengan kaidah pengucapan yang sesuai pula. Jenis -jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran keterampilan berbicara yaitu: lembar teks dialog, lembar daftar pertanyaan, karyawisata dan film. c) Media pembelajaran *qira'ah* (membaca). Adapun media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran keterampilan membaca antara lain: teks bacaan, laboratorium baca,dll. d) Media pembelajaran *kitabah* (menulis). Jenis – Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis yaitu sebagai berikut: lembar fotocopy tulisan, foto, kaset rekaman dan gambar,.

Beberapa Penelitian terdahulu telah berhasil membuktikan bahwa dengan aplikasi canva dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik, khususnya dalam mendesain media visual tapi kebanyakan objek penelitiannya berfokus kepada pembelajaran umum yang menggunakan huruf latin dalam mendesain medianya. Masih sedikit objek penelitiannya yang menggunakan huruf arab dalam mendesain medianya. beberapa penelitian tersebut diantaranya : Garis Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, pp79 -96*, Yusnita Adelina Purba &Amin Harahap.(2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 06, No. 02, pp. 1325-1334*

Jadi, kontribusi penelitian ini terhadap penelitian sebelumnya terletak pada penyempurnaan kebaruan dalam konteksnya , jika penelitian sebelumnya konteks penelitian pada mata pelajaran umum yang menggunakan font latin dalam mendesain media pembelajaran di aplikasi canva sedangkan penulis pada konteks mata pelajaran

keagamaan khususnya Bahasa Arab yang menggunakan font arab dalam mendesain media pembelajaran di aplikasi canva.

Canva menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk pendidikan. dilansir dari akun atau web Canva dijelaskan bahwa Canva adalah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas (Canva, n.d.). Membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan dan dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, tersedia sangat banyak template yang dapat digunakan dengan mudah dalam aplikasi canva, yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dll, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media.

Selain terdapat berbagai macam template yang mudah digunakan, didalam aplikasi canva juga terdapat berbagai fitur sebagai berikut (Garris Pelangi, 2020) dan (Elmira Siska, 2021):

- a) Terdapat jutaan gambar, baik berupa foto, vektor, ilustrasi, bahkan pengguna dapat mengunggah foto dari perangkat sendiri.
- b) Terdapat fitur filter foto, edit foto menggunakan filter yang mudah untuk digunakan.
- c) Terdapat fitur ikon dan bentuk, beragam jenis ikon, bentuk, dan elemen yang dapat digunakan dengan mudah dan ada ribuan pilihan serta dapat mengunggah elemen sendiri
- d) Terdapat fitur font, akses ratusan font yang siap digunakan untuk beragam jenis desain
- e) Terdapat fitur audio, dapat dicari dan digunakan dengan mudah. Sebagai hasil dari desain, aplikasi canva memiliki enam bentuk download untuk hasil desain yang selesai dirancang, yakni terdiri atas png, jpg, pdf standard atau print, video (mp4), dan animation(mp4/gif)
- f) Terdapat fitur latar belakang (*background*), terdapat beragam jenis background yang dapat digunakan untuk mempercantik design.

Berikut langkah penggunaan aplikasi canva baik menggunakan gawai atau pun menggunakan laptop yang mudah diakses oleh pengguna, yaitu:1)mendownload aplikasi canva melalui playstore untuk pengguna gawai atau membuka canva melalui

website resmi canva yaitu, https://www.canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop. 2) membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail. 3) membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna. 4) menyimpan hasil desain dari canva, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat (Tri Wulandari, 2022). Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan. Hasil desain canva berupa media visual, yang mana jika dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa arab akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran yang merupakan suatu wahana menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik untuk belajar (Supardi, 2017). Terlebih pada masa pandemi, proses pembelajaran dialihkan secara virtual yang mana mengharuskan guru untuk semakin kreatif dalam menyajikan pembelajaran untuk peserta didik agar tujuan dari kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya bisa tercapai.

Contoh media pembelajaran Bahasa arab berbasis aplikasi canva seperti gambar berikut ini :



KESIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Arab memerlukan bahan ajar yang menarik sesuai perkembangan zaman agar pembelajaran didalam kelas tidak monoton atau membosankan. Pengembangan media pembelajaran bahasa arab dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva. Dengan canva dapat membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan dan dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, tersedia sangat banyak template yang dapat digunakan dengan mudah dalam aplikasi canva, yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, dsb. Hasil review beberapa jurnal juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva terbukti dapat memberikan keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran dan memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

Abd. Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, (2010) *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Maliki Press

- Abdul Kholiq. (2020). *Media Pemebelajaran Bahasa Arab*. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI, Jurusan Sastra Fakultas Sastra Arab Universitas Negeri Malang. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/715>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu*. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi 4c (communication, collaboration, critical thinking dancreative thinking) untukmenyongsong era abad 21. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 1(1), i-xiii.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665/4066>
- Canva. (n.d.) *Canva Untuk Pendidikan*. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Elmira Siska, N. M. R. N. (2021). *Sosialisasi Pelaksanaan Protokol Kesehatan pada Masa New Normal dan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Digital Marketing di Panti Sosial Asuhan Anak Muslimin Manggarai Selatan Tebet*. *Jurnal Abdimas Perbanas* (JAP),2(April),1–16. <https://journal.perbanas.id/index.php/JAP/article/download/371/205/588>
- Garris Pelangi. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN,8(2),79–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Mahmudah, Siti. (2018) *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. An Nabighoh, [S.l.],v.20,n.01,p.129-138.<https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/an-nabighoh/article/view/1131>
- Mulyani, E. A. (2021). *Desain Grafis*. Media Sains Indonesia.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta

Supardi, K. (2017). *Media Visual Dan Pembelajaran IPA. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*,1(10),160–171.

<http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266/189>

Enramika, T. (2022). ISTIKHDĀM ṬARĪQAH AL-TA‘ALLUM AL-’IRSHĀDIY LI TARQIYAH MAHĀRAH AL-KALĀM: (Dirāsah Tajrībiyyah fī al-Madrasah al-Thānawiyah Siulak Gedang Kerinci Jambi). *Jurnal Al-Fawa'id : Jurnal Agama Dan Bahasa*, 12(1), 15-37. <https://doi.org/10.54214/alfawaid.Vol12.Iss1.188>

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.

Wahab Rosyidi, Abdul. (2009) *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Inovation skills untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. Makalah: Disampaikan dalam seminar 2nd Science Education National Conference di Universitas Trunojoyo Madura 13 Oktober.