

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS
SMART TV BERBANTU APLIKASI EDUKASI UNTUK SISWA KELAS 2
SDIT INSAN RABBANI TEGALSARI GADINGREJO**

Redita Ayu Kesuma¹, Maya Aulia²

¹Mahasiswa STIT Pringsewu Lampung

²Dosen STIT Pringsewu Lampung

reditakesuma@gmail.com

ABSTRACT

Fruit-themed Arabic language learning media in class II SDIT Insan Rabbani Tegalsari Gadingrejo actually already exists, but has not been utilized optimally. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. The research objective is to develop Smart TV-based media with the help of the Canva AI application to increase students' interest in learning. The trial involved 26 students and showed that the media developed was valid, practical and useful. As a result, students' interest in learning increases, thus, this media can help increase interest in learning while making it easier for students to understand Arabic vocabulary about fruit

Keyword: Learning Media, Smart TV, R&D, ADDIE, Education Applications

ABSTRAK

Media pembelajaran bahasa Arab tema buah-buahan di kelas II SDIT Insan Rabbani Tegalsari Gadingrejo sebenarnya sudah ada, tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media berbasis Smart TV dengan bantuan aplikasi Canva AI untuk meningkatkan minat belajar siswa. Uji coba melibatkan 26 siswa dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, dan bermanfaat. Hasilnya, minat belajar siswa meningkat dengan demikian, media ini dapat membantu meningkatkan minat belajar sekaligus memudahkan siswa memahami kosakata bahasa Arab tentang buah-buahan

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Smart TV, R&D, ADDIE, Aplikasi Edukasi

A. Pendahuluan

Teknologi berkembang dengan cepat dan memberikan berbagai dampak serta inovasi di

banyak bidang termasuk dalam dunia pendidikan. Contoh yang sangat populer di saat ini adalah kecerdasan buatan AI (*Artificial Intelligence*), dan berbagai

penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran seperti Smart TV, yang sudah mulai tersebar di beberapa sekolah. Pembelajaran di sekolah saat ini harus *adaptable* terhadap perkembangan teknologi. Karena, hal itu dapat membantu mempersiapkan siswa/i dalam menghadapi tantangan serta peluang di dunia yang semakin maju. Untuk dapat memanfaatkan keuntungan ataupun kelebihan yang ditawarkan dari teknologi dalam proses pembelajaran, maka penting bagi sektor pendidikan mengikuti perkembangan teknologi, mengintegrasikannya kedalam metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi akademik (Nugraha et al., 2021).

Guru memiliki peran penting dalam menentukan dan mengonsep model belajar yang sesuai untuk mendorong keaktifan serta keikutsertaan murid pada pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif dan

mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran semakin berorientasi pada siswa, salah satunya melalui Discovery Learning, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa secara lebih maksimal (Ramadhan et al., 2020).

Hasil wawancara dengan Ibu Tamara Nurhadiatus Greselia, S.Pd., guru kelas II SDIT Insan Rabbani Tegalsari Gadingrejo pada 10 Maret 2026, mengungkapkan beberapa permasalahan terkait pembelajaran. Salah satu masalahnya, anak-anak kurang tertarik terhadap mata pelajaran bahasa arab, karena sering dianggap membosankan. Di SDIT Insan Rabbani Tegalsari Gadingrejo, sudah ada beberapa media pendukung seperti proyektor, laptop, dan Smart TV. Namun, pemanfaatannya belum maksimal. Hal ini menghambat proses pembelajaran yang interaktif dan personal. Taupik (2021) menyebutkan bahwa siswa yang mendapat pelajaran monoton mungkin menjadi tidak tertarik., mengantuk, dan kehilangan minat untuk belajar. Dampaknya adalah siswa akan lebih suka terlibat dalam

kegiatan yang tidak terkait di kelas. Agar proses pembelajaran menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, diperlukan pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang tepat, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Metode Penelitian

Trianto (2011:206) mengemukakan bahwa Research and Development (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Aplikasi Edukasi Bahasa Arab Canva AI dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa/i kelas II SDIT Insan Rabbani Tegalsari Gadingrejo dalam mengembangkan kosakata mereka. Pendekatan pembelajaran ini mengubah lima fase model ADDIE: Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Brach, 2009; Rayanto & Sugianti, 2020). Produk pengembangan ini diuji pada tanggal 7-8 Maret 2026 dengan peserta didik kelas II SDIT Insan Rabbani Tegalsari Gadingrejo,

dengan kelas kontrol yang berisikan 26 orang dan kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang berpartisipasi dalam uji coba ini. Produk pengembangan berupa Aplikasi Edukasi Canva AI dengan materi buah-buahan yang bertujuan untuk analisis terhadap permasalahan yang muncul di SDIT Insan Rabbani Tegalsari Gadingrejo. Pada tahap pengembangan produk, dilakukan validasi oleh ahli (extender judgement), termasuk ahli materi atau media, dan ahli bahasa. Hasil pertimbangan dari kedua validator akan dianalisis menggunakan metode data uji validasi Aiken (1985).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Artikel ilmiah ini menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai dasar dalam proses perancangannya. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran Bahasa Arab dalam bentuk permainan edukatif berbasis Canva AI yang dikembangkan untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, khususnya pada materi buah-buahan. Berikut ini adalah tindakan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan:

1. Analyze (analisis)

Setelah dilakukan penelitian pendahuluan di SDIT Insan Rabbani Tegalsari Gadingrejo peserta didik pada kelas II memiliki minat belajar yang rendah dalam mata pelajaran bahasa arab. Dari 26 siswa, 17 murid berada pada kelompok sedang, tujuh murid pada kategori rendah, dan dua pada kategori sangat rendah, menurut hasil pra-tes. Berikut ini adalah tabel 1 yang menyajikan secara spesifik hasil temuan tersebut.

Tabel 1 Pretes, Postes Minat Belajar Bahasa Arab

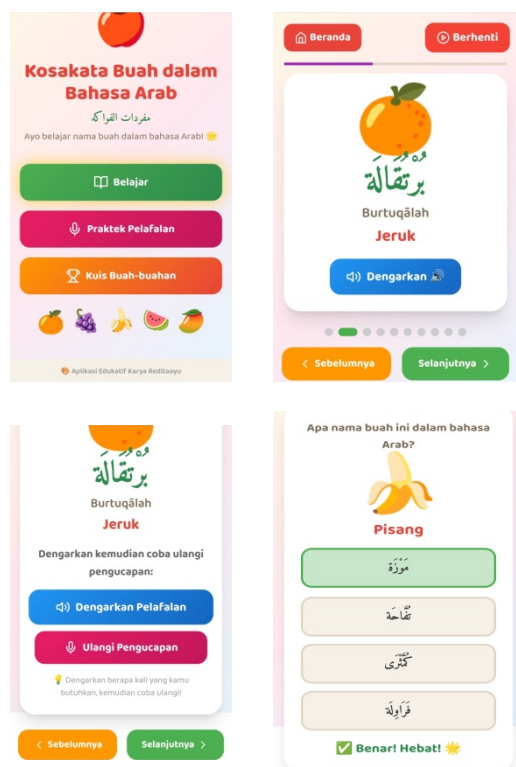
No	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1	Sangat Tinggi	0
2	Tinggi	0
3	Sedang	5
4	Rendah	13
5	Sangat Rendah	8
6	Jumlah	26

Hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa proses pembelajaran masih memerlukan dukungan berupa materi ajar yang lebih inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan materi ajar dalam bentuk aplikasi edukatif yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada

tema buah-buahan. Aplikasi ini diharapkan mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan minat, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

2. Design (desain)

Desain Aplikasi Edukasi Bahasa Arab ini dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk merancang tampilan digital yang menarik, seperti sampul, isi, jenis font, warna, serta ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran. Hasil desain yang menarik secara visual menjadi fokus utama untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memastikan Aplikasi Edukatif dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab materi buah-buahan. Berikut ini adalah story board aplikasi media pembelajaran berbasis Smarttv dalam bentuk aplikasi edukasi Canva AI dengan pendekatan *Discovery Learning* yang telah dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 1. Storyboard Aplikasi Edukasi Bahasa Arab Canva AI

3. Development

Desain konseptual yang dirancang pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi sebuah produk yang siap untuk diimplementasikan. Sebuah produk dapat dikategorikan valid jika memenuhi dua kriteria utama: pertama, produk tersebut harus selaras dengan teori yang melandasinya; kedua, setiap komponen produk harus mendukung dan konsisten satu sama lain (Nieveen, 1999). Untuk menjamin keberhasilan serta optimalisasi

penggunaan aplikasi edukasi Canva AI, dilakukan proses validasi oleh para ahli yang berkompeten di bidang media serta materi atau bahasa. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai dan menyempurnakan produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Implementation (implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji penggunaan aplikasi edukasi Canva AI yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak, dalam situasi pembelajaran secara langsung. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 7-8 Maret 2026 di kelas II SDIT Insan Rabbani Tegalsari Gadingrejo, yang melibatkan 26 peserta didik dengan harapan mereka memenuhi kriteria dalam meningkatkan minat belajar bahasa arab, yang diharapkan pada artikel ilmiah penulis.

Peserta didik dibimbing secara langsung untuk mengerjakan soal dalam aplikasi edukasi Canva AI, sehingga mereka lebih aktif, rasa ingin tahu meningkat, dan minat belajar menjadi lebih tinggi.

Kategori	Pret-test	%	Post-test	%
Sangat Tinggi	0	0%	4	20%
Tinggi	0	0%	14	70%
Sedang	5	25%	8	40%
Rendah	13	65%	0	0%
Sangat Rendah	8	40%	0	0%
Jumlah	26	100%	26	100%

Tabel 2. Perbandingan Pre-test dan Post-test

Penelitian ini memberikan peran penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat pendidikan dasar. Hasil penelitian ini juga mendukung kebijakan pendidikan yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada.

5. Evaluation (Evaluasi)

Untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis Smart TV dengan bantuan aplikasi edukasi Canva AI dapat berjalan dengan baik serta mampu meningkatkan minat belajar siswa, dilakukan evaluasi secara menyeluruh pada tahap evaluasi dalam model ADDIE. Evaluasi ini terdiri dari dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan penerapan pembelajaran. Kegiatan ini meliputi observasi di kelas, wawancara, serta penyebaran kuesioner untuk memperoleh umpan balik dari siswa. Selain itu, dilakukan juga penilaian terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa saat menggunakan Smart TV dan aplikasi Canva AI. Masukan yang diperoleh kemudian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran tersebut.

Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan setelah pembelajaran diterapkan. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan secara keseluruhan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media, serta didukung dengan validasi dari para ahli di bidang pendidikan dan media untuk memastikan kualitas pembelajaran berbasis Smart TV berbantuan aplikasi edukasi Canva AI.

Analisis juga dilakukan menggunakan data statistik dari hasil yang telah dikumpulkan. Hasil evaluasi ini memberikan gambaran

berupa data angka mengenai tingkat keberhasilan pembelajaran berbasis Smart TV dengan bantuan aplikasi edukasi Canva AI, sekaligus menunjukkan bagian-bagian yang masih perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan refleksi untuk memahami keberhasilan serta kendala yang muncul selama proses pengembangan dan penerapan pembelajaran. Dari sini, disusun beberapa saran perbaikan untuk ke depannya, seperti memperbaiki bagian media atau materi yang dirasa kurang efektif berdasarkan masukan yang diperoleh. Tahap evaluasi juga mencakup rencana penggunaan secara berkelanjutan, seperti pembuatan panduan penggunaan bagi guru, penyediaan pelatihan tambahan jika diperlukan, serta penyusunan strategi agar media pembelajaran ini dapat diterapkan dalam kurikulum yang lebih luas. Secara keseluruhan, tahap evaluasi ini memastikan bahwa pembelajaran berbasis Smart TV dengan bantuan aplikasi Canva AI telah dirancang dan dilaksanakan dengan baik serta mampu meningkatkan minat belajar siswa. Evaluasi yang dilakukan secara

terstruktur membantu mengetahui kelebihan dan kekurangan media, sehingga pengembang dapat melakukan perbaikan yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Smart TV dengan bantuan aplikasi edukasi Canva AI sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Melalui tahapan pengembangan yang terstruktur dengan model ADDIE, hasil penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran ini mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Selain itu, siswa juga dapat memahami materi dengan lebih baik melalui tampilan yang menarik dan interaktif. Hasil validasi dari para ahli serta uji coba langsung menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan standar yang diharapkan dan sejalan dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum. Sejalan dengan hasil tersebut, pengembangan aplikasi berbasis Smart TV berbantuan Canva AI memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran

yang lebih interaktif serta meningkatkan minat belajar siswa. Keberhasilan penerapan media ini juga membuka peluang untuk mengembangkan model serupa pada materi lain, serta dapat menjadi contoh dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi di masa depan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan dan menggabungkan berbagai model pembelajaran digital lainnya yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan perkembangan teknologi pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih menyeluruh dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Putri, MA, dkk. (2023). "Validasi Media Digital untuk Pembelajaran IPA." *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*.
- Cahaya Intan Murni, dkk. (2024). "Penerapan E-Lkpd Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar".
- Marihot Simamora, dkk. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Smart TV Dalam Pembelajaran Matematika di sekolah Menengah Pertama Bekasi (Development of smart TV LEARNING Media in mathematics education at a junior high school in Bekasi)".
- Sugiyono. (2013). *Metod penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2011). "Metode Penelitian Pendidikan". Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Nur Halizah, (2025). "Implementasi Media Smart TV dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Peserta didik di Mts Alkhairaat Pusat Palu".
- Wiena Safitri, dkk (2023). "Potensi dan Efektivitas Pemanfaatan Smart TV dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa".
- Amir Hamzah. (2019). "Metode Penelitian& Pengembangan Reserch & Development Uji Produk Kuntitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil. Literasi Nusantara.
- Haniah, (2014). "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Mengatasi Masalah Belajar Bahasa Arab". *Al-Ta'rib: Jurnal Imiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 2(1-19).
- Iswanto,R.(2017). "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemenfaatan Teknologi". *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*.