

## INOVASI MEDIA DIGITAL STORY BOOK UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH QIRA'AH BAHASA ARAB KELAS VII MTSN 3 JOMBANG

Mamluk Ahtul Hidayah<sup>1</sup>, Amrini Shofiyani<sup>2</sup>, Rina Dian Rahmawati<sup>3</sup>, Zaki Ahmad Fauzan<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang, Indonesia

Email: [mamluatulhidayah7@gmail.com](mailto:mamluatulhidayah7@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i3.2563>

### Sections Info

#### Article history:

Submitted: 23 March 2026

Final Revised: 11 April 2026

Accepted: 16 May 2026

Published: 21 June 2026

#### Keywords:

Digital Media

Story Book

Arabic Reading Skills

Arabic Language



### ABSTRAK

*This study aims to develop an interactive Digital Story Book learning media to significantly enhance Arabic reading skills (maharah qirā'ah) among seventh-grade students at MTsN 3 Jombang. Reading skills play a crucial role but are often hindered by low interest and monotonous media. The research employed a Research and Development (R&D) method utilizing the comprehensive 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Data were systematically collected through initial observations, in-depth interviews, questionnaires, pre-tests, and post-tests to measure skill improvements. The results of the material expert validation obtained an outstanding feasibility score of 90.59%, while the media expert validation reached 96.00%, both categorized as highly feasible for implementation. Field trials indicated an overwhelmingly positive student response with a score of 97.53%, proving that the media is highly engaging, user-friendly, and effective. The paired sample t-test revealed a significant difference between pre-test (average 37.23) and post-test (average 89.97) results with a p-value < 0.05, confirming that the interactive Digital Story Book effectively improves Arabic reading skills.*

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Digital Story Book interaktif sebagai sarana peningkatan keterampilan membaca serta memahami (maharah qirā'ah) Bahasa Arab bagi siswa kelas VII MTsN 3 Jombang. Keterampilan membaca memiliki peran krusial namun seringkali terkendala oleh rendahnya minat dan media yang monoton. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Teknik pengumpulan data komprehensif meliputi observasi awal, wawancara mendalam dengan guru, penyebaran angket, serta pelaksanaan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai kelayakan sebesar 90,59%, dan validasi ahli media mencapai 96,00%, keduanya secara mutlak termasuk dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Hasil uji coba lapangan menunjukkan respon siswa yang sangat positif yakni sebesar 97,53%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Selanjutnya, uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pre-test (rata-rata 37,23) dan post-test (rata-rata 89,97) dengan p-value < 0,05. Hal ini membuktikan media Digital Story Book interaktif secara signifikan efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa.*

**Kata kunci:** Media Digital, Story Book, Maharah Qirā'ah, Bahasa Arab

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang terdapat timbal balik antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar (bahan ajar) pada kelas tersebut (Fadilah & Sulaikho, 2022). Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, keterampilan yang dimiliki untuk kehidupannya, maka dari itu pembelajaran perlu dibentuk sebaik mungkin agar peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar mengajar. Dalam proses ini tidak begitu mudah, perlu usaha yang begitu panjang agar menjadi lebih menarik, dikarenakan peserta didik cenderung merasa lelah dan bosan dalam proses pembelajaran kebanyakan guru menjelaskan pelajaran Bahasa Arab dengan metode pembelajaran yang biasa (Nurhasana, 2022).

Bahasa Arab memiliki empat keterampilan dalam berbahasa yakni: (1) keterampilan mendengar (مهارة الإستماع), (2) keterampilan menulis (مهارة الكتابة), (3) keterampilan membaca (مهارة القراءة), (4) keterampilan berbicara (مهارة الكلام) (Fatoni et al., 2024). Dalam setiap keterampilan itu mempunyai keunggulan masing-masing. dan peneliti berfokus pada *maharah qira'ah* saja. *Maharah qira'ah* bisa membantu peserta didik lebih tertib, dan lebih baik dalam bacaannya (Fadhili & Fajri, 2023)

*Maharah qira'ah* atau keterampilan membaca merupakan salah satu kunci proses belajar mengajar Bahasa Arab yang menjadi fokus utama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Dengan adanya *maharah qira'ah* peserta didik mampu untuk memahami teks baca secara benar dan melafalkan huruf secara tepat. Adapun tujuan dalam *maharah qira'ah* disini adalah melatih keterampilan peserta didik untuk membaca, mengenalkan huruf hijaiyah dan pemahaman isi dalam bacaan (Fatoni et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, berfungsi untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu dengan adanya media guru tidak hanya menjadi sumber informasi dalam proses pembelajaran. Dengan hal ini guru berperan jadi fasilitator untuk membimbing peserta didik dalam pembelajaran (Telaumbanua et al., 2022).

Media digital *story book* merupakan salah satu media yang mudah untuk diakses peserta didik dalam pembelajaran. Media digital *story book* media pembelajaran berupa buku cerita interaktif dalam bentuk digital menurut peneliti, dalam penelitian terdahulu terdapat media Strategi digital *storytelling* yang merupakan suatu praktik menggabungkan narasi atau cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks). Adapun media digital *story book* menggunakan pembelajaran dari canva yang dimodifikasi sesuai yang diinginkan. Dan bisa diakses lewat laptop ataupun gadget tapi kekurangan dalam media ini, penggunaannya harus secara online (Hasibuan & Zainuddin, 2024).

Pembelajaran Bahasa Arab di madrasah memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berbahasa peserta didik, terutama dalam membaca (*maharah qira'ah*) sebagai keterampilan dasar untuk memahami teks-teks berbahasa arab. Namun realitas yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa arab, khususnya pada *maharah qira'ah*, masih menghadapi berbagai kendala (Muhaimin & Zuhriyah, 2025). Berdasarkan pengamatan awal penelitian di MTsN 3 Jombang, ditemukan sebagian besar siswa kurang bersemangat dan kurang termotivasi ketika mengikuti proses pembelajaran dalam *maharah qira'ah*. siswa cenderung pasif, hanya mengandalkan penjelasan guru, serta mengalami kesulitan memahami makna teks yang disajikan secara konvensional. Dari temuan persoalan tersebut dan juga karena ditemukan adanya persoalan rendahnya capaian nilai *maharah qira'ah* yang diakibatkan oleh kurang bersemangatnya dan kurang termotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terbukti dari data ketuntasan hasil belajar siswa pada prasurvei yang menunjukkan urgensi perlunya pembaruan media pembelajaran.

Disisi lain fasilitas pembelajaran berupa proyektor sebenarnya sudah tersedia dikelas. Akan tetapi, pemanfaatannya belum optimal. proyektor lebih sering digunakan hanya untuk menampilkan mata pelajaran umum seperti bahasa inggris, bukan sebagai media interaktif yang mampu menarik perhatian dan membangkitkan minat belajar siswa. padahal keberadaan teknologi tersebut memiliki potensi besar untuk menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, menarik, dan menyenangkan (Irawan et al., 2026).

Dari temuan persoalan tersebut dan juga karena ditemukan adanya persoalan rendahnya capaian nilai *maharah qira'ah* yang diakibatkan oleh kurang bersemangatnya dan kurang termotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan urgensi perlunya pembaruan media pembelajaran berupa penerapan Inovasi Media Digital Story Book Untuk Meningkatkan Maharah Qiraah Bahasa Arab (Wachidah, 2023).

Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, penggunaan media digital menjadi kebutuhan yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. salahsatu media yang dikembangkan adalah digital *Story Book*, yaitu buku cerita berbasis digital yang memadukan teks, gambar, serta unsur audio visual lainnya. media ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memudahkan makna bacaan serta meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari *maharah qira'ah* (Agustina et al., 2025; Nashir & Laili, 2026).

Pengembangan media digital *story book* dinilai menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat siswa, juga mengoptimalkan fasilitas proyektor yang sudah tersedia di dalam kelas. Dengan adanya media ini, pembelajaran *maharah qira'ah* tidak hanya bersifat tekstual, tetapi juga visual dan multimodal, sehingga siswa lebih mudah memahami isi bacaan dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran (Hasanudin, 2024).

Dalam hal ini peneliti melakukan uji coba pembelajaran bahasa arab yang berfokus pada *maharah qira'ah* dengan menggunakan media digital story book interaktif pada kelas VII MTsN 3 Jombang. Di sekolah ini alat media yang digunakan berupa buku dan LKS sehingga peserta didik merasa bosan, monoton dan kurang bersemangat dalam melakukan proses belajar mengajar. Maka dari itu peneliti mengembangkan media yang menarik dan lucu agar peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran Bahasa Arab (Afaria et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu mendukung relevansi media digital dalam meningkatkan pembelajaran. Nashir & Laili (2026), menunjukkan bahwa digital book berbasis PDF interaktif terbukti meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah. Sabrina (2021) membuktikan bahwa media Arabic e-story book efektif membantu siswa dalam memahami dan membaca teks Arab. Taufik et al (2023) menemukan bahwa digital story book interaktif berbasis Book Creator sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan minat belajar serta keterampilan membaca siswa MTs. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan inovasi media Digital Story Book pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII MTsN 3 Jombang, dan (2) mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan maharah qirā'ah siswa.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan R&D (Research and Developmen) dengan model 4D Thiagarajan sebagai metode dalam penelitian. Teori 4D Thiagarajan diantara yang ada yaitu: Define (pendefinisian), Design (perencanaan), Development (pengembangan) dan Dissemination (penyebaran) (Arif Rachman, Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, 2024; Sugiono, 2024). Tahap yang kedua yaitu perencanaan (Design) tahap ini meliputi pemilihan media dan format pada pengembangan media pembelajaran bahasa arab pada *Maharah*

*Qira'ah*. Setelah itu peneliti melakukan rancangan awal atau rancangan perangkat pembelajaran sebelum uji coba dilakukan. Selanjutnya tahap ketiga dari teori ini yaitu pengembangan (Development). Pada tahap ini, peneliti menghasilkan produk pengembangan yang berupa media *story book* (Majid Abdullah, 2020).

Lokasi penelitian ini berada di MTsN 3 Jombang. Pengumpulan data berasal dari observasi dan wawancara. Tujuan awal dari observasi adalah untuk memperoleh data sebagai dasar penelitian dan pengembangan. Setelah itu, melakukan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab untuk memperoleh informasi yang lebih mengenai pada materi pembelajaran tersebut dan wawancara pada salah satu dari siswa kelas VII untuk mengetahui seberapa butuh siswa tersebut terhadap media digital yang akan peneliti kembangkan.

Penelitian dilaksanakan di MTsN 3 Jombang dengan subjek uji coba sebanyak 31 siswa kelas VII pada semester genap tahun ajaran 2024-2025. Instrumen pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon siswa, serta *pre-test* dan *post-test*. Validasi produk dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi berupa ahli bahasa yang divalidasi oleh Guru Bahasa Arab di MTsN 3 Jombang sebagai pengguna utama media digital Story Book interaktif dan ahli media yang divalidasi kepada dosen yang sudah ahli dan pengalaman dalam bidang bahan dan media ajar Bahasa Arab serta Ahli materi divalidasi kepada dosen yang berkompeten dalam bidang Materi Bahasa Arab. Tiga ahli diatas akan memberikan umpan balik terhadap kelayakan serta efektivitas media digital *Story Book* interaktif yang akan dikembangkan (Ardiansyah et al., 2023).

Teknik analisis data menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*). Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator, sedangkan data kuantitatif diolah menggunakan skala Likert (1-5) untuk menghitung persentase kelayakan dengan rumus:  $P = (\sum x / \sum xi) \times 100\%$ . Kriteria kelayakan ditetapkan sebagai berikut: 80-100% = Sangat Layak, 60-79,99% = Layak, 40-59,99% = Cukup Layak, 20-39,99% = Kurang Layak, dan 0-19,99% = Tidak Layak (Raibowo, Adi, & Hariadi, 2020). Efektivitas media dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test dengan signifikansi 0,05, dengan pengambilan keputusan: jika t-hitung > t-tabel maka  $H_1$  diterima (Danar Paramita, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

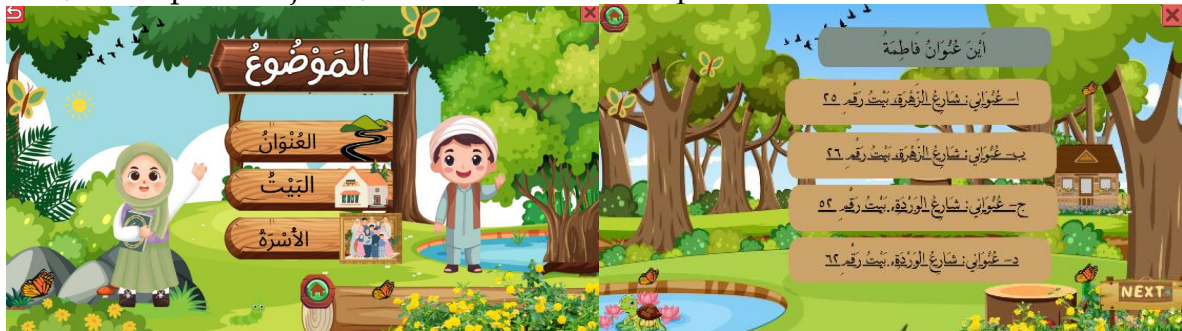
#### ***Pengembangan Media Digital Story Book Interaktif dengan Model 4D Thiragajan Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Arab***

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, membuktikan bahwa pengembangan Media Digital Story Book Interaktif berpengaruh pada mata pelajaran bahasa arab dengan model 4D. terutama dalam memenuhi kebutuhan siswa terhadap sumber belajar siswa serta meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa arab. Berikut model 4D Thiragajan dalam mengembangkan Media Digital Story Book Interaktif.

Tahap Pendefinisian (Define), Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal melalui observasi dan wawancara di MTsN 3 Jombang. Hasil observasi menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih berupa LKS, metode pembelajaran konvensional (ceramah, diskusi, penugasan), dan media berupa papan tulis. Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa sumber belajar yang ada belum memadai untuk mendorong minat belajar, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Materi yang dipilih mencakup tiga tema dari semester genap: Alamat, Rumah, dan Keluarga.

Tahap Perancangan (Design), Pada tahap ini peneliti merancang media Digital Story Book menggunakan aplikasi Canva. Media ini dirancang dengan tampilan yang menarik

melalui penggunaan warna-warna cerah, animasi, tombol navigasi interaktif, serta latihan soal yang terintegrasi. Fitur-fitur yang tersedia dalam media antara lain: cover bertema untuk masing-masing tema (Alamat, Rumah, dan Keluarga), menu media, penyajian materi bergambar, video pembelajaran, dan latihan soal berupa kuis interaktif.



Gambar.1 Menu

Gambar 2. Latihan Soal



Gambar 3. Materi

Tahap Pengembangan (Develop), Pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh dua ahli sebelum diujicobakan. Validasi dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2025. Berikut adalah hasil validasi yang diperoleh.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Aspek yang Dinilai	Persentase / Kategori
Ahli Materi (Rina Dian Rahmawati, M.Pd.I.)	Format, Materi, dan Bahasa (17 item)	90,59% / Sangat Layak
Ahli Media (Aufia Aisa, M.Pd.I.)	Kemudahan, Desain/Tampilan, Kegrafisan, Kesesuaian (15 item)	96,00% / Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli materi menghasilkan skor total 77 dari skor maksimal 85, dengan persentase 90,59% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Saran dari ahli materi mencakup perbaikan soal latihan sesuai jenjang pendidikan, penambahan perintah pada soal menyusun, perbaikan mufradat, serta memperhatikan harakat. Sementara itu, validasi ahli media menghasilkan skor total 72 dari skor maksimal 75, dengan persentase 96,00% yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Saran dari ahli media adalah memperbesar font tulisan materi dari ukuran 30,6 menjadi 48,3. Seluruh saran dan masukan tersebut telah ditindaklanjuti dalam revisi produk sebelum uji coba lapangan dilaksanakan.

Tahap Penyebarluasan (Disseminate), Tahap disseminate merupakan tahap penyebarluasan adapun penelitian dan perkembangan ini merupakan tahap akhir dari model 4D Thiragajan Setelah revisi produk selesai, peneliti melaksanakan uji coba lapangan secara bertahap. *Pre-test* dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025, implementasi media dilakukan pada tanggal 27 Mei 2025, dan *post-test* dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2025. Media kemudian disebarluaskan kepada guru Bahasa Arab MTsN 3 Jombang untuk dapat

diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab secara berkelanjutan.

**Efektivitas Media Digital Story Book Untuk Meningkatkan Maharah Qira'ah Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII N Mtsn 3 Jombang**

Efektivitas media dianalisis berdasarkan tiga instrumen, yaitu hasil pre-test dan post-test, serta angket respon siswa.

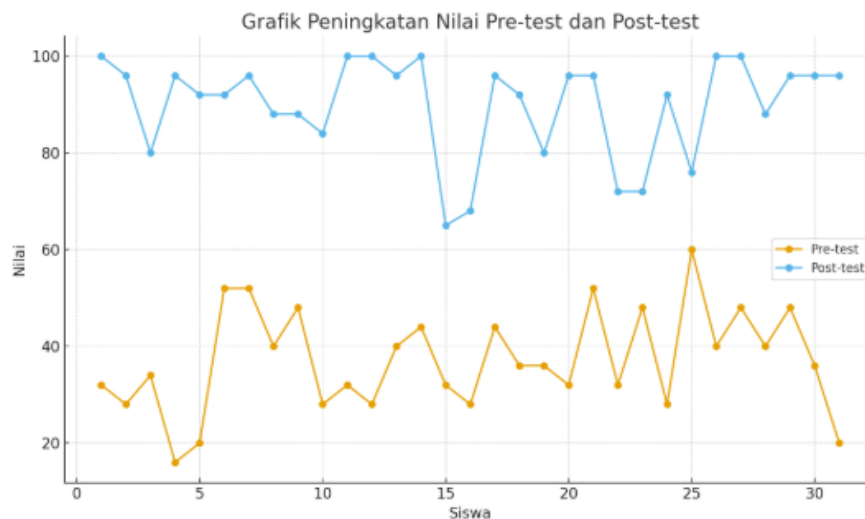
**Hasil Pre-Test Dan Post-Test**

Uji coba dilakukan terhadap 31 siswa kelas VII N. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 37,23 dengan nilai minimal 16 dan maksimal 60. Setelah perlakuan menggunakan media Digital Story Book, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 89,97 dengan nilai minimal 65 dan maksimal 100. Terdapat peningkatan sebesar 52,74 poin antara rata-rata *pre-test* dan *post-test*.

**Tabel 2. Ringkasan Deskriptif Hasil Pre-Test dan Post-Test**

Tes	N	Min	Max	Rata-rata	Jumlah
Pre-Test	31	16	60	37,23	1.154
Post-Test	31	65	100	89,97	2.789

Kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t-hitung sebesar 5,276 dengan selisih (D) rata-rata sebesar 52,74. Nilai ini dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan df = 30, yaitu sebesar 2,042. Karena t-hitung (5,276) > t-tabel (2,042), maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Digital Story Book, sehingga media ini terbukti efektif meningkatkan maharah qira'ah siswa kelas VII N MTsN 3 Jombang.



**Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Pre-Test Post-Test**

Berdasarkan grafik diatas terdapat perbedaan yang sangat meningkat antara nilai *Pre-Test* dan nilai *Post-Test* pada kelas VII N. hal ini dapat diketahui bahwa media digital story book berpengaruh terhadap pemahaman siswa kelas VII N.

**Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Produk**

Angket respon siswa disebarakan kepada 31 siswa kelas VII N setelah implementasi media. Angket terdiri dari 11 pernyataan yang mencakup tiga aspek: materi, ketertarikan, dan bahasa. Hasil rekapitulasi menunjukkan skor total 1.663 dari skor maksimal 1.705, sehingga diperoleh persentase sebesar 97,53% dengan kategori "Sangat Layak". Aspek ketertarikan mendapat skor tertinggi pada pernyataan bahwa media membuat proses belajar

qirā'ah menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (99,35%). Hal ini menunjukkan bahwa media Digital Story Book berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik minat siswa, dan meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab. Keterangan tersebut juga dapat dilihat melalui tabel berikut.

Aspek Penilaian	Persentase Skor	Kategori
Respon Siswa	97,53%	Sangat Layak

### *Pembahasan*

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Taufik et al (2023) yang menunjukkan bahwa media digital story book interaktif berbasis Book Creator sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa MTs secara interaktif dan menarik. Demikian pula dengan penelitian Sabrina (2021) yang membuktikan efektivitas Arabic e-story book dalam meningkatkan maharah qirā'ah jahriyah siswa MTs. Penggunaan aplikasi Canva sebagai platform pengembangan media dalam penelitian ini menjadi pembeda sekaligus inovasi tersendiri, karena memungkinkan peneliti membuat tampilan yang lebih visual dan variatif dibandingkan media konvensional.

Tingginya persentase validasi ahli materi (90,59%) dan ahli media (96,00%) mengonfirmasi bahwa media Digital Story Book yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan secara konten maupun desain. Sementara itu, lonjakan signifikan nilai rata-rata dari 37,23 (pre-test) menjadi 89,97 (post-test) membuktikan bahwa penggunaan media digital berbasis cerita mampu mengaktifkan proses kognitif siswa, memperkuat pemahaman mufradat dalam konteks, dan melatih maharah qirā'ah secara lebih bermakna. Hal ini selaras dengan teori Hamalik yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memicu keinginan dan minat siswa, memberikan motivasi, dan merangsang proses belajar (Magdalena, 2021).

Respon positif siswa sebesar 97,53% menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh pengguna. Faktor keinteraktifan media yang mencakup tombol navigasi, animasi, dan kuis terintegrasi terbukti menjadi daya tarik utama yang membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, media Digital Story Book dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Arab berbasis digital yang inovatif dan efektif di tingkat madrasah.

Penelitian ini memberikan kontribusi secara praktis, konseptual, dan metodologis dalam lingkup pendidikan bahasa Arab. Secara praktis, Inovasi Digital Story Book ini menjadi solusi nyata bagi para pendidik untuk mengoptimalkan fasilitas teknologi, seperti proyektor kelas, yang sebelumnya belum dimanfaatkan secara maksimal untuk pembelajaran Bahasa Arab. Media ini membuat proses belajar mengajar tidak lagi murni tekstual, melainkan menjadi pengalaman visual dan multimodal yang mempermudah pemahaman makna teks. Adapun kontribusi Konseptual & Metodologis menunjukkan bahwa hasil pengembangan ini menegaskan bahwa penggunaan model riset R&D 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) efektif untuk menciptakan perangkat pembelajaran berbasis digital dengan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dibuktikan dengan skor validasi ahli media sebesar 96,00% dan respon siswa sebesar 97,53%

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan dapat disimpulkan dua hal berikut. Pertama, media Digital Story Book untuk meningkatkan maharah qirā'ah Bahasa Arab dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan fitur-fitur interaktif berupa tombol navigasi, animasi, video pembelajaran, dan latihan soal kuis. Media ini mencakup tiga tema pembelajaran semester genap (Alamat, Rumah, dan Keluarga) dan dinyatakan "Sangat Layak" setelah melalui validasi ahli materi (90,59%) dan ahli media (96,00%). Kedua, media Digital Story Book terbukti efektif meningkatkan maharah qirā'ah siswa kelas VII N MTsN 3 Jombang. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 37,23 (pre-test) menjadi 89,97 (post-test), serta hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan  $t$ -hitung (5,276) >  $t$ -tabel (2,042) sehingga  $H_1$  diterima. Angket respon siswa mencapai 97,53% yang mengindikasikan bahwa media ini sangat menyenangkan, menarik minat, dan efektif memotivasi siswa dalam belajar Bahasa Arab.

## REFERENSI

- Afaria, Z., Desky Halim Sudjani, & Fikni Mutiara Rachma. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>
- Agustina, N., Erlina, & Pahrudin, A. (2025). Systematic Review of Innovations in Arabic Language Curriculum Approaches in Madrasahs: Towards Contextual and Sustainable Language Education. *Alsuna: Journal of Arabic and English Language*, 5–22. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v8i1.7471>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arif Rachman, Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, H. P. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. In *CV Saba Jaya Publishr* (1st ed.). CV Saba Jaya Publisher.
- Daniar Paramita, R. W. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (3rd ed.). Widya Gama Pres.
- Fadhili, & Fajri, A. (2023). Ta ṭ wīru Wasīlah at - Ta'limu Limahārati al - Qirā'ah 'Abri Nizāmi Idā rati at- Ta'allumi (LMS) Moodle Fī al -Madrasah as-Šanāwiyah al - Hukūmiyyah al - 'Ula Situbondo Ahmad Fajri Fadhili, Muhammad Syaiful Bahri Hidayat, Nurhadi 149. *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(1), 149–161. <https://doi.org/10.14421/almahara>.
- Fadilah, Y. W., & Sulaikho, S. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 13(2), 315. <https://doi.org/10.21043/arabia.v13i2.10710>
- Fatoni, A. K., Yasin, Z., & Miolo, M. I. (2024). Penerapan Metode PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) untuk Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa Kelas VII MTS N 2 Bolaang Mongondow. *Al-Kalim: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 54–76. <https://doi.org/10.60040/jak.v3i1.84>
- Hasanudin. (2024). Fektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantern Darul Ikhlas Panyabungan Kab. Mandailing Natal. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 132–143. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i3.1155>
- Hasibuan, T. Y. D., & Zainuddin, D. (2024). Learning Arabic Language with Audio Lingual

- Media to Improve Speaking Ability at SMP IT al Hijrah 2 Medan. *Alsuna: Journal of Arabic and English Language*, 7(2), 308–322. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v7i2.6245>
- Irawan, R., Fatimatuzzahroh, N., & Erlina. (2026). Dinamika Perubahan Leksikal Bahasa Arab Di Era Digital : Analisis Inovasi Kata Dan Adaptasi Istilah Media Sosial. *Jurnal Education and Development*, 14(1), 411–416. <https://doi.org/10.37081/ed.v14i1.7771>
- Majid Abdullah, H. (2020). تنمية مهارة القراءة لدى الطلاب باستخدام لعبة ” فلاش ” (بحث تطويري يقسم تعليم اللغة العربية بجامعة الفلاح الإسلامية السنوية). *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 1(20). 183- Article Text-590-1-10-20190824.pdf
- Muhaimin, Z., & Zuhriyah, N. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Video Interaktif Di Era Digital. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 6(3), 2721–7078. <https://doi.org/10.58401/salimiya.v6i3.2589>
- Nashir, M., & Laili, R. N. (2026). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis ( Writing Skills ) Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah. *JEIR: Journal of Education Innovative Research*, 1(1), 82–88. <https://doi.org/10.58472/jhsse.vxix.xxx>
- Nurhasana, I. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2). <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Sabrina, I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Arabic E-story Book Sebagai Sumber Belajar Mandiri Mahārah Qirā 'ah Jahriyah Siswa Kelas VII-A di MTsN 11 Indramayu Tahun Ajaran 2020/2021 [Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta]. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/44553/>
- Sugiono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitati Kualitatif dan R&D* (sutopo (ed.); 6th ed.). Alfabeta.
- Taufik, Rifki, A., Ilmiyah, D. F., Aghnia, C. D., Yani, A., & Murwanti. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Qirā'ah Dengan Menggunakan Book Creator. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan KebahasaAraban*, 6(2), 569–584. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.2522>
- Telaumbanua, U., Ziliwu, D., & Harefa, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *EDUCATUM: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.56248/educatum.v1i1.27>
- Wachidah, H. N. (2023). Digital Visual Literacy: Penggunaan Digital Book Creator Sebagai Media Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Maharah Kalam) Terhadap Mahasiswa di Lingkungan Pendidikan Tinggi. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 4(2), 533–549. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i2.857>

Copyright holder:  
© Author

First publication right:  
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

