

Pelatihan Kompetensi Digital dan Kreativitas
Siswa MAN 2 Malang melalui Desain Kartu Kosakata
Bahasa Arab dengan Canva

Kholisin¹, Ali Ma'sum², Achmad Tohe³, Fatiya Faza Khabibatul Ilmi⁴, Nia Zahrotul Fadiyah⁵, Ilvina Maulidiyah Mahmudah⁶

¹⁻⁶Universitas Negeri Malang, Indonesia
e-mail: kholisin.fs@um.ac.id

Abstrak

Saat ini, pelatihan literasi digital di madrasah cenderung berfokus pada guru, sehingga potensi kreativitas siswa dalam memproduksi media pembelajaran sering terabaikan. Hal ini menciptakan celah yang perlu dijembatani, yaitu kurangnya pelatihan yang berorientasi pada siswa madrasah, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab. Oleh karena itu tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan digital desain kartu kosakata bahasa Arab berbasis canva. Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan praktik. Ada 2 tahap kegiatan dalam pelatihan, yakni tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Kegiatan pada tahap persiapan meliputi berkoordinasi dengan pihak mitra, penyusunan materi workshop, dll. Adapun pada tahap pelaksanaan 3 kegiatan penting yakni penyampaian materi, pembuatan desain flashcard bersama kelompok masing-masing, dan pemaparan hasil desain flashcard. Ada empat materi yang disampaikan dalam pelatihan, yaitu (1) Pengenalan Flashcard dan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) (2) Flashcard: Media Sederhana, Pembelajaran Bermakna (3) Strategi Cerdas Mencari Mufradat Bahasa Arab (4) Canva: Platform Desain Grafis Berbasis Web dan Aplikasi. Kegiatan ini diakhiri dengan penyampaian kesan pesan oleh siswa, salah satu isi dari penyampaian tersebut yakni harapan agar kegiatan seperti ini dilakukan secara berlanjut untuk generasi-generasi selanjutnya.

Kata kunci – pelatihan, flashcard bahasa Arab, platform canva

Abstract

Currently, digital literacy training in madrasahs tends to focus on teachers, so that the potential for student creativity in producing learning media is often overlooked. This creates a gap that needs to be bridged, namely the lack of training oriented towards madrasah students, especially in the context of Arabic language learning. Therefore, the purpose of this activity is to provide training in digital design of Arabic vocabulary cards based on Canva. The methods used are lectures and practice. There are two stages in the training, namely the preparation stage and the implementation stage. Activities in the preparation stage include coordinating with partners, preparing workshop materials, etc. As for the implementation stage, there are three important activities, namely delivering the material, creating flashcard designs with each group, and presenting the flashcard design results. There were four materials presented in the training, namely (1) Introduction to Flashcards and Arabic Vocabulary (Mufradat) (2) Flashcards: Simple Media, Meaningful Learning (3) Smart Strategies for Finding Arabic Vocabulary (4) Canva: Web-Based Graphic Design Platform and Application. The activity concluded with students sharing their impressions and messages, one of which was the hope that such activities would be carried out continuously for future generations.

Keywords – training, Arabic flashcards, Canva platform

1. PENDAHULUAN

Kompetensi digital merupakan salah satu keterampilan utama abad ke-21 yang wajib dimiliki oleh peserta didik di seluruh jenjang, termasuk siswa madrasah tingkat menengah atas (MA). Trilling dan Fadel (2009) menekankan bahwa keahlian abad ke-21 tidak hanya mencakup literasi dasar, tetapi juga literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Namun kenyataannya, literasi digital siswa madrasah masih tergolong rendah; mereka belum terbiasa memanfaatkan aplikasi digital untuk kegiatan yang mendukung kreativitas maupun pembelajaran. Keterbatasan fasilitas pendukung dan minimnya pelatihan teknologi di lingkungan madrasah turut memperbesar kesenjangan tersebut (Belanisa et al., 2022), sehingga siswa perlu diberi ruang beradaptasi dengan perkembangan teknologi secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, kosakata (*mufradāt*) menjadi aspek fundamental. Kridalaksana menyebut kosakata sebagai komponen bahasa yang mencakup makna serta pemakaian istilah, kekayaan istilah yang dimiliki pembicara atau penulis, sekaligus daftar istilah yang disusun secara praktis layaknya kamus. Dalam bahasa Arab, kosakata berdiri sejajar dengan tata bahasa (*nahwu*), morfologi (*sharaf*), dan fonetik (*ashwat*). Penguasaan kosakata menjadi kunci keberhasilan dalam keterampilan berbahasa, namun pembelajarannya sering kali dianggap monoton, terutama apabila disampaikan dengan metode konvensional. Penelitian (Rahman et al. (2023) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang tidak variatif dapat menurunkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab menawarkan solusi atas permasalahan tersebut. Penelitian Mofid et al. (2024) membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap *mufradāt* sekaligus mendorong keterlibatan belajar yang lebih tinggi. Hal serupa ditegaskan oleh Nisa dan Muhaimin (2024), bahwa media pembelajaran berbasis Canva berkontribusi pada peningkatan efektivitas belajar Bahasa Arab di madrasah. Selain itu, UNESCO (2018) menekankan bahwa literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan mengakses informasi, tetapi juga kemampuan mencipta, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif menggunakan teknologi.

Dengan Canva, siswa dapat mendesain kartu kosakata bahasa Arab dengan tampilan visual yang menarik, menggunakan elemen seperti warna, ikon, dan ilustrasi. Aktivitas ini bukan hanya memperkuat pemahaman kosakata, tetapi juga melatih kreativitas dan keterampilan teknologi siswa. Studi (Abusyairi et al. (2024) mendukung pandangan ini, bahwa Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus melibatkan mereka secara aktif dalam produksi media pembelajaran. Lebih jauh, penggunaan Canva memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun berkolaborasi dalam kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Hingga saat ini, pelatihan berbasis literasi digital di madrasah umumnya ditujukan bagi guru, sementara siswa jarang dilibatkan secara langsung dalam proses produksi media pembelajaran. Padahal, tingkat kreativitas siswa cenderung tinggi dan mereka berpotensi menghasilkan media yang relevan dengan kebutuhan belajar mereka sendiri. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang perlu diisi, yakni minimnya penerapan pelatihan literasi digital yang berfokus pada siswa madrasah, khususnya dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan desain kartu kosakata berbasis Canva bagi siswa MAN 2 Malang dipandang strategis untuk menjawab kebutuhan tersebut.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dirancang berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui dialog dengan guru Bahasa Arab dan observasi di MAN 2 Malang. Dari analisis ditemukan bahwa siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi desain seperti Canva untuk media kosakata, literasi digital mereka masih rendah, dan media pembelajaran kosakata Bahasa Arab sangat minim unsur kreativitas visual. Kebutuhan ini menjadi landasan pelaksanaan program agar tidak hanya memfokuskan pada transfer materi, tetapi juga pemberdayaan kreatif siswa.

Program kegiatan inti dilaksanakan dalam dua hari penuh, masing-masing pukul 08.00–15.00 WIB, ditambah pendampingan berkala setelah pelatihan. Hari pertama kegiatan difokuskan pada penyampaian materi pengantar mengenai literasi digital, pentingnya penguasaan kosakata Bahasa Arab, serta pengenalan fitur-fitur aplikasi Canva. Metode ceramah dipakai untuk menyampaikan teori dan konsep dasar, dilanjutkan dengan tanya jawab untuk mengecek pemahaman awal. Hari kedua peserta melakukan praktik langsung membuat kartu kosakata secara berkelompok menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL), kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka agar memperoleh umpan balik dari fasilitator dan teman sekelas.

Peserta dalam kegiatan ini terdiri atas sekitar 30 siswa kelas X dan XI yang dipilih berdasarkan minat terhadap desain digital dan ketersediaan perangkat (komputer atau HP) dan akses internet. Guru Bahasa Arab juga dilibatkan sebagai pendamping dan fasilitator agar hasil pelatihan dapat tetap dipakai dalam kegiatan belajar-mengajar di madrasah. Tim pengabdian terdiri atas dosen dan mahasiswa yang bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan materi, praktik, monitoring dan evaluasi.

Untuk penyelesaian masalah lapangan seperti variasi kemampuan awal siswa, keterbatasan akses perangkat, dan koneksi internet yang tidak selalu stabil, tim menyediakan modul materi tertulis dan demo offline, serta menggunakan sesi pendampingan satu-satu atau kelompok kecil agar siswa yang kesulitan dapat dibantu langsung. Strategi ini diambil dari pengabdian yang menunjukkan bahwa pendampingan dan materi bertahap memperkecil hambatan teknologi dan motivasi (Putri, Syabrina, & Sulistyowati, 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan ini mencakup seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan dari awal sampai akhir, yang terdiri dari (a) tahap persiapan dan (b) pelaksanaan.

Tahap Persiapan

Setelah pengumuman penerimaan hibah pengabdian dan penandatanganan kontrak pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian masyarakat melaksanakan serangkaian kegiatan awal sebagai bagian dari tahap persiapan. Adapun langkah pertama adalah mengadakan rapat koordinasi internal dengan seluruh anggota tim untuk menyusun dan memfinalisasi dokumen Desain Operasional (DO) kegiatan. Rapat yang diselenggarakan pada Maret 2025 ini menghasilkan perumusan tujuan, target, tahapan pelaksanaan, dan pembagian peran kegiatan di antara anggota tim. Setelah dokumen disetujui, ketua pelaksana mengunggah DO ke sistem Litabmas sebagai bentuk pelaporan administratif awal.

Selanjutnya, tim pengabdian menjalin komunikasi dan koordinasi dengan pihak mitra kegiatan, yaitu MAN 2 Malang selaku sekolah sasaran pada April 2025. Koordinasi dilakukan oleh tim pelaksana secara langsung dengan pihak sekolah, yang diwakili oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum Bapak S. Rizal, S.Hum, M.Pd dan guru mata pelajaran Bahasa Arab, Ustadz Muhammad Azmy Mousavi, M.Pd. Dalam pertemuan tersebut, tim menyampaikan tujuan, ruang lingkup, serta manfaat dari kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan. Kegiatan ini dirancang agar selaras dengan kurikulum pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dan mampu menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti literasi digital dan kreativitas visual. Pihak sekolah merespon rencana kegiatan dengan sangat baik dan menyatakan dukungannya secara penuh, termasuk dalam hal penyediaan ruang kelas, fasilitas pendukung kegiatan, serta pemilihan peserta. Penentuan peserta dilakukan langsung oleh guru Bahasa Arab MAN 2 Malang dengan mempertimbangkan minat dan kesiapan siswa. Disepakati bahwa peserta berasal dari siswa kelas XI dan XII, dengan jumlah maksimal 30 orang. Namun, pertemuan ini belum menghasilkan waktu pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Koordinasi Pertama Tim Pengabdian dan Pihak Sekolah Mitra

Sebagai bagian dari persiapan teknis, tim pengabdian menyusun sejumlah perangkat pendukung, antara lain: modul panduan singkat penggunaan Canva, template kartu kosakata Bahasa Arab, serta contoh desain kartu kosakata (*flashcard*) yang akan digunakan sebagai bahan demonstrasi dan inspirasi peserta. Pembuatan media dilakukan secara kolaboratif oleh tim mahasiswa dengan arahan dari dosen pelaksana. Sementara untuk desain-desain seperti poster, banner, dan *merchandise* masih dalam tahap perancangan sembari menunggu penetapan tanggal yang pasti.

Pada hari berikutnya, tim pengabdian kembali menghubungi pihak sekolah untuk koordinasi lebih lanjut mengenai hal-hal yang belum final, termasuk waktu pelaksanaan kegiatan. Setelah melalui diskusi, disepakati bahwa kegiatan akan dilaksanakan pada,

Hari : Senin-selasa

Tanggal : 26 s.d 27 Mei 2025

Tempat : Laboratorium komputer MAN 2 Malang

dengan nama-nama peserta yang telah ditetapkan untuk daftar hadir peserta. Dengan demikian, tim pengabdian dapat menindaklanjuti persiapan teknis sebelum kegiatan berlangsung, termasuk desain poster sebagai sarana publikasi internal sekolah.



Gambar 2. Poster Kegiatan Pengabdian



Gambar 3. Desain Banner Kegiatan

Keseluruhan tahapan ini menjadi landasan penting dalam memastikan kegiatan pengabdian berlangsung secara efektif, terarah, dan sesuai dengan tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas siswa melalui kegiatan desain kartu kosakata Bahasa Arab dengan memanfaatkan platform Canva.

Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan berlangsung selama 2 hari yaitu pada hari Senin-Selasa yang bertepatan pada tanggal 26-27 Mei 2025. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB dengan registrasi peserta kegiatan yang telah dipilih sebelumnya. Tepat pukul 08.15 acara dimulai dan dibuka oleh MC dan dilanjutkan dengan prakata oleh Ketua Pelaksana Kegiatan, ustadz Dr. Kholisin, M.Hum. Dalam sambutannya beliau mengemukakan latar belakang kegiatan dilaksanakan, tujuan kegiatan, dan pentingnya kegiatan ini dilaksanakan serta manfaatnya bagi tim pelaksana dan peserta pelatihan.

Sambutan berikutnya disampaikan oleh Kepala Madrasah MAN 2 Malang, Ibu Titien Sumartin, S.Pd. Ada tiga hal penting yang disampaikan. Pertama, ucapan terima kasih kepada LP2M UM, khususnya kepada Tim pengabdian Departemen Sastra Arab yang telah memberikan pelatihan digital untuk anak-anak terkait pembuatan Flashcard bahasa Arab melalui canva. Kedua, kegiatan seperti ini sangat penting bagi siswa siswi zaman sekarang dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dalam mendukung proses pembelajaran yang adaptif dan inovatif. Diharapkan agar kegiatan semacam ini tidak hanya insidental tetapi perlu ditindaklanjuti dengan mengembangkan teknologi yang telah dipelajari dalam pelatihan. Ketiga, pesan kepada semua peserta untuk tetap semangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan yang berlangsung selama 2 hari.



Gambar 4. Kegiatan Pembukaan oleh Tim Pengabdian dan Kepala Madrasah MAN 2 Malang

Setelah pembukaan, acara selanjutnya yaitu penyampaian materi. Ada empat materi dalam pelatihan ini, yaitu (1) Pengenalan *Flashcard* dan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*), disampaikan oleh Ustadz Ali Ma'sum, S.Pd., M.A. Adapun 3 materi berikutnya disampaikan oleh mahasiswa, yakni (2) *Flashcard*: Media Sederhana, Pembelajaran Bermakna, oleh Nia Zahrotul Fadiyah; (3) Strategi Cerdas Mencari Mufradat Bahasa Arab, oleh Ilvina Maulidiyah Mahmudah; dan (4) Canva: Platform Desain Grafis Berbasis Web dan Aplikasi, oleh Fatiya Faza Khabibatul Ilmi. Pada kesempatan ini, terdapat 30 siswa siswi Madrasah Aliyah kelas X dan XI sebagai peserta yang terbagi menjadi 10 kelompok, setiap kelompoknya terdiri dari 3 orang. Tiap kelompok mendesain sesuai tema yang telah diberikan lalu dipresentasikan secara bergantian dan kelompok yang terbaik akan menerima penghargaan dari tim pengabdian. Kegiatan ini dilakukan di ruang Laboratorium Komputer karena membutuhkan beberapa fasilitas seperti komputer, jaringan Wi-Fi, dan proyektor.



Gambar 5. Penyampaian Materi oleh Ustadz Ali Ma'sum, S.Pd., M.A.

Dalam pelaksanaan kegiatan, penyampaian materi mencakup penjelasan, sesi tanya jawab, praktik langsung, serta diskusi. Materi pertama yang disampaikan menekankan bahwa kosakata merupakan salah satu unsur dasar yang harus dikuasai seseorang dalam mempelajari suatu bahasa. Kosakata menjadi pintu masuk untuk memahami dan memproduksi bahasa secara efektif. Dalam pembelajaran bahasa, kosakata tidak cukup sekedar dihafalkan, melainkan juga diulang-ulang, ditulis, dilafalkan, dan diaplikasikan dalam kehidupan nyata (Isnaini & Huda, 2020). Kosakata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbahasa lainnya. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan strategi dan metode yang tepat agar siswa dapat memaksimalkan pembelajaran mereka (Astuti, 2016). Metode yang diterapkan dalam pembelajaran hendaknya dirancang secara menarik, termasuk dengan memanfaatkan media ajar yang kreatif dan inovatif salah satunya menggunakan kartu kosakata (*flashcard*).



Gambar 6. Penyampaian Materi oleh Mahasiswa Tim Pengabdian

Materi selanjutnya memaparkan fungsi dari kartu kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab. Kartu kosakata dapat berisi gambar dari kosakata yang hendak diajarkan, kartu ini digunakan sebagai demonstrasi atau pengenalan *mufradat* kepada para siswa. Media ini juga dapat digunakan dengan metode tebak-tebakan sehingga siswa dengan cepat menghafal dan menambah kosakata mereka (Masy'idah, 2022). Pada kegiatan pelatihan ini, para siswa diajak untuk membuat media kartu kosakata yang nantinya dapat mereka manfaatkan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas. Selanjutnya para siswa diajak eksplor mengenai kosakata yang termasuk dalam tema yang telah ditentukan. Mereka juga bisa memanfaatkan teknologi seperti AI namun harus dengan etika penggunaan yang baik.

Setelah mengumpulkan kosakata yang sesuai dengan tema masing-masing, para siswa diarahkan untuk membuka platform Canva di komputer yang telah disediakan. Tim pengabdian memberi contoh desain kartu kosakata yang dapat dijadikan inspirasi para siswa. Mereka dapat bebas mengekspresikan kreativitas mereka melalui desain masing-masing. Integrasi kreativitas dan inovasi dalam pendidikan ini memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan persiapan siswa untuk menghadapi tuntutan masa depan (Suyuti, 2024). Peserta diberi waktu semalam untuk menyelesaikan tugasnya.



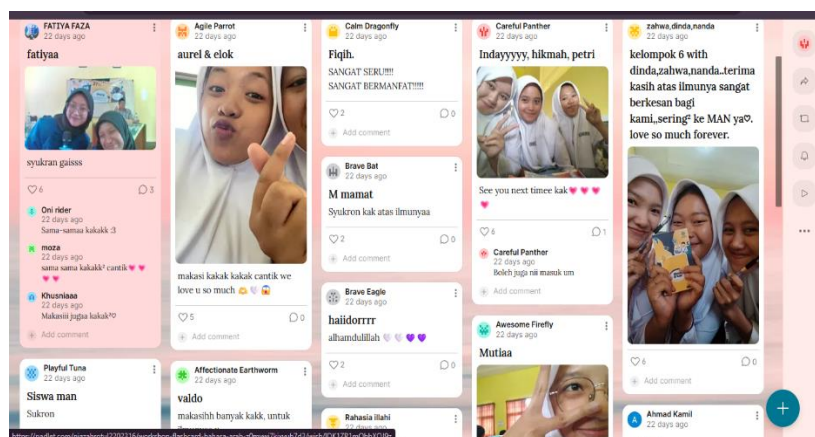
Gambar 7. Presentasi Hasil oleh Peserta Workshop

Keesokan harinya, para siswa dengan tim masing-masing mempresentasikan hasil kartu kosakata mereka. Beragam ide yang dituangkan dalam desain mampu mencerminkan kreativitas serta menambah nilai estetika karya sehingga hasil karya lebih menarik dan variatif. Secara umum, mereka sudah sangat baik dalam mempresentasikan hasil karyanya. Selanjutnya, terdapat pemilihan tim terbaik dengan kriteria yang telah dipertimbangkan, yakni minimnya kesalahan dalam penulisan mufradat dan bentuk kreativitas dalam mendesain kartu. Berdasarkan hasil penilaian, tim terbaik diperoleh dan diberikan hadiah. Penghargaan ini bertujuan untuk memotivasi peserta agar terus mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.



Gambar 8. Awarding Tim Terbaik bersama Ustadz Achmad Tohe, M.A., Ph.D

Setelah semua kegiatan selesai, diakhiri dengan penyampaian kesan pesan melalui aplikasi padlet. Selain itu salah satu peserta diminta untuk maju ke depan menyampaikan kesan pesan secara langsung. Dalam hal ini diwakili oleh salah satu peserta yaitu Haidar Ahmad Fahrezi, dia menyampaikan bahwa pelatihan seperti ini sangat seru dan tidak membosankan harapannya kegiatan seperti ini tidak dilakukan hanya satu kali minimal satu tahun sekali. Dia juga menyampaikan ucapan terima kasih karena dia merasa kegiatan seperti ini sangat bermanfaat bagi kalangan pelajar zaman sekarang. Kegiatan terakhir yaitu penutupan, hal ini diwakili oleh salah satu tim pengabdian dari dosen, ustadz Achmad Tohe, M.A., Ph.D.



Gambar 9. Kesan Pesan melalui Padlet

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertema “Workshop Kreatif Desain Flashcard Bahasa Arab” telah berjalan dengan sukses dan memberikan hasil yang positif. Acara ini berhasil dilaksanakan berkat dukungan penuh dari pihak mitra yaitu MAN 2 Malang yang membantu dalam penyediaan fasilitas dan pemilihan siswa sebagai peserta pelatihan. Kegiatan pelatihan ini memiliki manfaat yang signifikan bagi siswa. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme siswa yang terlibat aktif dalam praktik langsung dan presentasi hasil karya mereka. Melalui pelatihan ini, siswa mendapatkan materi yang mencakup wawasan teoritis tentang pentingnya penguasaan kosakata dan keterampilan praktis dalam membuat media ajar kreatif menggunakan platform Canva. Mereka dengan bebas menuangkan kreativitas desain flashcard yang mereka inginkan.

Kegiatan ini diakhiri dengan penyampaian kesan pesan oleh siswa, salah satu isi dari penyampaian tersebut yakni harapan agar kegiatan seperti ini dilakukan secara berlanjut untuk genarasi-generasi selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada LPPM UM atas dukungan moral dan finansial yang telah diberikan untuk program pengabdian masyarakat ini. Apresiasi juga ditujukan kepada Kepala Madrasah MAN 2 Malang, Ibu Titien Sumartin, S.Pd., yang telah menjadi mitra aktif dan bekerja sama secara penuh dalam menyelesaikan acara pelatihan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, W. (2016). Berbagai Strategi Pembelajaran Kosa Kat Bahasa Arab. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 5(2).
- Belanisa, F., Amir, F. R., & Sudjani, D. H. (2022). E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4754>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1–14.
- Putri, Syabrina, M., & Sulistiyowati. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Peserta Didik di Mi Al-Muhajir Kereng Pangi. 2.
- Masy'idah, H. (2022). Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas V Mi Miftahul Astar. *Institut Agama Islam Tribakti*.
- Mofid. Moh, & Sya'bah, B. (n.d.). Efektivitas Media Canva dalam Pembelajaran Bahasa Arab Guna Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII SMP Sunan Kalijogo 2 Jabung Malang. 6, 98–118.
- Mukhlis Rahman, M., & Abdul Qahar Zainal, H. (n.d.). *Compass: Journal of Education and Counselling* Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Modern terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab bagi Siswa Kelas Tujuh Di Mtsn 1 Kota Makassar.
- Nisa', K., & Muhaimin, R. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Bahasa Arab.
- Suyuti, S. (2024). The Importance of Creativity and Innovation in Education: How to Prepare Students for the 21st Century Workforce. *Education Studies and Teaching Journal (EDUTECH)*, 1(1), 80–92.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills Learning for Life in Our Times*.