

Al-Mustla: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman dan Kemasyarakatan

Volume 7 Nomor 2 Bulan Desember Tahun 2025

<https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/almutsla/about>

E-ISSN: 2715-5420

Pengembangan *Book Creator* Sebagai Media Pembelajaran *Maharah Qira'ah* Pada Tingkat Universitas

Indra Syarif Hidayat^{1*}, Aminudin², M. Syukron Maksum³,
Yeni Nuriah Fitri⁴

^{1,2,3,4} Sekolah Tinggi Agama Islam Jarinabi, Tanjung Jabung Timur, Indonesia
[*elbansa9@gmail.com](mailto:elbansa9@gmail.com)

Keywords : <i>Book Creator, Digital Learning Media, Maharah Qira'ah, Arabic, ADDIE Model</i>	Abstract <i>This study aims to develop and test the feasibility of Book Creator-based digital learning media in improving students' reading skills (Maharah Qira'ah) at the university level. The background of this study is based on the low level of media innovation in Arabic language learning, which is still conventional and textbook-centered, resulting in students being less motivated and quickly feeling bored. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were postgraduate students of UIN Manlana Malik Ibrahim Malang. The results of the validation test showed that the Book Creator media obtained a validity score of 66.7% with the category of "quite valid", while the practicality test obtained an average score of 66.7% with the category of "quite practical". These findings indicate that Book Creator is suitable for use as an alternative digital-based learning media in the Maharah Qira'ah course, because it is able to combine text, images, and audio interactively to increase student engagement and motivation to learn. However, further improvements are needed in the aspects of visual design, audio quality, and learning evaluation to make the media more effective and comprehensive.</i>
Kata Kunci : <i>Book Creator, Media</i>	Abstrak <i>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran digital berbasis Book Creator</i>

<i>Pembelajaran Digital, Maharah Qira'ah, Bahasa Arab, Model ADDIE</i>	<i>dalam meningkatkan keterampilan membaca (Maharah Qira'ah) mahasiswa di tingkat universitas. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya inovasi media dalam pembelajaran bahasa Arab yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada buku teks, sehingga mahasiswa kurang termotivasi dan cepat merasa jenuh. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media Book Creator memperoleh skor kevalidan sebesar 66,7% dengan kategori "cukup valid", sedangkan uji kepraktisan memperoleh skor rata-rata 66,7% dengan kategori "cukup praktis". Temuan ini menunjukkan bahwa Book Creator layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital dalam mata kuliah Maharah Qira'ah, karena mampu memadukan teks, gambar, dan audio secara interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa. Meskipun demikian, diperlukan penyempurnaan lebih lanjut pada aspek desain visual, kualitas audio, dan evaluasi pembelajaran agar media menjadi lebih efektif dan komprehensif.</i>	
Article History :	Received : 01 November	Accepted : 14 Desember 2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa Arab, yang selama ini identik dengan metode konvensional berbasis teks dan buku cetak, kini dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar tetap relevan dan menarik bagi peserta didik di abad ke-21 (Usman, 2016). Penguasaan bahasa Arab tidak hanya penting sebagai sarana memahami teks-teks keagamaan, tetapi juga sebagai instrumen komunikasi global dan akademik di berbagai bidang ilmu (Wijayanto, 2022). Namun, proses pembelajarannya masih menghadapi tantangan, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kontekstual,

dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Fenomena yang muncul di berbagai perguruan tinggi menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab, khususnya keterampilan membaca (maharah qira'ah), masih bersifat formal dan monoton. Model pembelajaran yang dominan menggunakan buku fisik membuat mahasiswa cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam memahami teks bacaan. Hal ini mengindikasikan rendahnya tingkat inovasi media pembelajaran yang mampu menstimulasi partisipasi aktif mahasiswa dalam proses belajar (Nurrita, 2018). Dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa yang tergolong digital native seharusnya difasilitasi dengan media berbasis teknologi yang interaktif, adaptif, dan menyenangkan, agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga penguatan kompetensi digital.

Berbagai penelitian terdahulu telah mencoba mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti penggunaan Google Docs untuk meningkatkan kemampuan menulis (Afdaliah, Uswatunnisa, & Marlina, 2019); (Afriyadi et al., 2023), serta augmented reality dalam media pembelajaran berbasis flipbook (Supriyadi & Iqbal, 2025). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih terfokus pada keterampilan menulis atau aspek kognitif, belum banyak yang menyoroti pengembangan media digital interaktif khusus untuk maharah qira'ah di lingkungan universitas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) terkait kebutuhan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengembangkan kemampuan membaca teks Arab secara aktif dan bermakna.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media digital berbasis Book Creator, sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan dosen menyusun materi ajar berbentuk teks, audio, dan visual dalam satu wadah yang mudah diakses. Book Creator dinilai relevan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif, membantu mahasiswa memahami teks Arab melalui kombinasi media, serta

mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel. Selain itu, media ini dapat diakses secara daring maupun luring sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran pascapandemi yang menekankan fleksibilitas dan efisiensi waktu.

Novelty penelitian ini terletak pada penerapan *Book Creator* dalam konteks pembelajaran maharah qira'ah di tingkat universitas, yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya mengembangkan produk media pembelajaran digital, tetapi juga mendeskripsikan tahapan perancangan dan validasi kepraktisan media sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam inovasi pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi, sekaligus menawarkan solusi praktis bagi dosen dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan berorientasi pada peningkatan keterampilan membaca mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berbasis digital berupa *Book Creator* dalam pembelajaran Maharah Qira'ah pada tingkat universitas. Menurut (Sugiyono, 2016), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (M. Sayuti Ali, 2002). Model ini dipilih karena mampu memberikan alur yang sistematis dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan (*need assessment*) terhadap kondisi pembelajaran Maharah Qira'ah di

perguruan tinggi. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan dosen serta mahasiswa, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada buku teks.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini berfokus pada perencanaan struktur dan konten media *Book Creator* yang akan dikembangkan. Peneliti menyusun rancangan isi media berdasarkan capaian pembelajaran dan indikator kompetensi yang diambil dari buku pegangan Bahasa Arab terbitan Universitas (Ridwan, 2010). Tema yang digunakan dalam media adalah “Al-Ulama’ fii Indonesia”, dengan fokus pada penguasaan kosa kata, pemahaman makna, dan kemampuan membaca teks sederhana secara fasih. Desain media mencakup elemen teks, gambar, audio, serta *link* interaktif yang mendukung kegiatan *tadribat* (latihan).

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti membuat produk media digital menggunakan platform Book Creator yang dapat diakses melalui laman <https://app.bookcreator.com>. Proses pembuatan dilakukan dengan mendesain halaman pembelajaran yang terdiri atas *cover*, materi bacaan, latihan pemahaman, serta fitur audio untuk mendukung keterampilan membaca nyaring (*qira’ah jabriyah*). Produk awal kemudian diuji kelayakannya melalui validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek isi, tampilan, kejelasan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan secara terbatas pada mahasiswa Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim yang mengikuti mata kuliah bahasa Arab. Pada tahap ini, mahasiswa menggunakan media *Book Creator* dalam pembelajaran *maharah qira’ah* untuk menguji tingkat kepraktisan dan kemanfaatan media. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket respon mahasiswa terhadap penggunaan media.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan dan kepraktisan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Penilaian dilakukan menggunakan skala empat kategori, yaitu sangat valid/praktis, valid/praktis, cukup valid/praktis, dan tidak valid/praktis. Kriteria penilaian ini disusun berdasarkan rerata skor hasil uji validasi dari ahli dan pengguna. Data kuantitatif hasil validasi kemudian diubah menjadi data kualitatif untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan produk secara lebih komprehensif.

6. Teknik Analisis Data

Data penelitian terdiri dari data kualitatif (hasil observasi dan wawancara) serta kuantitatif (hasil uji validitas dan kepraktisan). Analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan rumus rata-rata persentase:

$$\text{Nilai Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh dikategorikan sesuai dengan kriteria tingkat kevalidan dan kepraktisan sebagaimana ditetapkan dalam pedoman penelitian pengembangan media (Sugiyono, 2014). Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menafsirkan respon, komentar, dan saran perbaikan dari validator serta pengguna media.

Dengan demikian, hasil dari metode penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk *Book Creator* yang valid, praktis, dan potensial untuk meningkatkan kemampuan membaca teks Arab mahasiswa secara mandiri dan menyenangkan, dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Materi *Creator Book*

No	Rerata Skor	Kategori
1	90 s.d 100	Sangat Valid
2	80 s.d 89	Valid
3	65 s.d 79	Cukup Valid
4	≤ 64	Tidak Valid

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan media

No	Rerata Skor	Kategori
----	-------------	----------

1	90 s.d 100	Sangat praktis
2	80 s.d 89	praktis
3	65 s.d 79	Cukup praktis
4	≤ 64	Tidak praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan Media Book Creator

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan *Book Creator* sebagai media pembelajaran *Maharah Qira'ah* dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap kondisi pembelajaran bahasa Arab di tingkat universitas. Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung mengalami kejenuhan dalam pembelajaran *Maharah Qira'ah* karena media yang digunakan masih bersifat konvensional dan berpusat pada teks cetak. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang lebih interaktif dan berbasis digital untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa.

2. Tahap Desain

Peneliti merancang media *Book Creator* dengan menentukan tema pembelajaran “Al-Ulama’ fii Indonesia”. Tujuan pembelajaran yang dirancang adalah agar mahasiswa mampu membaca dan memahami teks sederhana tentang tokoh ulama di Indonesia dengan baik dan benar.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan produk dilakukan melalui beberapa langkah:

- a. Peneliti membuat akun di *website* <https://app.bookcreator.com/library/-NkG6ieCZJTmffomeDB> dengan cara klik pada tombol *sign-up* menggunakan *e-mail* ataupun *akun google* dan mendaftar sebagai *teacher* atau sebagai pengajar



- b. Mendesain *cover book* dan menambahkan konten pembelajaran berupa teks, gambar, dan audio pendukung.



- c. Menyusun materi sesuai indikator kompetensi yang telah ditetapkan, mencakup pengenalan kosakata, sinonim-antonim, dan latihan pemahaman teks.



- d. Produk akhir dapat diakses secara daring melalui tautan publik *Book Creator*.



Produk ini diharapkan dapat membantu dosen dalam menyajikan materi secara menarik dan memfasilitasi mahasiswa belajar mandiri di mana pun dan kapan pun.

4. Tahap Implementasi dan Uji Validasi

Uji coba produk dilakukan pada mahasiswa Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim. Tahap implementasi difokuskan pada uji kevalidan materi dan uji kepraktisan media untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diterapkan secara luas.

Hasil Uji Kevalidan Materi

Uji kevalidan dilakukan terhadap empat aspek utama: tujuan pembelajaran, isi materi, penyajian materi, dan kejelasan materi. Hasil penilaian disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Kevalidan Materi

Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori
Tujuan pembelajaran	44,4	Tidak Valid
Isi materi	66,7	Cukup Valid
Penyajian materi	66,7	Cukup Valid
Kejelasan materi	88,9	Valid
Rata-rata	66,7	Cukup Valid

Berdasarkan hasil tersebut, tingkat kevalidan media berada pada kategori “cukup valid”, yang berarti materi dalam *Book Creator* sudah layak digunakan dengan beberapa perbaikan terutama pada aspek perumusan tujuan pembelajaran.

Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji kepraktisan mencakup enam indikator, yaitu tampilan gambar, isi media, kesesuaian dubbing dengan visualisasi, intonasi dubbing, jenis font, dan kegunaan media. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan media

Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori
Tampilan gambar	55,6	Tidak Praktis
Isi media	66,7	Cukup Praktis
Kesesuaian dubbing dan visualisasi	66,7	Cukup Praktis
Intonasi dubbing	55,6	Tidak Praktis
Jenis font	66,7	Cukup Praktis
Kegunaan media	88,9	Praktis
Rata-rata	66,7	Cukup Praktis

Secara umum, tingkat kepraktisan *Book Creator* termasuk dalam kategori “cukup praktis”, menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa penyesuaian teknis pada desain visual dan audio.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Book Creator* memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran *Maharah Qira'ah* di perguruan tinggi. Secara umum, media ini dinilai cukup valid dan cukup praktis, artinya sudah layak digunakan namun masih memerlukan perbaikan pada beberapa aspek teknis dan pedagogis.

1. Relevansi dengan Teori Media Pembelajaran

Menurut (Syarifuddin & Utari, 2022), media pembelajaran berfungsi sebagai alat fisik untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Dalam konteks ini, *Book Creator* menjadi media digital yang mampu menyatukan teks, gambar, dan suara sehingga pembelajaran tidak monoton. Media ini juga mendukung pembelajaran multimodal sebagaimana dikemukakan oleh (Yaumi, 2018), bahwa pembelajaran yang menggunakan lebih

dari satu saluran sensorik (visual, auditori, kinestetik) mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan.

2. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (Nurrita, 2018) bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dengan *Book Creator*, mahasiswa dapat berinteraksi secara lebih aktif karena media ini memungkinkan mereka membaca, mendengarkan audio, dan mengamati visualisasi teks secara bersamaan. Hal ini berdampak pada meningkatnya *engagement* dan minat terhadap pembelajaran bahasa Arab.

3. Keterkaitan dengan Kompetensi Maharah Qira'ah

Pembelajaran *Maharah Qira'ah* berfokus pada kemampuan memahami teks Arab secara baik dan benar (Hardiyanti, Enramika, & Al Mubarakah, 2024). Melalui *Book Creator*, mahasiswa dapat belajar membaca dengan memperhatikan intonasi dan makna karena disertai fitur audio dan ilustrasi. Hal ini sejalan dengan pandangan (Uzer, 2016) bahwa keterampilan membaca harus melibatkan aktivitas kognitif dan fonetik secara simultan.

4. Kelemahan dan Implikasi Pengembangan

Meskipun hasil menunjukkan kategori cukup valid dan praktis, kelemahan yang ditemukan antara lain keterbatasan fitur evaluasi dalam aplikasi *Book Creator* serta rendahnya kualitas interaktivitas (Irwan, 2021). Oleh karena itu, pengembangan lanjutan dapat mengintegrasikan platform evaluasi seperti *Quizizz* atau *Kahoot* untuk melengkapi sistem pembelajaran digital yang interaktif dan komprehensif.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Book Creator* dalam pembelajaran *Maharah Qira'ah* pada tingkat universitas menunjukkan tingkat kevalidan dan kepraktisan yang cukup baik. Hasil uji kevalidan materi memperoleh rata-rata skor

66,7% dengan kategori *cukup valid*, sedangkan hasil uji kepraktisan media juga memperoleh rata-rata skor 66,7% dengan kategori *cukup praktis*. Hal ini menunjukkan bahwa Book Creator dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital, meskipun masih diperlukan penyempurnaan terutama pada aspek desain visual, kualitas audio, dan kejelasan tujuan pembelajaran.

Secara pedagogis, penerapan Book Creator terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa dalam belajar bahasa Arab, karena media ini mengintegrasikan teks, gambar, dan audio secara interaktif. Dari sisi teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa penggunaan media digital multimodal dapat memperkuat proses pemahaman dan retensi dalam pembelajaran bahasa.

Dengan demikian, Book Creator layak dikembangkan lebih lanjut sebagai media inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya keterampilan membaca (*Maharah Qira'ah*). Penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas implementasi pada skala yang lebih besar serta mengintegrasikan fitur evaluasi interaktif seperti Kahoot atau Quizizz agar media menjadi lebih komprehensif, menarik, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdaliah, N., Uswatunnisa, U., & Marliana, R. (2019). THE USE OF GOOGLE DOCS TO IMPROVE STUDENTS' WRITING ABILITY. *Inspiring*, 73–82.
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hardiyanti, P., Enramika, T., & Al Mubarakah, Z. (2024). PENDEKATAN KOMUNIKATIF DALAM PENGAJARAN BAHASA ARAB. *Al-TARQIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 15–29.

- Irwan, M. (2021). Perkampungan Bahasa Arab dalam mendukung pembelajaran mahasiswa di IAIN Parepare. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 151–156.
- M. Sayuti Ali. (2002). *Metodologi Penelitian Agama Pendidikan Teori dan Praktek*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Ridwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif (XII)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Supriyadi, R., & Iqbal, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Hayzine Flip Books pada Materi Hardware dan Software: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Hayzine Flip Books pada Materi Hardware dan Software. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi Dan Edukasi*, 2(1).
- Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening Media Publishing.
- Usman, U. (2016). Assessing and Analysing Students' Vocabulary Understanding Through 6 Kinds of Tasks. *6th International Conference on Educational, Management, Administration and Leadership*, 276–279. Atlantis Press.
- Uzer, Y. (2016). Penerapan Teknik Quantum Speed Reading dalam Pengajaran Pemahaman Membaca. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 14(3).
- Wijayanto, A. (2022). *Dr. Muhamad Zaini, MA*.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.