



LOGHAT ARABI

Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>



Gamifying Arabic Vocabulary Learning through the Development of a Canva-Based Digital Word Guessing Game/Gamifikasi Pembelajaran Mufradat Melalui Pengembangan Permainan Tebak Kata Digital Berbasis Canva

Nismawati¹, Saepudin², Hamsa³, Darmawati⁴, Kaharuddin⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Agama Islam Negeri Parepare, Sulawesi Selatan, Indonesia

Article Information:

Received : 20 Januari 2026

Revised : 21 Maret 2026

Accepted : 31 Maret 2026

Keywords:

Gamification;

Arabic Vocabulary Learning;

Digital Word Guessing Game;

Canva AI;

ADDIE Model

Abstract: This study aimed to develop a Canva-based digital word guessing game as a gamification medium for Arabic vocabulary learning and to evaluate its validity, practicality, and effectiveness. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through interviews, questionnaires, documentation, and learning achievement tests. The developed product integrates gamification elements such as challenges, rewards, feedback, progress indicators, and leaderboards. Validation results showed scores of 97.14% from the material expert and 77.20% from the media expert. Practicality testing yielded scores of 94% from teachers and 92.92% from students. The effectiveness test revealed an increase in the mean score from 47.02 in the pretest to 79.84 in the posttest, with an N-Gain score of 0.62, indicating an effective level of improvement. These findings demonstrate that the Canva-based digital word guessing game is valid, highly practical, and effective in improving students' Arabic vocabulary mastery.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan tebak kata digital berbasis Canva sebagai media gamifikasi pembelajaran mufradat serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Produk yang dikembangkan mengintegrasikan unsur gamifikasi berupa tantangan, penghargaan, umpan balik, indikator progres, dan papan peringkat. Hasil validasi menunjukkan persentase 97,14% dari ahli materi dan 77,20% dari ahli media. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 94% dari guru dan 92,92% dari peserta didik. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 47,02 pada pretest menjadi 79,84 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,62 yang termasuk kategori efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tebak kata digital berbasis Canva valid, sangat praktis, dan efektif untuk meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik.

*Correspondence Address:

nismawati02082000@gmail.com



Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 7, No. 1, Maret 2026 | DOI: <https://doi.org/10.36915/la.v7i1.854>

This is an open access journal, licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>

Pendahuluan

Mufradat merupakan salah satu komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi dasar bagi penguasaan keterampilan menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Penguasaan kosakata yang memadai memungkinkan peserta didik memahami makna ujaran dan teks serta mengekspresikan gagasan secara efektif dalam bahasa Arab. Sebaliknya, keterbatasan penguasaan mufradat sering menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran bahasa karena peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan menggunakan bahasa secara komunikatif.¹ Oleh karena itu, pembelajaran mufradat perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

Dalam praktiknya, pembelajaran mufradat masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab di MTs PPM Al-Ikhlash Lampoko menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata bahasa Arab dalam konteks yang tepat. Selain itu, tingkat fokus dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran masih relatif rendah. Kondisi tersebut diperparah oleh minimnya penggunaan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari sehingga kesempatan peserta didik untuk mempraktikkan kosakata yang telah dipelajari menjadi terbatas. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional juga menyebabkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik kurang optimal. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ahmadi yang menyatakan bahwa pembelajaran mufradat yang kurang variatif dapat menghambat proses penguasaan kosakata peserta didik.²

Tantangan tersebut perlu mendapat perhatian mengingat implementasi Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, interaktif, dan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran. Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan

¹ M. Alqahtani, "The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to Be Taught," *International Journal of Teaching and Education* 3, no. 3 (2015): 21–34.

² Maswan Ahmadi, "Teknik Pembelajaran Mufradat dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike," *Al-Waraqah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2024): 31–42.

inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan strategi pembelajaran yang menarik dan bermakna.³

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan pengguna.⁴ Dalam konteks pendidikan, gamifikasi dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui pemberian tantangan, penghargaan (*reward*), umpan balik (*feedback*), dan indikator pencapaian yang mendorong peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dan *game-based learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar pada berbagai bidang studi.⁵ Dalam pembelajaran bahasa Arab, gamifikasi juga berpotensi meningkatkan penguasaan mufradat karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan kosakata secara berulang dalam suasana belajar yang menyenangkan.⁶

Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat didukung oleh penggunaan media digital yang interaktif. Salah satu platform yang memiliki potensi untuk dikembangkan adalah Canva. Selain dikenal sebagai aplikasi desain grafis, Canva juga menyediakan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran berbasis teks, gambar, audio, video, dan kuis digital.⁷ Karakteristik tersebut menjadikan Canva sebagai platform yang potensial untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik.⁸

Hasil analisis kebutuhan yang melibatkan 32 peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan pembelajaran berbasis permainan memperoleh respons

³ Azkia Muharom Albantani, *Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Praktik Media Sosial* (Depok: Rajawali Pers, 2021); Irsal Amin, *Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab: Istima', Kalam, Qira'ah, dan Kitabah* (Jakarta: Prenada Media Group, 2021).

⁴ Surattana Adipat et al., "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts," *International Journal of Technology in Education* 4, no. 3 (2021): 542–552.

⁵ Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206; Amin Rasti-Bebahani, "Why Digital Games Can Be Advantageous in Vocabulary Learning," *Theory and Practice in Language Studies* 11, no. 2 (2021): 112–118.

⁶ Sultan A. Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review," *Frontiers in Education* 9 (2024): 1–12.

⁷ Rosa Linda and Muhammad Syafriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva," *Jurnal Sains Riset* 13, no. 1 (2023): 29–38.

⁸ Rizal Muhaimin and Khoirunnisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Arab," *INSUD Journal* 9, no. 1 (2025): 125–133.

yang sangat positif. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik ketika menggunakan media digital serta lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk permainan atau kuis. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan permainan tebak kata sebagai media pembelajaran mufradat. Temuan tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital, aktivitas bermain, dan latihan kosakata secara interaktif.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan Canva dalam pembelajaran bahasa Arab maupun penerapan *game-based learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Linda dan Syafriansyah serta Muhaimin dan Khoirunnisa mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Canva,⁹ sedangkan Nisa', Cahyani, dan Nafi' menunjukkan bahwa *game-based learning* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Arab.¹⁰ Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan permainan tebak kata digital berbasis Canva dengan mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi untuk meningkatkan penguasaan mufradat pada tingkat madrasah tsanawiyah masih relatif terbatas. Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan permainan tebak kata digital berbasis Canva yang mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi, seperti *challenge*, *reward*, *feedback*, *progress tracking*, dan *leaderboard* dalam satu media pembelajaran. Selain menyajikan materi dan latihan mufradat, media yang dikembangkan juga dilengkapi soal berbasis gambar, audio, dan penyusunan kalimat yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tebak kata digital berbasis Canva, menguji tingkat validitas dan kepraktisannya, serta menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik kelas VIII MTs PPM Al-Ikhlah Lampoko.

⁹ Rosa Linda and Muhammad Syafriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva," 29–38; Rizal Muhaimin and Khoirunnisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Arab," 125–133.

¹⁰ Khoirun Nisa', Ella Cahyani, dan Ahmad Abu Nafi', "Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab," *Journal of Arabic Education* 4, no. 1 (2024): 1–12.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa permainan tebak kata digital berbasis Canva untuk mendukung pembelajaran mufradat bahasa Arab.¹¹ Penelitian dilaksanakan di MTs PPM Al-Ikhlash Lampoko, Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat pada tahun ajaran 2025/2026. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.¹²

Tahap *analysis* dilakukan melalui wawancara dengan guru bahasa Arab dan penyebaran angket kepada 32 peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran mufradat, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan merancang konsep permainan tebak kata digital berbasis Canva yang meliputi penyusunan materi, alur permainan, desain tampilan, dan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai rancangan yang telah dibuat dan memvalidasikannya kepada seorang ahli materi bahasa Arab serta seorang ahli media pembelajaran. Validasi materi dilaksanakan dalam dua tahap untuk memperoleh masukan dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji lapangan (*field testing*) setelah media memperoleh penilaian layak dari ahli materi dan ahli media. Penelitian ini tidak melaksanakan uji coba terbatas secara terpisah, melainkan langsung mengimplementasikan media pada kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Uji kepraktisan melibatkan 38 peserta didik dan dua guru bahasa Arab, sedangkan uji efektivitas melibatkan 42 peserta didik yang mengikuti pretest dan posttest secara lengkap. Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengevaluasi hasil implementasi berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sebagai dasar penyempurnaan produk akhir. Perbedaan jumlah responden pada setiap tahap penelitian disebabkan oleh keterlibatan peserta didik yang disesuaikan dengan tujuan masing-masing tahap pengembangan serta tingkat kehadiran peserta didik saat pelaksanaan kegiatan penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media. Angket digunakan untuk mengukur tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media serta tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru bahasa Arab dan peserta didik. Instrumen validasi menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari skor 1 (tidak valid) hingga skor 5 (sangat valid).¹³ Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, sedangkan tes digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik.

Data validitas dan kepraktisan dianalisis menggunakan statistik deskriptif persentase dengan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi skor dari responden

N = skor maksimum

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan dan kepraktisan, yaitu 81–100% (sangat layak/sangat praktis), 61–80% (layak/praktis), 41–60% (cukup layak/cukup praktis), 21–40% (kurang layak/kurang praktis), dan 0–20% (sangat tidak layak/sangat kurang praktis). Efektivitas media dianalisis menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan.¹⁴ Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung skor N-gain menurut Meltzer¹⁵:

$$N\text{ Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

N Gain = nilai uji normalitas gain

¹² Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

¹⁴ Moh. Irman Sukarelawan, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (Yogyakarta: Suryacahya, 2024), atau dapat diganti dengan sumber asli Meltzer jika jurnal mensyaratkan rujukan primer.

¹⁵ Mirani Oktavia, Aliffia Teja Prasasty, and Isroyati, "Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test," *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, no. November (2019), h. 598.

S_{post} = skor *pretest*

S_{pre} = skor *posttest*

S_{maks} = skor maksimal

Nilai N-Gain diinterpretasikan ke dalam tiga kategori

Tabel 1. Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai normalitas gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Sangat Efektif
$0,30 \leq n < 0,70$	Efektif
$0,00 \leq n < 0,30$	Kurang Efektif

Hasil dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan Pembelajaran *Mufradat*

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan permainan tebak kata digital berbasis Canva. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui wawancara dengan guru bahasa Arab dan penyebaran angket kepada 32 peserta didik kelas VIII MTs PPM Al-Ikhlash Lampoko.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menguasai *mufradat* bahasa Arab, terutama dalam mengingat kosakata, memahami makna sesuai konteks, mengucapkan kosakata dengan benar, serta menggunakannya dalam kalimat sederhana. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa tingkat fokus dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran masih relatif rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan minimnya penggunaan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil angket menunjukkan respons positif peserta didik terhadap penggunaan media digital dan pembelajaran berbasis permainan. Sebanyak 78,13% peserta didik menyatakan sangat setuju dan 21,88% setuju bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik ketika menggunakan media digital. Selain itu, 53,13% peserta didik sangat setuju dan 46,88% setuju bahwa mereka lebih bersemangat belajar apabila pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau kuis. Temuan lain menunjukkan bahwa 90,63% peserta didik tertarik belajar bahasa Arab melalui permainan edukatif, 93,76% membutuhkan

permainan tebak kata untuk membantu penguasaan mufradat, dan 96,88% tertarik menggunakan permainan tebak kata digital berbasis Canva dalam pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis teknologi. Tingginya minat peserta didik terhadap pembelajaran berbasis permainan mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Hasil ini sejalan dengan Adipat et al. yang menyatakan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.¹⁶ Oleh karena itu, pengembangan permainan tebak kata digital berbasis Canva dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran mufradat di MTs PPM Al-Ikhlash Lampoko.

Pengembangan Permainan Tebak Kata Digital Berbasis Canva

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dikembangkan media pembelajaran berupa permainan tebak kata digital berbasis Canva yang diberi nama Lughah Arabiyah Jadid dapat di akses melalui tautan (<https://game-tebak-kata-b-arab.my.canva.site/lungbah-arabiyah-jadid-14>). Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran mufradat pada materi al-hiwayah (hobi) dan al-mihnah (profesi) bagi peserta didik kelas VIII MTs.

Media dikembangkan menggunakan platform Canva dengan memanfaatkan fitur desain interaktif, hyperlink, audio, dan navigasi digital. Produk memuat halaman identitas pengguna, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, aktivitas permainan, serta papan peringkat. Materi disajikan secara sistematis mulai dari pengenalan kosakata, klasifikasi kosakata berdasarkan jenis dan jumlah kata, bentuk kata kerja, hingga contoh penggunaan kosakata dalam kalimat sederhana.

Sebagai implementasi gamifikasi, media dilengkapi berbagai aktivitas seperti tebak gambar, melengkapi kalimat, soal pilihan ganda, dan soal berbasis audio. Media juga mengintegrasikan unsur gamifikasi berupa tantangan (*challenge*), penghargaan (*reward*) dalam bentuk bintang, umpan balik (*feedback*) langsung berupa kalimat motivatif berbahasa Arab, indikator progres, serta papan peringkat (*leaderboard*). Pada akhir permainan peserta didik memperoleh pesan motivasi dan tips belajar mufradat sebagai penguatan pembelajaran.

¹⁶ Surattana Adipat et al., "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts," *International Journal of Technology in Education* 4, no. 3 (2021): 542–552.

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga sebagai media gamifikasi yang mengintegrasikan materi, latihan, evaluasi, dan motivasi belajar dalam satu platform. Pemanfaatan Canva dalam penelitian ini memperluas fungsi Canva yang selama ini lebih banyak digunakan sebagai media presentasi menjadi media gamifikasi pembelajaran bahasa Arab yang interaktif.

Validitas dan Kepraktisan Permainan Tebak Kata Digital Berbasis Canva

Validitas media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh seorang ahli materi bahasa Arab dan seorang ahli media pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi tahap pertama memperoleh persentase sebesar 77,14% dengan kategori layak. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, persentase meningkat menjadi 97,14% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 77,20% yang termasuk kategori layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi Tahap I	77,14%	Layak
Ahli Materi Tahap II	97,14%	Sangat Layak
Ahli Media	77,20%	Layak

Peningkatan hasil validasi materi menunjukkan bahwa proses revisi berhasil menyempurnakan aspek kesesuaian materi, ketepatan penggunaan kosakata, kejelasan instruksi, dan penyajian konten pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi maupun desain. Temuan ini sejalan dengan penelitian Linda dan Syafriansyah¹⁷ serta Muhaimin dan Khoirunnisa¹⁸ yang menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa Arab yang memenuhi standar kelayakan materi dan media.

Setelah dinyatakan layak, media diuji tingkat kepraktisannya melalui respon guru bahasa Arab dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar

¹⁷ Rosa Linda dan Muhammad Syafriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva," *Jurnal Sains Riset* 13, no. 1 (2023): 29–38

94% dari guru dan 92,92% dari peserta didik yang keduanya berada pada kategori sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Guru	94,00%	Sangat Praktis
Peserta Didik	92,92%	Sangat Praktis

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran *mufradat*. Variasi aktivitas permainan serta fitur penghargaan, umpan balik, indikator progres, dan papan peringkat mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian Kurniawan dan Nurhasanah yang menyatakan bahwa media berbasis Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru.¹⁹

Efektivitas Permainan Tebak Kata Digital Berbasis Canva

Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest serta perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain) terhadap 42 peserta didik yang mengikuti seluruh rangkaian penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan *mufradat* setelah penggunaan permainan tebak kata digital berbasis Canva. Nilai rata-rata pretest sebesar 47,02 meningkat menjadi 79,84 pada posttest. Nilai tertinggi meningkat dari 62,50 menjadi 96,88, sedangkan nilai terendah meningkat dari 34,38 menjadi 68,75.

Tabel 4. Hasil Analisis Pretest dan Posttest

Indikator	Pretest	Posttest
Nilai Rata-rata	47,02	79,84
Nilai Tertinggi	62,50	96,88
Nilai Terendah	34,38	68,75

¹⁸ Rizal Muhaimin dan Khoirunnisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Arab," *INSUD Journal* 9, no. 1 (2025): 125–133.

¹⁹ Cecep Soleh Kurniawan dan Siti Nurhasanah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara," *Pesan-Trend: Jurnal Pesantren dan Madrasah* 3, no. 1 (2024): 1–10.

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,62 yang termasuk kategori efektif. Persentase keefektifan sebesar 62,04% berada pada kategori cukup efektif.

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain

Analisis	Nilai	Kategori
N-Gain	0,62	Efektif
Persentase Keefektifan	62,04%	Cukup Efektif

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa permainan tebak kata digital berbasis Canva mampu membantu peserta didik memahami dan menguasai mufradat bahasa Arab dengan lebih baik. Keefektifan media ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan teknologi digital, tetapi juga oleh integrasi elemen-elemen gamifikasi yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain itu, variasi aktivitas berupa tebak gambar, melengkapi kalimat, pilihan ganda, dan soal berbasis audio memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan kosakata bahasa Arab dalam berbagai bentuk representasi. Aktivitas tersebut memungkinkan terjadinya pengulangan kosakata secara berkelanjutan sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman terhadap mufradat yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Adipat et al.²⁰ Winatha dan Setiawan,²¹ serta Almelhes²² yang menyatakan bahwa gamifikasi dan *game-based learning* berkontribusi positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan penguasaan kosakata bahasa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tebak kata digital berbasis Canva memenuhi kriteria valid, sangat praktis, dan efektif untuk meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik. Temuan ini sekaligus memperkuat potensi pemanfaatan Canva sebagai media gamifikasi pembelajaran bahasa Arab yang mampu mengintegrasikan materi, aktivitas interaktif, dan evaluasi dalam satu platform digital.

²⁰ Surattana Adipat et al., "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts," *International Journal of Technology in Education* 4, no. 3 (2021): 542–552

²¹ Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206

²² Sultan A. Almelhes, "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review," *Frontiers in Education* 9 (2024): 1–12.

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tebak kata digital berbasis Canva untuk pembelajaran mufradat pada peserta didik kelas VIII MTs PPM Al-Ikhlash Lampoko. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis teknologi untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Arab. Media yang dikembangkan mengintegrasikan materi pembelajaran, latihan, permainan interaktif, audio, sistem penghargaan (*reward*), umpan balik (*feedback*), indikator progres, dan papan peringkat (*leaderboard*) dalam satu platform digital.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria layak hingga sangat layak dengan persentase validasi ahli materi sebesar 97,14% dan validasi ahli media sebesar 77,20%. Selain itu, media memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respon guru bahasa Arab sebesar 94% dan respon peserta didik sebesar 92,92%. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan penguasaan mufradat peserta didik yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 47,02 pada pretest menjadi 79,84 pada posttest serta nilai N-Gain sebesar 0,62 yang berada pada kategori efektif. Dengan demikian, permainan tebak kata digital berbasis Canva dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran mufradat pada tingkat madrasah tsanawiyah.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media gamifikasi serupa pada materi bahasa Arab lainnya, seperti keterampilan menyimak (*mahārah al-istimāʿ*), berbicara (*mahārah al-kalām*), membaca (*mahārah al-qirāʾah*), dan menulis (*mahārah al-kitābah*). Selain itu, pengembangan media dapat dipadukan dengan teknologi yang lebih interaktif, seperti kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), *augmented reality*, atau sistem pembelajaran adaptif guna meningkatkan pengalaman belajar dan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal.

Daftar Rujukan

- Adipat, Surattana, Kittisak Laksana, Kanrawee Busayanon, Alongkorn Ausawasowan, and Boonlit Adipat. "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts." *International Journal of Technology in Education* 4, no. 3 (2021): 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>.
- Ahmadi, Maswan. "Teknik Pembelajaran Mufradat dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike." *Al-Waraqah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2024): 31–42. <https://doi.org/10.30863/awrq.v4i2.5547>.
- Albantani, Azkia Muharom. *Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Praktik Media Sosial*. Depok: Rajawali Pers, 2021.
- Almelhes, Sultan A. "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review." *Frontiers in Education* 9 (2024): 1–12. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955>.
- Alqahtani, M. "The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to Be Taught." *International Journal of Teaching and Education* 3, no. 3 (2015): 21–34.
- Amin, Irsal. *Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab: Istima', Kalam, Qira'ah, dan Kitabah*. Jakarta: Prenada Media Group, 2021.
- Asih, Rahiima Mulia, and Aji Heru Muslim. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh." *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 330–341. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.557>.
- Kucher, Tetyana. "Principles and Best Practices of Designing Digital Game-Based Learning Environments." *International Journal of Technology in Education and Science* 5, no. 2 (2021): 213–223. <https://doi.org/10.46328/ijtes.190>.
- Kurniawan, Cecep Soleh, and Siti Nurhasanah. "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara." *Pesan-Trend: Jurnal Pesantren dan Madrasah* 3, no. 1 (2024): 1–10.
- Linda, Rosa, and Muhammad Syafriansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Canva." *Jurnal Sains Riset* 13, no. 1 (2023): 29–38. <https://doi.org/10.47647/jsr.v13i1.856>.
- Mirantika, Mazi Septina, Febrina Dwi Cahyani, and Fathul Maujud. "Analisis Kesesuaian Bahan Ajar Bahasa Arab dengan Kebutuhan Pembelajaran dan Karakteristik Peserta Didik." *Shaut Al-'Arabiyah* 13, no. 1 (2025): 314–324.
- Muhaimin, Rizal, and Khoirunnisa. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Bahasa Arab." *INSUD Journal* 9, no. 1 (2025): 125–133.
- Mujiburrohman, Mujiburrohman, Nurjannah Nurjannah, and Ahmad Helwani Syafi'i. "Pembelajaran Mufradat dengan Permainan Lompat Kotak." *Lugatuna: Jurnal Prodi PBA* 2, no. 2 (2023): 1–10. <https://doi.org/10.31764/ljpb.v2i2.15086>.
- Mustafa, Bisri, and Abdul Hamid. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press, 2016.

- Nisa', Khoirun, Ella Cahyani, and Ahmad Abu Nafi'. "Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab." *Journal of Arabic Education* 4, no. 1 (2024): 1–12.
- Rasti-Behbahani, Amin. "Why Digital Games Can Be Advantageous in Vocabulary Learning." *Theory and Practice in Language Studies* 11, no. 2 (2021): 112–118. <https://doi.org/10.17507/tpls.1102.01>.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukarelawan, Moh. Irman, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya, 2024.
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.
- Zulkepli, Muhamad Khairul Anuar, and Mohd Zulkhairi Abd Hamid. "Innovative Arabic Vocabulary Learning: The Role of Canva in Modern Education." *International Journal of Research and Innovation in Social Science* 8, no. 9 (2024): 1–10.