



## Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Kine Master Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab

Sintia S. Noho<sup>1</sup>, Ibnu Rawandhy N. Hula<sup>2</sup>, Muhammad Nur Iman<sup>3</sup>, Abdul Yaumil Achir Akub<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

<sup>1</sup>[sintiasnoho@gmail.com](mailto:sintiasnoho@gmail.com), <sup>2</sup>[ibnurawandi@iaingorontalo.ac.id](mailto:ibnurawandi@iaingorontalo.ac.id), <sup>3</sup>[muhnuriman@iaingorontalo.ac.id](mailto:muhnuriman@iaingorontalo.ac.id),

<sup>4</sup>[abdulyaumilachirakub14@gmail.com](mailto:abdulyaumilachirakub14@gmail.com)

### Info Artikel

#### **Riwayat Artikel:**

Received 08-2023

Accepted 11-2023

Published 08-12-2023

#### **Kata Kunci:**

Aplikasi Canva,  
Aplikasi Kine Master,  
Media Pembelajaran Bahasa  
Arab

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menilai sejauh mana efektivitas pemanfaatan Aplikasi Canva dan Aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Kedua aplikasi ini terdapat kekurangan sehingga dikolaborasikan untuk mencapai hasil yang sesuai dalam pembelajaran bahasa arab. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif yang fokusnya adalah menjelaskan data di lapangan tanpa melakukan perbandingan atau mengaitkannya dengan variabel lain. Adapun Hasil penelitian ini membuktikan bahwa Aplikasi Canva dan Aplikasi Kinemaster layak dan efektif digunakan sebagai media untuk pembelajaran bahasa arab. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada peserta didik dan berdasarkan analisis data terhadap nilai dari peserta didik menunjukkan presentase sebesar 79%. Persentase ini berada dalam kisaran nilai antara 60%-79,99%. Melihat dari hasil ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya Aplikasi Canva dan Kine Master layak digunakan pada pembelajaran bahasa arab.



**Hak Cipta:** © 2023 oleh penulis.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah

[Lisensi Internasional Atribusi Creative Commons-NonKomersial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

### **Penulis Korespondensi:**

**Sintia S.Noho**

IAIN Sultan Amai Gorontalo

Email: [sintiasnoho@gmail.com](mailto:sintiasnoho@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Di ranah pendidikan saat ini, terdapat banyak aplikasi yang dapat difungsikan sebagai sarana pengajaran guna mendukung proses belajar-mengajar. Hal ini memungkinkan para pelajar untuk mengakses pembelajaran dengan beragam inovasi yang bermanfaat, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efisien. [1] Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar siswa, mendorong partisipasi aktif, dan merangsang kreativitas mereka.[2] Pemanfaatan berbagai media pembelajaran dapat membantu guru menciptakan beragam metode pengajaran, sehingga meningkatkan kualitas keseluruhan proses pembelajaran. Peran penting guru sebagai fasilitator sangat berpengaruh dalam mencapai pembelajaran berkualitas

Namun pada kenyataannya, guru sebagai fasilitator belum berhasil melaksanakan tugas pendidikan dan pengajaran secara optimal. Ini berarti bahwa guru belum sepenuhnya dapat memenuhi semua kebutuhan belajar siswa sebagai penerima informasi atau memberikan inspirasi belajar bagi mereka. Adapun terobosan yang bisa digunakan adalah penerapan sarana pembelajaran yang berbasis teknologi. Upaya ini bukan menggantikan guru dan perannya, melainkan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Salah satu rintangan yang menghambat penggunaan media oleh guru adalah kekurangan keterampilan guru dalam mengelola dan memahami teknologi, meskipun sebenarnya penggunaan media sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terutama pada konteks pembelajaran bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab, guru memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi, siswa dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan, seperti keterampilan mendengarkan (istima'), keterampilan berbicara (kalam), keterampilan membaca (qiro'ah), dan keterampilan menulis (kitabah).

Salah satu masalah dalam pembelajaran bahasa Arab adalah kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan media, meskipun sebenarnya terdapat berbagai aplikasi yang dapat digunakan, seperti Canva dan Kinemaster. Canva merupakan aplikasi yang berguna untuk membuat dan menciptakan berbagai desain grafis seperti poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini menyediakan berbagai template dan jenis font yang dapat meningkatkan kreativitas guru saat membuat desain.[3] Keunikan dari aplikasi Canva adalah kemampuannya untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Namun, terdapat beberapa kelemahan, seperti ketidaktersediaan fitur penambahan audio di semua perangkat seperti handphone, komputer, atau laptop. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi tambahan

untuk menambahkan elemen audio, dan salah satu solusinya adalah menggunakan Aplikasi Kinemaster.

Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang dirancang khusus untuk melakukan pengeditan video. Meskipun memiliki tampilan yang simpel, aplikasi ini menghadirkan beragam fitur kuat yang memberikan kontribusi besar dalam membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.[4] Penggunaan aplikasi Kinemaster untuk mengedit materi pembelajaran dapat memberikan dampak positif pada kemampuan siswa dalam menyerap informasi secara efektif dan efisien. Hal ini disebabkan oleh peningkatan daya tarik materi pelajaran dan meminimalisir rasa bosan. Dengan tambahan fitur media audio visual, video, serta gambar berwarna-warni, materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan beragam. Seperti dalam artikel penelitian yang disusun oleh Wulandari berjudul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," hasil analisis dari peserta didik menunjukkan bahwa 91,4% dari mereka meyakini bahwa Pemanfaatan video animasi sebagai alat edukasi melalui Canva sangatlah menarik. Selain itu, sebanyak 83,4% siswa menyatakan bahwa mempunyai minat menggunakan materi ajar yang berbentuk video animasi menggunakan aplikasi Canva saat mempelajari materi IPA.[5]

Sedangkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Sri Wulandari dan Indah Fitria Rahma dengan judul "Efektivitas Media Video KineMaster terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa secara Daring" menunjukkan bahwa analisis hasil penelitian pada kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata 83,52, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 69,11. Skor tertinggi pada kelompok eksperimen adalah 100, berbeda dengan skor tertinggi kelompok kontrol sebesar 65. Mengenai skor terendah, kelompok eksperimen memperoleh skor 80, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor 50.[2] 6 Dari hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya keefektifan pada media yang telah digunakan. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah peneliti mengkolaborasikan dua aplikasi sekaligus untuk membuat satu media pembelajaran interaktif, fokus penelitian ini adalah pada pembelajara bahasa Arab.

Berdasarkan observasi pengamatan yang telah dilakukan di Mts N 1 Kota Gorontalo pada waktu pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) selama kurang lebih 2 bulan dapat diketahui bahwa siswa siswi Mts. N 1 Kota Gorontalo sangat aktif dan kreatif pada kegiatan ekstakurikuler dan banyak prestasi yang sudah mereka raih pada kegiatan akademik

maupun non akademik. Selain itu banyak fasilitas penunjang untuk pelaksanaan proses pembelajaran seperti komputer dan LCD.

Akan tetapi pada pembelajaran bahasa Arab siswa siswi kurang aktif seperti kurangnya pemahaman tentang materi yang diajarkan, ketika diberikan tugas tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, sangat lambat mencatat karena banyak bercerita dengan temannya dan kurangnya perhatian. Namun peneliti menyadari karakteristik peserta didik memang berbeda beda sehingga perlunya pemilihan variasi mengajar yang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan latar belakang ini maka penelitian ini menjadi penting karena akan menjadi inovasi baru dalam pembelajaran bahasa arab, menjadi bahan referensi bahwa aplikasi canva dan kine master bukan hanya aplikasi desain semata, akan tetapi dapat layak untuk menjadi media pembelajaran bahasa arab.

## 2. METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian deskriptif kuantitatif deskriptif. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif yang berbentuk deskriptif adalah suatu penyelidikan yang bertujuan untuk menetapkan nilai-nilai variabel bebas, baik melibatkan satu atau beberapa variabel bebas, tanpa membuat perbandingan atau menjalin hubungan dengan variabel lain.[6]7 Karena itu, peneliti menjelaskan hasil data sesuai dengan sesuai yang terjadi di lapangan sebelum dan setelah penggunaan media Aplikasi Canva dan Aplikasi Kinemaster.

Peneliti juga menggunakan metode analisis kuantitatif dalam mengevaluasi data dari validator dan responden yang diperoleh melalui kuesioner. Pendekatan kuantitatif ini memanfaatkan nilai numerik sebagai penilaian. Rumus yang diaplikasikan untuk menghitung persentase data kuesioner adalah sebagai berikut:

$$p = f/N \times 100\%$$

Keterangan:

*p*: angka presentase

*f*: skor yang diperoleh

*N*: skor maksimum

Hasil validasi ahli dapat diambil berdasarkan hasil presentase yang dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor pada skala Likert 1-5.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media

**Table 1. Internal consistency reliability of biology test**

Tingkat Pencapaian	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat Tidak Layak
20%-39,99%	Tidak Layak
40%-59,99%	Cukup
60%-79,99%	Layak
80%-100%	Sangat Layak

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Aplikasi Canva

Canva merupakan sebuah aplikasi desain yang menawarkan beragam templat seperti poster, grafik, spanduk, brosur, dan yang paling menarik adalah tersedianya fitur yang sangat berguna dalam berbagai konteks pendidikan, seperti teknologi, bisnis, presentasi PowerPoint, presentasi video, dan jenis konten lainnya.[7] Template yang tersedia di aplikasi Canva memiliki variasi yang beragam, didukung oleh animasi, jenis font, dan kombinasi warna yang menarik. Dengan begitu, saat membuat materi pengajaran, guru hanya perlu memasukkan informasi dari buku ajar ke aplikasi Canva tanpa perlu khawatir mengenai desain..

Langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva, baik melalui handphone maupun laptop, dapat diakses dengan mudah oleh pengguna, antara lain:

a. Mengunduh aplikasi Canva melalui Play Store untuk pengguna ponsel dan mengakses situs web bagi pengguna laptop (<https://www.canva.com/>).

b. Membuat akun Canva dengan menggunakan akun Facebook, Google, atau Gmail.

c. Membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan melalui Canva dapat dilakukan dengan memanfaatkan templat. Aplikasi ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk mengubah elemen, jenis huruf, atau gambar sesuai preferensi. Canva menyediakan berbagai fitur yang mudah diaplikasikan melalui antarmuka yang sederhana, sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa kesulitan.

d. Tahap terakhir adalah menyimpan desain yang telah dibuat. Langkahnya adalah dengan mengklik ikon panah menunjuk ke bawah yang terletak di bagian ujung kanan atas, kemudian secara otomatis file akan disimpan di dalam penyimpanan file. [8] Namun tidak menutup kemungkinan dalam pembuatan desain aplikasi canva, templete yang kita pilih bisa

saja akan sama dengan templete yang dipilih orang lain maka salah satu cara untuk menghindarinya adalah dengan mengedit atau mengubah beberapa fitur elemen yang sudah tersedia.

Berikut adalah kelebihan Aplikasi Canva:

- a. Canva memudahkan individu untuk membuat desain sesuai dengan preferensi atau kebutuhan mereka, termasuk pembuatan poster, sertifikat, infografis, templat video, presentasi, serta berbagai elemen lainnya. Semua dapat diakses melalui aplikasi Canva.
- b. Dengan menyediakan beragam template menarik, Canva memfasilitasi pembuatan desain dengan memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan elemen-elemen seperti teks, warna, ukuran, gambar, dan komponen lainnya sesuai preferensi yang diinginkan.
- c. Canva dapat diunduh melalui perangkat Android atau iPhone dengan mendownload aplikasinya. Jika menggunakan laptop, pengguna hanya perlu mengunjungi situs web Canva melalui peramban Chrome.[9] Selain itu bisa dipakai untuk semua kalangan guru, siswa atau orang yang berkepentingan lainnya.

Adapun kelemahan Aplikasi Canva meliputi:

- a. Canva memerlukan koneksi internet yang cukup dan stabil; jika tidak, aplikasi ini tidak dapat digunakan atau mendukung proses desain.
- b. Beberapa unsur dalam Canva, seperti templat, stiker, ilustrasi, jenis huruf, dan lain-lain, dapat diperoleh dengan membayar. Walaupun demikian, ini bukanlah suatu masalah karena masih banyak templat menarik dan gratis yang dapat digunakan.[10]
- c. Sulit menambahkan audio. Canva telah menyediakan fitur untuk audio akan tetapi sebagian besar tidak memiliki fitur audio suara, akan tetapi kembali lagi pada kreativitas masing masing pengguna.

### **Aplikasi Kine Master**

Kinemaster adalah aplikasi desain video yang kaya fitur yang dapat diakses melalui iOS dan Android. Aplikasi ini mendukung sejumlah besar lapisan untuk video, audio, gambar, teks, dan efek. Dilengkapi dengan berbagai peralatan, Kinemaster menjadikan guru dapat menghasilkan video dengan materi pelajaran yang dirancang semenarik mungkin dalam kualitas tinggi.

Kinemaster memungkinkan pengguna untuk memasukkan video dan gambar animasi yang relevan dengan materi pembelajaran, dengan maksud agar perhatian peserta didik dapat lebih terfokus pada konten yang disampaikan oleh pengajar.[4] Di samping itu, orang seringkali memilih foto dan video sebagai elemen dekoratif untuk menghiasi profil media

sosial mereka. Bahkan, video yang dibuat dengan Kinemaster dapat dengan mudah dibagikan ke berbagai platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan Dailymotion.[11] Hal ini memudahkan guru untuk mempublikasikan materi video karena dapat dijangkau oleh siswa di mana saja berada.

Berikut adalah keunggulan Kinemaster yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Melibatkan media sosial memungkinkan guru untuk menjangkau audiens dengan lebih luas dan spesifik melalui video pembelajaran.
- b. Memiliki fitur-fitur yang sangat canggih, efek transisi yang tampak profesional namun tidak berlebihan, antarmuka pengguna yang simpel untuk memudahkan proses penyuntingan, dan lapisan multi memungkinkan penambahan lebih dari satu elemen seperti gambar, teks, audio, dan video.
- c. Menyediakan filter warna dan opsi penyesuaian warna seperti peningkatan kecerahan, mode gelap, saturasi, serta pengaturan volume envelope yang bermanfaat untuk mengatur suara atau musik, menambah dan mengatur kompresor audio, serta mengontrol kecepatan dan klip grafis. Hal ini membantu pengguna dalam membuat materi pembelajaran dengan lebih mudah menggunakan Kinemaster.

Adapun Beberapa kelemahan Kinemaster meliputi:

- a. Sebagian fitur yang ada di Kinemaster tidak dapat diakses tanpa membayar terlebih dahulu, sehingga pengguna diharuskan untuk melakukan pembayaran di muka.
- b. Pengguna versi gratis Kinemaster akan menemui watermark yang muncul di pojok kiri atas video saat menyimpan atau mengekspor file. Meskipun Kinemaster Pro dapat diunduh melalui situs web, namun fitur-fiturnya tetap tidak dapat diakses tanpa melakukan pembayaran.
- c. Pengguna versi gratis Kinemaster perlu mengumpulkan elemen-elemen yang dibutuhkan untuk membuat video animasi dengan cara mengunduhnya dari Google, yang bisa memakan waktu yang cukup lama.

### **Media Pembelajaran**

Pembelajaran media mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam konteks pembelajaran, baik itu dilakukan secara daring maupun luring. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses belajar, menulis, dan berbicara, sehingga dapat merangsang perkembangan imajinasi mereka.[12] Oleh karena itu, peran media pembelajaran dalam konteks pembelajaran dan pengajaran merupakan entitas yang tak dapat

dipisahkan dari ranah pendidikan. Media berbasis teknologi merujuk pada metode, media, atau teknologi yang digunakan untuk menyimpan, mengambil, mengubah, mentransmisikan, dan menerima data atau informasi secara langsung.

Secara singkat, ini adalah metode yang bermanfaat untuk memfasilitasi komunikasi atau pertukaran data dari satu individu ke individu lainnya.[13] Menurut Hasrah, Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran membawa beberapa keunggulan, antara lain menyempurnakan mutu kegiatan pembelajaran, memperluas aksesibilitas padapendidikan dan pebelajaran, mengembangkan visualisasi dari konsep-konsep yang bersifat abstrak, memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran yang sedang dipelajari, meningkatkan daya tarik tampilan materi pembelajaran, serta bertindak sebagai penghubung antara materi dan proses pembelajaran.[14] Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media memiliki dampak yang signifikan pada kualitas pendidikan, baik itu memperbaiki profesionalisme guru maupun meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dengan kata lain, penggunaan media tidak hanya mampu memotivasi siswa tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

### **Penggunaan Aplikasi Canva berbantu Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Mts. N 1 Kota Gorontalo**

Dari hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan beberapa temuan. Pertama, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran bahasa Arab sebelum menerapkan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva dengan dukungan Aplikasi Kinemaster. Hasilnya menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran tersebut, guru tidak menggunakan variasi metode dan memberikan tugas tanpa penjelasan materi yang rinci. Dampaknya adalah kurangnya motivasi belajar siswa dan lambatnya penyelesaian tugas yang diberikan.

Menurut pandangan Indra Djati Sidi dalam Cope, penyelenggaraan kegiatan pembelajaran seharusnya melibatkan kemampuan setiap peserta didik dalam menciptakan suatu lingkungan belajar yang bersifat menyenangkan dan interaktif. Hal ini mencakup penggunaan media yang sesuai, pemanfaatan sumber belajar yang tepat, mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, dan menciptakan atmosfer belajar kelas yang mendukung. Dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, hal tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti semua tahapan pembelajaran.

Kedua, penelitian menemukan bahwa dalam proses pembelajaran, guru terutama fokus pada pengisian jam pelajaran tanpa memberikan penjelasan materi secara memadai,

yang kemudian berdampak pada tingkat pemahaman siswa. Jika dalam kelas terdapat variasi model pembelajaran, partisipasi aktif siswa, dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, dapat dipastikan bahwa hal tersebut akan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa.[15] Maka, dapat dilihat bahwa peran guru memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat keberhasilan siswa.

Ketiga, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran menarik perhatian siswa pada gadget, dengan cermat memperhatikan konten materi yang disajikan. Mereka juga terlihat bersemangat untuk bersaing dalam menjawab soal-soal yang terdapat dalam media tersebut. Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, memotivasi serta merangsang kegiatan belajar, dan bahkan memiliki dampak psikologis yang signifikan terhadap proses pembelajaran. [16] Maka, pentingnya pemahaman guru tentang model model pembelajaran untuk menunjang aktivitas dalam proses belajar.

Keempat, setelah menerapkan Aplikasi Canva dan Aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran kepada 31 siswa, sebagian besar dari mereka secara positif merespons penggunaan media pembelajaran ini. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam menjawab soal-soal dengan mendapatkan nilai memuaskan, seperti yang tergambar dalam tabel berikut.

**Tabel 2 Hasil Angket Respon Siswa**

---

Pembelajaran	15	48%
Komunikasi Visual	25	79%
<b>Jumlah</b>	40	79%
<b>Persentase</b>		79%

---

Berdasarkan tanggapan dari 31 siswa kelas VIII yang mengisi angket, penggunaan media pembelajaran Aplikasi Canva dengan dukungan Aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran Bahasa Arab mendapatkan hasil yang memuaskan. Rata-rata persentase yang diberikan oleh siswa adalah sekitar 79%. Angka ini berada dalam kisaran nilai antara 60% hingga 79,99%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dianggap layak

untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab yang menjadi fokus penelitian.

### Hasil Validasi Media Pembelajaran Aplikasi Canva berbantu Aplikasi Kinemaster

**Tabel 3 Penilaian Validator**

Indikator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Pembelajaran	35	93%
Komunikasi Visual	45	90%
<b>Jumlah</b>	90	81%
<b>Persentase</b>	81%	

Dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva berbantu Aplikasi Kine Master pada pembelajaran Bahasa Arab kelas VIII adalah sangat layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran dengan persentase 81% dengan rentang nilai antara 80%-100%. Kesimpulan ini sejalan dengan penilaian validitas yang diberikan oleh para ahli dan layak untuk diuji coba.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pemanfaatan Aplikasi Canva berbantu Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Mts. N 1 Kota Gorontalo dikatakan berhasil. Ini dapat terlihat dari tanggapan siswa pada kuesioner, yakni nilai rata-rata persentase yang diberikan oleh siswa mencapai 79%. Angka ini berada dalam kisaran nilai antara 60%-79,99%, selain itu media ini sangat efektif yang dibuktikan dengan sebagian besar siswa mampu menjawab soal yang ada pada media. Meskipun media ini ada beberapa kekurangan namun layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### REFERENSI

- [1] A. Mudinillah, A. Islam, N. Batusangkar, and S. A. P. Batusangkar, "Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan," *Tarqiyatuna J. Pendidik. Islam dan Madrasah Ibtidaiyyah*, vol. 01, 2022, doi: <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>.
- [2] P. Matematika and F. Keguruan, "Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring," *J. Anal.*, vol. 7, no. 1, pp. 33–45, 2021. doi: <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11956>
- [3] M. Sholeh and E. Susanti, "Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM," *J.*

- Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. November, pp. 430–436, 2020, doi: <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>.
- [4] H. Khaira, P. Pascasarjana, and U. N. Medan, “PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ICT,” pp. 39–44, 2020.
- [5] T. Wulandari, A. Mudinillah, A. Islam, N. Batusangkar, S. Tinggi, and A. Islam, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD,” *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022, doi: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- [6] Sugiyono, “Jenis Penelitian Kuantitatif Deskriptif Dalam Metode Penelitian,” *Konstr. Dan Prop. Yang Dibutuhkan Ind. Jasa Konstr. Bid. Pelaks. Di DIY*, pp. 64–76., 2016.
- [7] R. Ramadhan, “EFEKTIVITAS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI PADA KELAS VIII SMP NU BULULAWANG,” 2023, doi: <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.603>.
- [8] A. Alamsyah, Dewi, E. Yuliani, N. K. Ramadhan, R. Rosdiah, and Sudirman, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika,” *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, vol. 1, no. 2, pp. 77–87, 2023, doi: : <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.603>.
- [9] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif,” *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022, [Online]. Available: <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- [10] Monoarfa, “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru,” *Semin. Nas. Has. Pengabd.*, pp. 1–7, 2021.
- [11] P. Pirdayuni, D. Damanhuri, and A. S. Pamungkas, “Pengembangan Media Audio Visual Kinemaster Dalam Pembelajaran Tema 8 Pada Kelas Iv Di Sd Negeri Serang 20,” *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 2, p. 306, 2022, doi: <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8536>
- [12] R. A. Masfufah, L. K. Muyasyaroh, D. Maharani, T. D. Saputra, F. Astrianto, and D. P. K. Dayu, “Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka,” in *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2022, pp. 347–352.
- [13] K. Nisa, “IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI,” *J. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 94–99, 2022, doi: <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p94-99>.
- [14] S. M. Dian Puspita Eka Putri, Djumanto, “Review : Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK,” *EDUGAMA J. Kependidikan dan Sos. Keagamaan*, vol. 8, no. 1, pp. 1–20, 2022, doi: 10.32923/edugama.v8i1.2468.
- [15] N. Ulwiyah and S. S. Indarti, “Hubungan Model Pembelajaran dengan Tingkat Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Madrasah Tsanawiyah,” *J. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 137–156, 2018.
- [16] K. Husna and S. Supriyadi, “Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *AL-MIKRAJ J. Stud. Islam dan Hum. (E-*

---

*ISSN 2745-4584*), vol. 4, no. 1, pp. 981–990, 2019, doi:  
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.