

Pengembangan Buku Digital Interaktif Berbasis Lumi (H5P) Education pada Pembelajaran *Qirā'ah* Tingkat *Madrasah Tsanawiyah*

Milda Fathur Rahmi Putri¹, Asep Sopian^{2✉}, Farhan Fuadi³, Hizbi Dzilarasy Priatna⁴
(1,2,3) Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
(4) Tafsir wa 'Ulumul Qur'an, Universitas Al-Azhar, Mesir

✉ Corresponding author
[asepsopian@upi.edu]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan *qirā'ah* siswa serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku digital interaktif berbasis Lumi Education pada pembelajaran *qirā'ah* siswa kelas VII MTs. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dibatasi hingga tahap *develop*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, serta angket kepraktisan guru dan siswa, yang kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dikembangkan dikategorikan "sangat valid" dengan persentase validasi ahli materi sebesar 87,2% dan ahli media sebesar 90%. Ini mengindikasikan bahwa materi dan media telah memenuhi standar kelayakan. Kemudian, pada uji kepraktisan, produk memperoleh penilaian 95% dari guru "sangat praktis" dan 68% dari siswa "praktis", menunjukkan bahwa produk mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Dengan demikian, buku digital interaktif berbasis Lumi Education layak diterapkan sebagai media pembelajaran *qirā'ah*, meskipun tetap diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan kenyamanan penggunaannya di kalangan siswa.

Kata Kunci: *Buku Digital Interaktif, Lumi Education, Pembelajaran Qirā'ah*.

ABSTRACT

This research is motivated by students' low reading (*qirā'ah*) skills and the suboptimal use of interactive digital learning media in Arabic language instruction at *Madrasah Tsanawiyah*. This study aims to develop a Lumi Education-based interactive digital book for *qirā'ah* learning among seventh-grade students of MTs. The research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (*Define, Design, Develop, Disseminate*), which was delimited to the *develop* stage. Data collection was conducted through interviews, validation questionnaires from subject matter and media experts, as well as practicality questionnaires from teachers and students, which were subsequently analyzed using qualitative and quantitative approaches. The research results show that the developed product is categorized as "very valid," with a validation percentage of 87.2% from material experts and 90% from media experts. This indicates that the material and media have met the feasibility standards. Furthermore, in the practicality test, the product received a rating of 95% from teachers, categorized as "very practical," and 68% from students, categorized as "practical," indicating that the product is easy to use by both teachers and students. Thus, the Lumi Education-based interactive digital book is feasible to implement as a *qirā'ah* learning medium, although further efforts are still needed to improve its usability comfort among students.

Keywords: *Digital Interactive Book, Lumi Education, Qirā'ah Learning*.

Article info

Submitted: July 28, 2026; Accepted: August 16, 2026; Published: August 31, 2026

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Keterampilan ini tidak dapat berkembang tanpa adanya penguasaan unsur-unsur mikro bahasa, sebab aktivitas membaca berkaitan langsung dengan pemahaman teks yang disusun menggunakan struktur dan kaidah bahasa Arab (Maryamah dkk., 2023). *Mahārah qirā'ah* tidak hanya sekadar mengenali huruf dan kata, tetapi juga perlu dilengkapi dengan strategi yang tepat agar siswa mampu membaca dengan fasih dan memahami isi teks secara benar (Saadah & Baroroh, 2025). Pembelajaran membaca dalam bahasa Arab dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks secara akurat dan bermakna, tidak hanya sebatas pengenalan huruf dan kata, tetapi juga pemahaman ide dan isi bacaan. Salah satu bentuk pembelajaran *qirā'ah* adalah القراءة المكثفة, yaitu kegiatan membaca secara cermat dan terfokus melalui tahapan pra-membaca, membaca dalam hati, dan pasca-membaca untuk mencapai pemahaman mendalam. Keterampilan membaca mencakup berbagai jenis dengan tujuan berbeda, seperti القراءة الصامتة untuk efektivitas pemahaman, dan القراءة الجهرية untuk kelancaran serta ketepatan bunyi (Al-Fawzan, 2015). Sebagai unsur utama dalam literasi dan proses belajar, pemahaman membaca memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan kognitif tingkat tinggi. Melalui aktivitas membaca yang bermakna, pembaca dapat membangun makna, menilai dan mengkritisi argumen, serta mengembangkan penilaian dan pendapat secara mandiri (Fudhaili dkk., 2025).

Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran *qirā'ah* masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan wawancara awal dengan guru bahasa Arab di salah satu *madrasah tsanawiyah*, pembelajaran *qirā'ah* masih dilaksanakan dengan pola konvensional. Siswa tidak memegang lembar kerja peserta didik secara langsung, melainkan hanya mengandalkan teks yang dituliskan guru di papan tulis. Setelah teks ditulis, siswa diminta membaca secara bergantian, kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan pembahasan unsur *nahwu* dan *sharaf* (Tatang, 2026). Siswa juga mengungkapkan tentang kesulitan utama yang mereka hadapi adalah pada aspek pelafalan (Khoerunnisa dkk., 2026). Keterbatasan lembar kerja peserta didik, menyebabkan mereka kesulitan untuk berlatih membaca di luar jam pelajaran. Kondisi ini selaras dengan penelitian Fitriani dan Chamidah yang mengungkapkan bahwa pembelajaran *qirā'ah* di lembaga pendidikan masih banyak bergantung pada metode tradisional dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal (Fitriani & Chamidah, 2025). Rendahnya motivasi dan minat belajar membaca teks Arab menjadi salah satu hambatan utama, sehingga proses pembelajaran terasa monoton tanpa adanya variasi strategi dan media yang menarik (Hamdy dkk., 2024). Kondisi ini diperparah oleh tampilan teks Arab pada buku ajar yang umumnya kurang menarik, karena masih berupa teks hitam putih tanpa ilustrasi maupun warna, sehingga siswa cenderung enggan membaca teks berbahasa Arab (Agusvian dkk., 2021).

Data hasil belajar siswa kelas VII di MTs As-Solehhiyah pada mata pelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek *qirā'ah*, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 79,9 (MTs As-Solehhiyah, 2025). Meskipun nilai tersebut telah mencapai kriteria ketuntasan minimal, hasil ini membuktikan bahwa kemampuan membaca siswa berada pada kategori cukup, terutama dari aspek pelafalan. Kesenjangan antara kebutuhan media pembelajaran yang efektif dengan kondisi pembelajaran *qirā'ah* yang masih konvensional inilah yang mendasari urgensi penelitian ini dilakukan. Proses pembelajaran pada peserta didik menuntut adanya pembaruan dan pengembangan ide yang beragam, salah satunya pada pemanfaatan media interaktif (Handayani dkk., 2024). Inovasi media interaktif terbukti berperan penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena media digital interaktif mampu memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media tradisional (Fakhira & Lukman, 2025). Sejalan dengan hal tersebut, buku digital interaktif hadir dalam bentuk yang memadukan teks, gambar, audio, video, serta latihan interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran yang terstruktur (Zizikova dkk., 2023). Penggunaan *e-book* memberikan banyak keuntungan bagi siswa dan guru karena mampu menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan komunikatif (Sari dkk., 2022).

Salah satu *platform* yang mendukung pengembangan buku digital interaktif adalah Lumi Education, yang berbasis H5P dengan fitur interaksi seperti kuis, latihan, dan evaluasi mandiri secara mudah dan sistematis (Matana dkk., 2024). Kemampuan Lumi Education dalam mendukung akses

secara daring dan luring menjadikannya sebagai platform yang fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Pemanfaatan *platform* semacam ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran digital masa kini yang menuntut media pembelajaran bersifat fleksibel, mudah diakses, dan mendukung aktivitas belajar mandiri peserta didik (Fuadi & Nurmala, 2025).

Berbagai studi telah mengkaji dampak media digital terhadap pembelajaran, namun masih menyisakan kesenjangan dari sisi subjek, bahasa, maupun jenjang pendidikan yang dikaji. Kajian oleh López, melalui tinjauan 14 studi RCT terhadap 1.138 anak, menemukan bahwa *e-book* yang dimanfaatkan secara optimal mampu mengembangkan literasi setara atau bahkan lebih baik daripada buku cetak, namun masih berfokus pada literasi anak usia dini dalam konteks bahasa Inggris, belum menyentuh *qirā'ah* bahasa Arab maupun jenjang menengah (López-Escribano dkk., 2021). Selanjutnya, Fang menemukan peningkatan motivasi dan kemampuan membaca pada pembelajar EFL usia muda setelah penggunaan *e-book*. Secara paradigma, hasil ini relevan dengan pengajaran bahasa asing, namun tetap dalam konteks bahasa Inggris, bukan bahasa Arab yang menuntut ketepatan pelafalan huruf hijaiyah (Fang dkk., 2025). Lebih lanjut, Ilhami memanfaatkan *platform* Lumi Education dalam penelitiannya untuk mendukung proses *e-learning* bagi pekerja migran Indonesia di Taiwan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan antusiasme yang signifikan pada peserta. Namun, dilaksanakan pada konteks pendidikan non-formal bagi orang dewasa, bukan pada siswa maupun materi pembelajaran *qirā'ah* (Ilhami dkk., 2026). Dengan demikian, penelitian yang mengembangkan buku digital interaktif berbasis Lumi Education yang berfokus pada kebutuhan pembelajaran *qirā'ah* bahasa Arab masih terbatas. Sebagian besar lebih fokus pada pengukuran efektivitas penggunaan *e-book* secara umum, Padahal, karakteristik pembelajaran *qirā'ah* bukan sekedar menuntut pemahaman isi bacaan, tetapi juga memerlukan pelafalan yang tepat dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, sebagaimana ditemukan bahwa kesalahan fonologi dapat berdampak pada makna kalimat yang dibaca (Paputungan dkk., 2023).

Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian fitur interaktif dalam satu media pembelajaran, seperti *hotspot* kosakata, audio pelafalan, latihan *drag and drop*, *single choice set*, *memory card*, hingga fitur perekam suara untuk melatih kemampuan membaca siswa secara mandiri. Dibandingkan *platform* pengembangan konten interaktif lainnya, Lumi Education dipilih karena memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis H5P dengan mengintegrasikan berbagai komponen multimedia dan aktivitas evaluatif dalam satu media. Harja dan Nasir menunjukkan bahwa media berbasis Lumi Education dapat mengintegrasikan video interaktif, gambar, dan evaluasi formatif untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik (Harja & Nasir, 2026). Selain itu, Cahyani dan Fitriah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis H5P melalui Lumi Education dapat digunakan sebagai sarana latihan mandiri dan memberikan hasil pembelajaran yang efektif (Cahyani & Fitriah, 2026). Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *qirā'ah* yang memerlukan integrasi teks bacaan, audio pelafalan, gambar, dan latihan interaktif dalam satu media pembelajaran.

Di sisi lain, Lumi Education berbasis H5P juga memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, pemanfaatannya sangat bergantung pada ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang stabil, sehingga penerapannya menjadi kendala serius khususnya di daerah dengan fasilitas digital yang terbatas. Kedua, penggunaan H5P menuntut literasi digital dan kemampuan desain instruksional dari guru; tidak semua guru mampu memanfaatkan fitur-fitur H5P secara maksimal untuk menciptakan konten yang benar-benar interaktif, sehingga sering kali hanya digunakan secara sederhana seperti kuis dasar. Ketiga, H5P cenderung berfokus pada interaktivitas individual seperti menjawab kuis atau menavigasi materi secara mandiri, sehingga kurang mendukung aspek kolaboratif antar siswa dalam proses pembelajaran (W. C. Lestari dkk., 2025). Selain itu, penggunaan media digital secara umum juga menuntut kesiapan literasi digital baik dari guru maupun siswa secara berkelanjutan, yang apabila belum memadai dapat menghambat optimalisasi pemanfaatan media tersebut (Maula dkk., 2025). Meski demikian, tanpa kehadiran media semacam ini, pembelajaran *qirā'ah* berpotensi tetap terjebak dalam pola konvensional, sehingga kesulitan siswa pada aspek pelafalan sulit teratasi dan minim ruang bagi siswa untuk berlatih secara mandiri di luar jam pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini berupaya mengembangkan sebuah buku digital berbasis Lumi Education dengan mengintegrasikan berbagai fitur interaktif. Kehadiran media ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan pada aspek pelafalan dan kosakata, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih membaca teks

Arab secara mandiri di luar jam pembelajaran, serta menghadirkan pengalaman belajar *qirā'ah* yang lebih interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan metode *Research and Development* (R&D). Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mengembangkan buku digital interaktif berbasis Lumi Education dalam pembelajaran *Mahārah qirā'ah*. Metode ini dipilih karena kebutuhan penelitian mencakup lebih dari sekadar mengidentifikasi masalah. Namun, mencakup proses desain, pembuatan, dan pengujian sebuah produk pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi untuk media ajar digital bahasa Arab. Studi ini mengadaptasi model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel D, dan Semmel M pada tahun 1974. Model ini mencakup empat tahap, *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate* (Thiagarajan dkk., 1974). Namun, dibatasi sampai tahap *develop*, yaitu pembuatan produk, validasi ahli dan pengguna, serta revisi produk berdasarkan masukan yang diperoleh karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian.

Pertama, *define* (pendefinisian). Analisis awal pada tahap ini dilakukan untuk mengenali kebutuhan pembelajaran *qirā'ah*, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menelaah sejumlah kajian terdahulu yang relevan dengan topik *qirā'ah*, media digital interaktif, dan integrasi teknologi dalam pengajaran bahasa. Selain itu, tahap ini juga mencakup analisis permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran, seperti minimnya antusiasme siswa dan variasi media interaktif yang tersedia. Tujuan pengembangan media dan spesifikasi produk yang dikembangkan ditentukan dengan merujuk pada hasil di tahap ini. Kedua, *design* (perancangan). Peneliti merancang konsep buku digital interaktif yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi penentuan struktur isi buku dan penyusunan materi pembelajaran *qirā'ah* yang disesuaikan dengan teori pembelajaran *qirā'ah*. Penyusunan materi dilakukan secara bertahap dan sistematis, dilengkapi dengan unsur interaktif seperti teks, gambar, audio, dan latihan sederhana yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Pada tahap ini juga dilakukan penentuan *platform* Lumi Education sebagai alat pengembangan buku digital interaktif. Ketiga, *develop* (pengembangan). Rancangan buku digital interaktif yang telah disusun diwujudkan menjadi produk nyata menggunakan Lumi Education pada tahap ini. Pengembangan dilakukan dengan mengintegrasikan materi bahasa Arab dan elemen multimedia yang mendukung pemahaman. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan media, kemudian dilanjutkan uji kepraktisan oleh guru dan lima siswa kelas VII untuk menilai isi, tampilan, dan penggunaan. Lalu, hasilnya digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk.

Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna, termasuk guru bahasa Arab dan lima siswa kelas VII untuk mengumpulkan data. Tujuan dari angket ini adalah untuk menilai kualitas buku digital interaktif yang dibuat. Dalam penyusunan instrumen, digunakan skala penilaian untuk menilai isi, kebahasaan, tampilan, dan interaktivitas media. Data dianalisis melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui kritik, saran, dan catatan perbaikan dari segi materi, media serta penggunaannya terhadap buku digital interaktif yang dikembangkan. Adapun kuantitatif berupa hasil penilaian media melalui angket ahli materi, ahli media, dan pengguna. Penilaian tersebut kemudian diolah berdasarkan skor jawaban yang diberikan. Untuk mengetahui persentase kelayakan media, digunakan persamaan berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kevalidan/kepraktisan

ΣX = Skor yang diperoleh

ΣX_{maks} = Skor maksimum

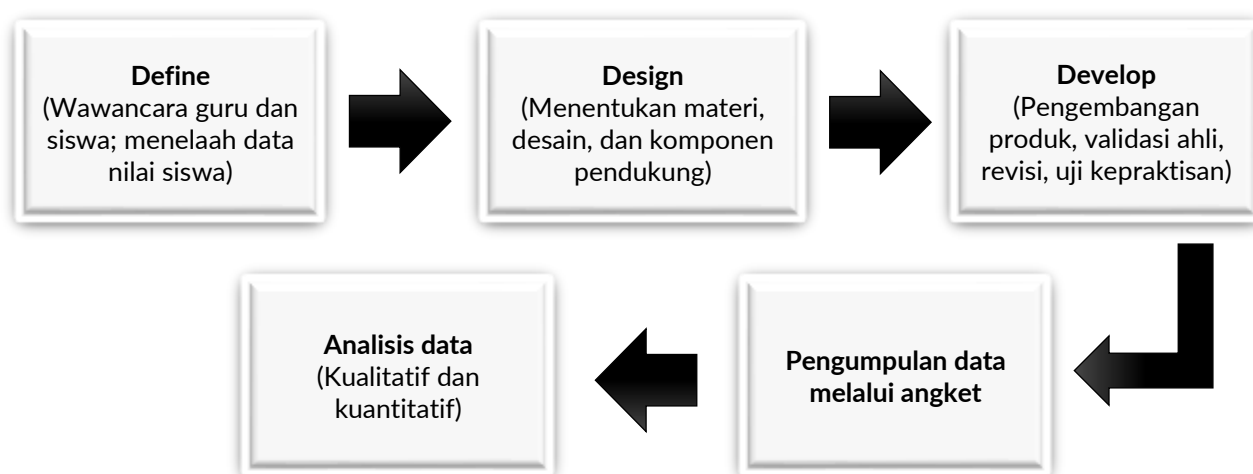
Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Kategori penilaian tersebut mengacu pada Tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Produk

Rentang Skor	(81-100)%	(61-80)%	(41-60)%	(21-40)%	(0-20)%
Tingkat Kevalidan	Sangat Valid	Valid	Cukup Valid	Tidak Valid	Sangat Tidak Valid
Tingkat kepraktisan	Sangat Praktis	Praktis	Cukup Praktis	Tidak Praktis	Sangat Tidak Praktis

(Pausa & Zainil, 2023)

Dengan demikian, metode ini diharapkan mampu menghasilkan produk berupa buku digital interaktif yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *Mahārah qirā'ah* di era digital.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa sebuah buku digital interaktif untuk pembelajaran *Mahārah qirā'ah* siswa kelas VII MTs. Ruang lingkup materi dalam buku digital interaktif ini difokuskan pada materi bab pertama, yang mengacu pada buku bahasa Arab terbitan Kementerian Agama Republik Indonesia tahun 2020. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan model 4D yang dibatasi hingga tahap *develop*.

Define

Peneliti melakukan analisis terhadap kondisi pembelajaran *Mahārah qirā'ah* di kelas VII *Madrasah Tsanawiyah*, meliputi metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran, aktivitas siswa, kesulitan yang dihadapi siswa, serta hasil belajar siswa. Hasil analisis digunakan sebagai referensi untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan

No	Aspek	Temuan
1	Metode Pembelajaran	Konvensional
2	Media	Tidak menggunakan LKPD
3	Aktivitas Siswa	Membaca bergantian

No	Aspek	Temuan
4	Kesulitan Siswa	Pelafalan
5	Nilai Rata-Rata Siswa	79.9

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada Tabel 2, proses pembelajaran *qirā'ah* di kelas masih dilakukan dengan metode konvensional. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas dan belum memanfaatkan LKPD atau media interaktif pendukung pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa cenderung berupa membaca teks yang ditulis oleh guru di papan tulis secara bergantian. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam pelafalan kosakata dan teks bahasa Arab. Adapun nilai rata-rata siswa pada pembelajaran *qirā'ah* yaitu 79,9.

Design

Peneliti merancangan struktur dan alur penyajian buku digital interaktif berbasis Lumi Education pada tahap ini. Perancangan ini dimaksudkan untuk membuat media yang sistematis dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran *qirā'ah*. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan: (a) menentukan materi yang akan dimuat dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran *qirā'ah* di kelas VII *Madrasah Tsanawiyah*. Materi yang dipilih mencakup kosakata, teks *qirā'ah*, dan latihan pemahaman bacaan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang berlaku; (b) merancang desain tampilan media, meliputi penentuan *layout*, pemilihan warna, jenis huruf, serta struktur penyajian materi menggunakan aplikasi Canva. Adapun *font* yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa serta mempertimbangkan keterbacaan teks Arab dan bahasa Indonesia; (c) menentukan komponen pendukung yang akan diintegrasikan ke dalam media, seperti gambar ilustrasi, ikon, audio pelafalan, *hotspot* interaktif pada kosakata, serta berbagai latihan interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Lumi Education.



Gambar 1. Struktur Buku Digital Interaktif Pembelajaran *Qirā'ah* Berbasis Lumi Education

Gambar 1 menunjukkan struktur penyajian buku digital interaktif yang akan dikembangkan. Media diawali dengan halaman *cover* dan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan

pengenalan kosakata baru yang disajikan menggunakan fitur hotspot interaktif sehingga siswa dapat melihat gambar, arti maupun mendengarkan pelafalan kosakata. Setelah itu, siswa mempelajari teks *qirā'ah* yang juga dilengkapi dengan audio. Pada bagian akhir, disediakan beberapa latihan interaktif yang disusun secara bertahap untuk membantu siswa memahami bacaan bahasa Arab.

Develop

Desain yang dirancang pada tahap sebelumnya, diimplementasikan menjadi buku digital interaktif menggunakan Lumi Education di tahap ini. Produk yang dikembangkan meliputi cover, tujuan pembelajaran, kosakata interaktif berbasis *hotspot*, teks *qirā'ah* yang dilengkapi audio, serta latihan interaktif. Selanjutnya, dilakukan validasi terhadap materi dan media untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan serta penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Kesesuaian Isi Materi	14/15	93,3%
2	Bebas dari Kesalahan Konsep	8/10	80%
3	Kecakupan Materi	9/10	90%
4	Kekinian Materi	5/5	100%
5	Kememadaian Referensi yang Digunakan	12/15	80%
Total Skor Perolehan		48	
Skor Maksimal		55	
Persentase Total		87,2%	
Kategori		Sangat Valid	

Validasi materi pada Tabel 3, memperoleh jumlah skor sebesar 48 dari 55 dan persentase 87,2%, dikategorikan "sangat valid".

Tabel 4. Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Kesesuaian Penyajian	4/5	80%
2	Kejelasan Audio dan Bahasa	10/10	100%
3	Ketepatan Penggunaan Media	4/5	80%
4	Kemenarikan Media	8/10	80%
5	Kualitas Media Secara Keseluruhan	10/10	100%
Total Skor Perolehan		36	
Skor Maksimal		40	
Persentase Total		90%	
Kategori		Sangat Valid	

Validasi media pada Tabel 4, memperoleh jumlah skor sebesar 36 dari 40 dan persentase 90%, dikategorikan "sangat valid".

Tabel 5. Penilaian Kepraktisan Guru

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Kemudahan Penggunaan	10/10	100%
2	Kemenarikan Media	8/10	80%
3	Kebermanfaatan Media	10/10	100%
4	Kesesuaian Pembelajaran	10/10	100%
Total Skor yang Perolehan		38	
Skor Maksimal		40	

Persentase Total	95%
Kategori	Sangat Praktis

Buku digital interaktif Lumi Education dikategorikan "sangat praktis", menurut hasil uji kepraktisan oleh guru pada Tabel 5, dengan skor 38 dari 40 dan persentase sebesar 95%.

Tabel 6. Penilaian Kepraktisan Siswa

No	Aspek	Skor	Persentase
1	Kemudahan Penggunaan	34/50	68%
2	Kemenarikan Media	53/75	70,6%
3	Kebermanfaatan Media	50/75	66,6%
4	Kesesuaian Pembelajaran	33/50	66%
Total Skor yang Perolehan		170	
Skor Maksimal		250	
Persentase Total		68%	
Kategori		Praktis	

Merujuk pada Tabel 6, uji kepraktisan oleh siswa, menunjukkan bahwa buku digital interaktif berbasis Lumi Education memperoleh skor 170 dari 250 dengan persentase 68% dengan kategori "praktis".

Pembahasan

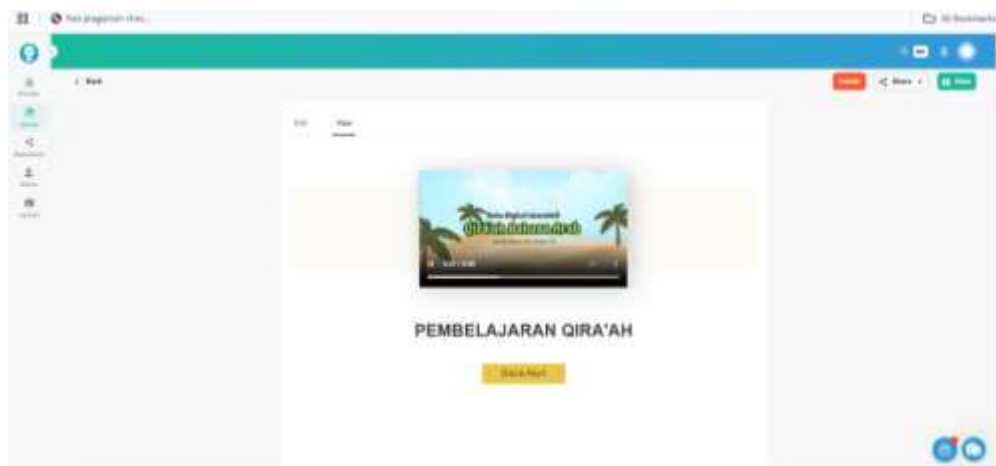
Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Digital Interaktif Berbasis Lumi Education pada Pembelajaran *Qirā'ah*

Kondisi pembelajaran *qirā'ah* di MTs As-Solehhiyah menunjukkan bahwa siswa belum memiliki buku untuk digunakan secara mandiri, sehingga proses belajar sepenuhnya bergantung pada penyampaian guru secara langsung di kelas, sebagaimana AT mengungkapkan bahwa "untuk pembelajaran di sini hanya guru yang pegang buku, materi ditulis di papan tulis, lalu siswa membaca secara bergantian, dan dilanjut analisis nahwu sharafnya". Kondisi ini berpotensi menimbulkan kejenuhan pada siswa serta menyulitkan mereka untuk mengulang materi secara mandiri di rumah, mengingat tidak tersedianya bahan ajar yang dapat diakses siswa secara individual. Lestari dalam temuannya mengungkapkan bahwa pentingnya bahan ajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta menghasilkan capaian pembelajaran yang baik (C. A. A. Lestari dkk., 2025).

Selain dari sisi metode pengajaran guru, hasil wawancara terhadap tiga siswa menunjukkan variasi kesulitan dalam mempelajari *qirā'ah*. Siswa 1, BA mengaku tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran *qirā'ah*. Sedangkan siswa 2, NH dan siswa 3, MN mengaku mengalami kesulitan dalam aspek pelafalan, yaitu panjang dan pendeknya bacaan. Aini dalam penelitiannya menyatakan bahwa minimnya penguasaan kosakata, pemahaman gramatika, serta ketidaklancaran pelafalan huruf sesuai *makharijul huruf* menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam membaca teks bahasa Arab (Aini dkk., 2023). Hasil analisis terhadap data nilai siswa kelas VII di MTs As-Solehhiyah pada mata pelajaran bahasa Arab menunjukkan bahwa rata-rata capaian pada aspek *qirā'ah* berada di angka 79,9. Nilai tersebut tergolong kategori cukup. Hal ini disebabkan oleh kesulitan yang dihadapi siswa dalam aspek pelafalan.

Pengembangan Produk Buku Digital Interaktif Berbasis Lumi Education pada Pembelajaran *Qirā'ah*

Buku digital Interaktif dikembangkan dengan menyusun berbagai fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran *qirā'ah*, mulai dari cover, halaman pembuka bab, tujuan pembelajaran, penyajian kosakata dan teks, latihan interaktif, hingga halaman hasil akhir pembelajaran.



Gambar 2. Cover

Gambar 2 merupakan tampilan cover buku digital interaktif yang disajikan dalam bentuk video agar mampu memberikan kesan pertama yang menarik bagi siswa sebelum memasuki materi pembelajaran, serta membuat siswa termotivasi untuk mempelajari isi buku digital. Sejalan dengan temuan oleh Peng yang menyatakan bahwa desain antarmuka multimedia yang menarik secara visual menjadi sebab meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Peng dkk., 2021). Tombol "Baca Aku!" merupakan tombol navigasi utama untuk memulai pembelajaran. Penggunaan frasa tersebut bertujuan untuk mengajak siswa berinteraksi secara langsung dengan media. Penelitian oleh Faudzi menunjukkan bahwa navigasi yang sederhana dan mudah dipahami merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan *usability* aplikasi pembelajaran (Faudzi dkk., 2023).



Gambar 3. Halaman Pembuka Bab

Gambar 3 merupakan halaman pembuka Bab I. Halaman ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal tentang materi yang akan dipelajari. Hal ini sejalan dengan konsep *advance organizer* yang menitikberatkan pada upaya memperkuat pengetahuan awal pada siswa, sebagai persiapan sebelum menerima materi pembelajaran yang baru (Sartika dkk., 2023).



Gambar 4. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ditempatkan setelah halaman pembuka bab dan sebelum penyajian materi. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kompetensi yang harus dicapai siswa setelah mempelajari materi. Ini sejalan dengan teori *nine instructional events*, yaitu tujuan pembelajaran disampaikan kepada peserta didik, dengan maksud agar peserta didik memahami capaian yang diharapkan dari proses pembelajaran tersebut (Machmudah dkk., 2022).



Gambar 5. (a) Kosakata Baru; (b) Tampilan Hotspot Kosakata

Halaman kosakata pada Gambar 5(a) disajikan sebelum teks sebagai bentuk pengenalan kosakata baru. Penempatan ini sejalan dengan tahapan pengajaran *qirā'ah* menurut Al-Fawzan, yang menempatkan tahap pengenalan kosakata baru sebelum tahap membaca teks. Guru terlebih dahulu memilih kosakata baru yang diperkirakan sulit dipahami peserta didik, kemudian mendiskusikan maknanya melalui konteks sebelum peserta didik masuk ke tahap membaca teks (Al-Fawzan, 2015). Pada halaman ini juga digunakan fitur *hotspot* agar siswa dapat mengakses kosakata dengan menekan ikon yang tersedia pada setiap gambar. Penggunaan fitur ini juga dapat membuat tampilan halaman lebih sederhana dan tidak dipenuhi oleh informasi yang berlebihan. Hal ini sejalan dengan prinsip *cognitive load theory*, di mana pengelolaan beban kognitif peserta didik dilakukan dengan menghindari penyajian informasi yang tidak relevan secara bersamaan, sehingga kapasitas memori kerja siswa tidak terbebani (Syam & Yaumi, 2026). Penggunaan fitur ini juga dapat membuat tampilan halaman lebih sederhana dan tidak dipenuhi oleh informasi yang berlebihan. Selanjutnya, Gambar 5(b) merupakan tampilan *hotspot* kosakata yang dilengkapi dengan fitur gambar, teks dan audio. Penyajian informasi dalam satu tampilan ini bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pemahaman kosakata secara lebih utuh melalui kombinasi visual, teks, dan audio. Ini sejalan dengan prinsip integrasi media visual yang menunjukkan bahwa kombinasi elemen visual, verbal, dan audio dapat membantu siswa

memperoleh pemahaman kosakata secara lebih utuh serta mengurangi beban kognitif dibandingkan dengan penyajian melalui teks saja (Rahman dkk., 2026).



(a)

(b)

Gambar 6. (a) Teks Paragraf 1; (b) Teks Paragraf 2

Materi *qir'ah* pada buku digital interaktif disajikan dalam dua bagian. Hal ini bertujuan agar siswa tidak menerima informasi dalam jumlah yang terlalu banyak pada satu halaman. Sejalan dengan prinsip segmentasi konten digital yang menunjukkan bahwa pembagian materi ke dalam bagian-bagian kecil dapat mengurangi beban kognitif serta memudahkan siswa mengorganisasikan pengetahuan yang kompleks (Prabawa & Restami, 2022). Selain itu, pembagian teks juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami isi bacaan pada setiap bagian sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya. Pada setiap bagian disediakan fitur audio yang dapat diputar oleh siswa untuk mendengarkan dan mempelajari pelafalan pada teks. Penyediaan fitur audio ini memungkinkan siswa memperoleh model pelafalan yang tepat secara mandiri dan berulang. Hartatik dalam temuannya menyatakan bahwa penggunaan media audio interaktif dapat meningkatkan ketepatan pelafalan peserta didik secara mandiri di luar jam pembelajaran tatap muka (Hartatik dkk., 2025).



Gambar 7. Latihan Soal Pertama (Drag and Drop)

Latihan pertama dirancang menggunakan fitur *drag and drop*. Pada latihan ini siswa menyeret pilihan jawaban ke bagian kalimat yang kosong. Bentuk latihan ini dipilih sebagai aktivitas awal karena siswa hanya diminta untuk mencocokkan kata yang telah dipelajari dalam teks sebelumnya. Aktivitas mencocokkan dipilih sebagai tahap awal karena merupakan bentuk latihan kognitif tingkat dasar yang dapat mendorong pemerolehan kosakata tanpa beban, sebelum siswa masuk ke latihan yang lebih kompleks (Tazkiah dkk., 2025). Penggunaan fitur *drag and drop* pada latihan ini juga terbukti efektif

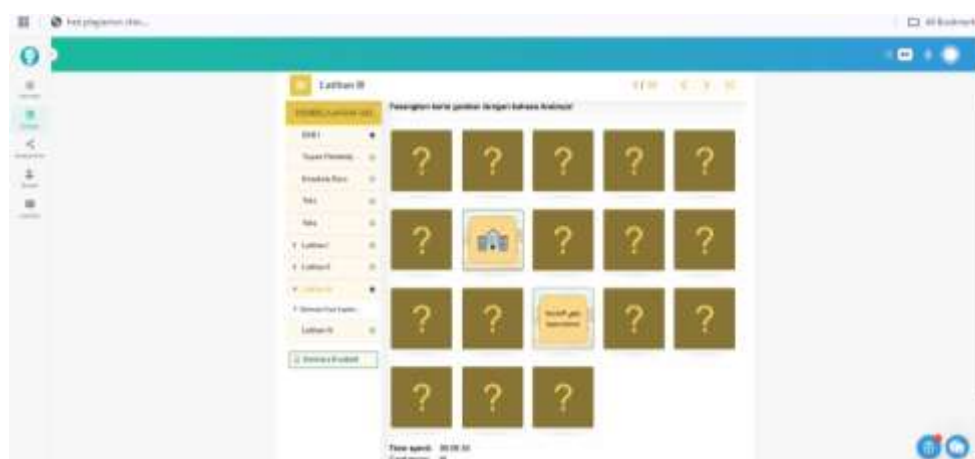
menarik minat siswa serta meningkatkan kemampuan dalam menyusun kata berbahasa Arab, sebagaimana ditemukan dalam pengembangan permainan *drag and drop* berbasis Android untuk pembelajaran tata kalimat bahasa (Mardhiyah dkk., 2024).

Pemberian nama “Cocokin Aja Dulu!” pada latihan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara langsung mengenai aktivitas yang akan dilakukan, yaitu mencocokkan jawaban dengan menyeret pilihan ke tempat yang sesuai. Pemilihan bahasa yang lebih akrab ditujukan untuk menciptakan suasana belajar yang santai. Hal ini sejalan dengan prinsip dari Krashen, *affective filter hypothesis*, yang menyatakan bahwa setiap orang memiliki tingkat filter afektif yang berbeda saat belajar bahasa. Orang dengan sikap kurang mendukung (misalnya cemas atau tidak percaya diri) akan memiliki filter yang tinggi, sehingga meskipun ia memahami materi yang disampaikan, materi tersebut sulit terserap dan diproses menjadi kemampuan berbahasa yang sesungguhnya (Krashen, 1982). Suasana belajar yang santai melalui penamaan latihan yang akrab ini diharapkan dapat menurunkan filter afektif siswa, sehingga proses pemerolehan bahasa dapat berlangsung lebih optimal.



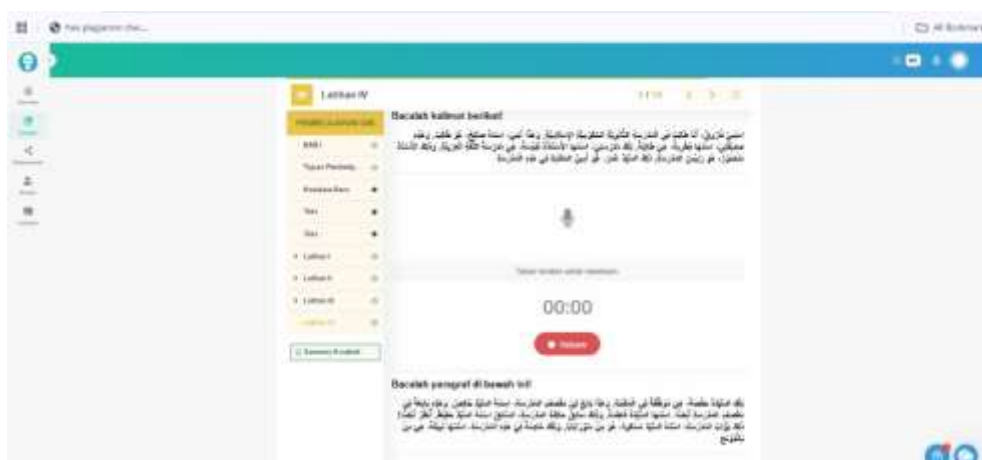
Gambar 8. Latihan Soal Kedua (Single Choice Set)

Setelah menyelesaikan latihan *drag and drop*, siswa melanjutkan ke latihan kedua yaitu *single choice set* yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda yang merujuk pada teks. Bentuk latihan ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap informasi yang terdapat dalam bacaan, baik mengenai tokoh, profesi, maupun informasi lain yang disampaikan dalam teks. Latihan ini mengukur tingkat pemahaman literal, yaitu kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat informasi yang secara eksplisit tersurat dalam teks (Windarini & Nurjaini, 2026). Pemilihan kalimat “Jangan Salah Pilih!” pada latihan ini, yaitu karena aktivitas yang dilakukan siswa adalah memilih satu jawaban yang paling tepat dari beberapa pilihan berdasarkan isi teks. Hal ini bertujuan memberikan gambaran secara langsung mengenai bentuk latihan yang akan dikerjakan sekaligus membangun motivasi siswa agar lebih teliti dalam menentukan jawaban berdasarkan isi bacaan. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa instruksi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami dapat membantu siswa memahami maksud kegiatan yang dilakukan (Sari dkk., 2026).



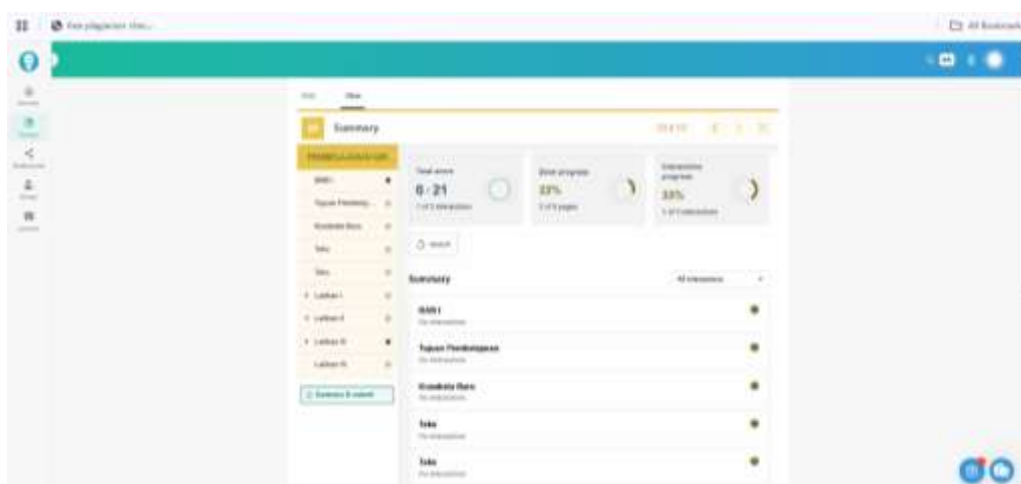
Gambar 9. Latihan Soal Ketiga (Memory Card)

Latihan ketiga yaitu permainan *memory card*. Pada permainan ini siswa harus mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari di awal. Sejalan dengan temuan Lastari, penggunaan *memory card game* memberikan dampak positif terhadap penguatan kosakata siswa (Lastari dkk., 2024). Kemudian, untuk menguji kekuatan ingatan siswa terhadap materi yang sudah dipelajari sebelumnya, latihan ini dinamai “Seberapa Kuat Ingatanmu?”. Merujuk pada teori strategis Ilie, judul berbentuk *wh-question* ini dapat dikategorikan sebagai strategi pbingkaihan isu (*issue framing*), yang secara persuasif menggiring asumsi siswa bahwa mereka perlu mengetahui tingkat kekuatan ingatan mereka saat itu juga, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam menyelesaikan latihan (Ilie, 2022).



Gambar 10. Latihan Soal Keempat (Membaca)

Latihan 4 dirancang dalam bentuk praktik membaca teks yang dilengkapi dengan fitur perekam suara. Penggunaan fitur ini ditujukan untuk melatih kemampuan siswa dalam membaca teks Arab sekaligus merekam hasil bacaannya. Ini sejalan dengan metode *read-record-review* yang menunjukkan bahwa proses membaca sambil merekam dan meninjau kembali hasil bacaan dapat meningkatkan akurasi, kelancaran (otomatisitas), serta kefasihan membaca siswa secara signifikan (Ostan, 2023). Siswa dapat mengunduh hasil rekamannya setelah selesai melakukan proses perekaman, sehingga guru dapat melakukan evaluasi terhadap bacaan siswa.



Gambar 11. Halaman Hasil Akhir Pembelajaran (Summary)

Hasil akhir pembelajaran pada Gambar 11 bertujuan untuk menampilkan ringkasan hasil capaian siswa setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran pada buku digital interaktif. Tampilan semacam ini merupakan bentuk *learning analytics dashboard*, yang menyajikan data lintasan dan capaian belajar secara *real-time* untuk mendukung siswa dalam memantau dan mengevaluasi progres belajarnya sendiri (Huang dkk., 2024). Hal ini dapat membantu siswa mengetahui kemampuan belajarnya.

Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi merujuk pada lima indikator penilaian, yaitu kebenaran isi materi, bebas dari kesalahan konsep, kecakupan materi, kekinian materi, dan kememadaian referensi yang digunakan (Chaeruman, 2015).

Pertama, aspek kebenaran isi materi memperoleh skor 14 dari 15 dengan persentase 93,3% menunjukkan bahwa materi telah disusun sesuai kompetensi dasar dan karakteristik siswa, meski belum sepenuhnya sempurna. Kedua, aspek bebas dari kesalahan konsep memperoleh skor 8 dari 10 dengan persentase 80%. Perolehan skor ini sejalan dengan sejumlah catatan langsung dari validator terkait ketepatan penggunaan kaidah bahasa Arab pada teks bacaan, di antaranya: (1) perbaikan kalimat *أنا طالب في المدرسة الثانوية الحكومية* menjadi *أنا طالب في هذه المدرسة*; (2) kesalahan penulisan *صديقتي* yang seharusnya ditulis *صديقتي*; (3) penggunaan istilah untuk "Kepala Sekolah" diganti dengan istilah Arab yang lebih familiar dan lazim digunakan, yaitu *رئيس المدرسة* atau *عميد المدرسة*; serta (4) perlunya penjelasan untuk kata *سائق*, *بائع/بائعة*, dan *خادمة*, misalnya *مقصف المدرسة*. Catatan-catatan tersebut menunjukkan bahwa meskipun materi secara umum telah disusun dengan kaidah bahasa Arab yang tepat, masih terdapat beberapa detail kebahasaan yang berpotensi menimbulkan miskonsepsi bagi siswa sehingga perlu direvisi. Ketiga, aspek kecakupan materi memperoleh skor 9 dari 10 dengan persentase 90%, menandakan bahwa cakupan materi telah memadai untuk mendukung pembelajaran *qirā'ah* meski masih terdapat ruang penyempurnaan kecil. Keempat, aspek kekinian materi memperoleh skor sempurna, yaitu 5 dari 5 dengan persentase 100%, menunjukkan bahwa materi telah sepenuhnya relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Kelima, aspek kememadaian referensi yang digunakan memperoleh skor 12 dari 15 dengan persentase 80%, menunjukkan bahwa referensi yang digunakan sudah relevan namun variasi dan kemutakhirannya masih dapat ditingkatkan.

Penilaian pada kelima aspek tersebut oleh ahli materi (HAZ), menghasilkan persentase 87,2%, dan dikategorikan "sangat valid". Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam buku digital interaktif telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, ketepatan konsep, kecakupan materi, kekinian materi, dan kememadaian referensi. Meskipun masih terdapat beberapa catatan perbaikan terkait penggunaan kosakata dan struktur bahasa Arab, revisi yang diberikan bersifat minor dan tidak memengaruhi substansi materi secara keseluruhan. Sejalan dengan penelitian oleh Miolo mengenai pengembangan bahan ajar bahasa Arab untuk mahasiswa pemula, mendapatkan kategori "sangat layak" dengan hasil validasi dari ahli materi sebesar 88% (Miolo dkk., 2024). Hal ini memperkuat bahwa materi *qirā'ah* yang dirancang, sudah siap digunakan sebagai sumber belajar.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media menggunakan instrumen yang disusun dengan mengembangkan kriteria evaluasi media pembelajaran menurut Chaeruman, yang mencakup aspek kesesuaian penyajian, aspek kejelasan audio dan kesesuaian bahasa, ketepatan penggunaan media, kemenarikan pengemasan media, serta kualitas media secara keseluruhan (Chaeruman, 2015). Kriteria tersebut kemudian dijabarkan lebih lanjut oleh peneliti menjadi lima aspek penilaian yang disesuaikan dengan karakteristik buku digital interaktif berbasis Lumi Education pada pembelajaran *qirā'ah*. Pertama, aspek kesesuaian penyajian memperoleh skor 4 dari 5 dengan persentase 80%. Skor ini sejalan dengan catatan langsung dari validator yang menyarankan agar instruksi pada beberapa bagian buku digital interaktif diperjelas, yaitu pada halaman kosakata baru, halaman teks bacaan, serta latihan 3 berupa *memory card*. Masukan ini bertujuan agar siswa kelas VII dapat memahami langkah pengerjaan tanpa kebingungan. Kedua, aspek kejelasan audio dan bahasa memperoleh skor sempurna, yaitu 10 dari 10 dengan persentase 100%, menunjukkan audio dan bahasa yang digunakan telah sepenuhnya jelas dan mudah dipahami. Ketiga, aspek ketepatan penggunaan media memperoleh skor 4 dari 5 dengan persentase 80%, menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur-fitur Lumi Education, seperti hotspot, audio, dan latihan interaktif telah cukup tepat mendukung karakteristik pembelajaran *qirā'ah*. Keempat, aspek kemenarikan media memperoleh skor 8 dari 10 dengan persentase 80%, menunjukkan tampilan visual media sudah cukup menarik namun masih terdapat ruang penyempurnaan. Kelima, aspek kualitas media secara keseluruhan memperoleh skor sempurna, yaitu 10 dari 10 dengan persentase 100%, menandakan media dinilai berkualitas tinggi secara fungsional dan teknis.

Penilaian oleh ahli media (FD), menunjukkan nilai persentase 90% dan termasuk dalam kategori "sangat valid". Hasil ini menunjukkan bahwa buku digital interaktif yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran *qirā'ah*. Meskipun ada beberapa saran perbaikan pada aspek kesesuaian penyajian guna meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mustafa tentang pengembangan *Smart Apps Creator* sebagai media interaktif digital bahasa Arab yang memperoleh validasi ahli media sebesar 90% dengan kategori "sangat valid" (Mustafa dkk., 2023). Namun, hasil tersebut lebih rendah dibandingkan penelitian Ramadinah yang memperoleh validasi ahli media sebesar 95,7% (Ramadinah dkk., 2025). Perbedaan persentase tersebut diduga disebabkan oleh karakteristik produk yang dikembangkan. Buku digital interaktif pada penelitian ini mengintegrasikan berbagai fitur multimedia seperti *hotspot*, audio pelafalan, dan perekaman suara sehingga validator memberikan perhatian lebih terhadap aspek kejelasan instruksi dan kesesuaian penyajian media bagi peserta didik. Dengan demikian, meskipun terdapat perbedaan persentase, ketiga penelitian sama-sama menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

Penilaian oleh guru dan siswa dilihat dari empat aspek yang sama dari Chaeruman, namun dibedakan dari butir-butir pernyataannya. Aspek-aspek tersebut meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan media, kebermanfaatan media, dan kesesuaian pembelajaran (Chaeruman, 2015). Pada uji kepraktisan guru, aspek kemudahan penggunaan, aspek kebermanfaatan media, dan aspek kesesuaian pembelajaran masing-masing memperoleh skor sempurna, 10 dari 10 dengan persentase 100%, menunjukkan bahwa dari sudut pandang guru, media dinilai sangat mudah dioperasikan, sangat bermanfaat, dan sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Adapun aspek kemenarikan media memperoleh skor 8 dari 10 dengan persentase 80%. Sedikit lebih rendah dibandingkan tiga aspek lainnya, namun tetap tergolong kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual media sudah menarik, meski masih terdapat peluang perbaikan pada aspek variasi elemen visual. Sedangkan pada uji kepraktisan siswa, aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor 34 dari 50 dengan persentase 68%, yang berarti sebagian siswa masih mengalami kendala atau butuh panduan awal untuk mengoperasikan media ini. Aspek kemenarikan media memperoleh skor 53 dari 75 dengan persentase 70,6%, menunjukkan bahwa tampilan visual media sudah terbilang cukup menarik. Aspek kebermanfaatan media memperoleh skor 50 dari 75 dengan persentase 66,6%, menandakan media ini cukup membantu, namun dampaknya dalam mempermudah pemahaman teks *qirā'ah* belum dirasakan secara maksimal oleh siswa. Terakhir, aspek kesesuaian pembelajaran memperoleh skor 33

dari 50 dengan persentase 66%, yang berarti sajian materinya sudah cukup sesuai dengan kelas VII, walau masih ada ruang untuk penyempurnaan.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa buku digital interaktif berbasis Lumi Education dinilai “sangat praktis” oleh guru dengan hasil sebesar 95% dan dinilai “praktis” oleh siswa dengan hasil sebesar 68%. Tingginya penilaian guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mampu mendukung proses pembelajaran *qirā’ah*. Namun, penilaian siswa masih lebih rendah dibandingkan penilaian guru. Hasil penelitian ini juga lebih rendah dibandingkan penelitian Haniah pada pengembangan *interactive e-book* pembelajaran bahasa Arab yang memperoleh respons siswa sebesar 91% (Haniah dkk., 2023). Meskipun demikian, hasil kepraktisan sebesar 68% menunjukkan bahwa buku digital interaktif berbasis Lumi Education tetap dapat digunakan dengan baik sebagai media pembelajaran *qirā’ah* di tingkat *madrasah tsanawiyah*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas produk yang dikembangkan, tetapi juga oleh karakteristik peserta didik, pengalaman penggunaan teknologi, serta konteks implementasi pembelajaran. Sejalan dengan ini, Santoso dalam temuannya mengungkapkan bahwa keterbatasan dasar digital dapat memperlambat proses pembelajaran berbasis teknologi (Santoso, 2025).

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan buku digital interaktif berbasis Lumi Education yang layak digunakan untuk pembelajaran *qirā’ah* di MTs, namun tetap membutuhkan adaptasi dari siswa dalam pengaplikasiannya. Inovasi ini memberikan kontribusi nyata dalam pengajaran *qirā’ah* dengan mengubah proses belajar membaca yang konvensional menjadi lebih aktif, interaktif, dan mandiri. Media ini siap diterapkan di kelas dan dapat dikembangkan untuk keterampilan berbahasa lainnya. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan uji efektivitas menggunakan *pre-test* dan *post-test* guna mengukur peningkatan kemampuan siswa, serta melibatkan subjek yang lebih luas agar manfaat media ini dapat disebarluaskan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada validator ahli materi dan ahli media yang telah memberikan evaluasi, saran, dan penilaian penting guna meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Penulis juga mengapresiasi pihak MTs As-Solehhiyah, khususnya guru mata pelajaran Bahasa Arab dan siswa kelas VII, atas partisipasinya dalam proses pengumpulan data dengan melakukan uji kepraktisan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusvian, H., Sopian, A., & Nursyamsiah, N. (2021). Development of Comic in Qiroah Learning Introduction Material for VII Grade at Mts Muallimin NW Pancor / Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Qiroah Materi Perkenalan Kelas VII Mts Muallimin NW Pancor. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 45–63. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-03>
- Aini, S., Yunus, M., & Aminatusshalihah, T. (2023). Kesulitan Siswa Membaca Teks Bahasa Arab dalam Pembelajaran Maharah Qiro’ah. *al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman*, 4(September), 33–39. <https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v4i2.72>
- Al-Fawzan, A. R. I. (2015). *Idha’at* (2 ed.). PT. Future Media Gate.
- Cahyani, L., & Fitrasah, R. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P Menggunakan Lumi Education terhadap Penguasaan Grammaire Pré- Avancé. *PRANALA: Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 9(1), 50–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.23960/pranala.v9i1.1805>
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen dan Pedoman Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*, 0–15.

- Fakhira, N. Z., & Lukman. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Bashrah*, 5(1), 54–70. <https://doi.org/10.58410/jurnalilmiahbashrah.v5i01.1145>
- Fang, S.-W., Hsu, H.-T., & Chen, K. T.-C. (2025). The Effects of an E-book App on Reading Motivation and Proficiency in Young EFL Learners. *TechTrends*, 69(5), 987–997. <https://doi.org/10.1007/s11528-025-01091-z>
- Faudzi, M. A., Che Cob, Z., Omar, R., Sharudin, S. A., & Ghazali, M. (2023). Investigating the User Interface Design Frameworks of Current Mobile Learning Applications: A Systematic Review. *Education Sciences*, 13(1). <https://doi.org/10.3390/educsci13010094>
- Fitriani, I. H., & Chamidah, D. (2025). Implementation Of Instagram For Teaching Arabic Reading Skill To Increase Students Learning Motivation. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 8(1), 114–124. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v8i1.30249>
- Fuadi, F., & Nurmala, M. (2025). Strategi Pengembangan Buku Digital Interaktif Bahasa Arab Berbasis Lumi Education. *Bahasa Arab dan Kajian Linguistik Arab*, 8(2).
- Fudhaili, A., Nurjannah, N., & Arifin, A. (2025). Integrating Kahoot to Improve Reading Skills through HOTS-Based and Religious Moderation-Oriented Materials. *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 8(2), 255–275. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v8i2.83739>
- Hamdy, M. Z., Ningsih, W. P., & Khumairoh. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Maharah Qiraah Untuk Meningkatkan Minat Murid dalam Belajar Bahasa Arab di Desa Bungbaruh Kadur Pamekasan. *Al-Ridha: Jurnal*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.58223/al-ridha.v2i1.218>
- Handayani, R., Mustofa, A. Muh. Z., Huda, R. F., Pratama, F. A., & Amalina, W. (2024). Arabic Learning Media: The Use of LearningApps.org in Supporting Arabic Language Learning in Higher Education. *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 7(2), 250–265. <https://ejournal.upi.edu/index.php/alsuniyat/article/view/68842>
- Haniah, Mahira, & Djuaeni, Muh. N. (2023). The Development of Interactive E-Book-Based Teaching Materials for Senior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 7(1), 53–78. <https://doi.org/10.29240/jba.v7i1.6690>
- Harja, E. J., & Nasir, M. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Lumi Education Berbasis H5P pada Materi Sistem Pencernaan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 150–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.49306>
- Hartatik, Supriatin, Widayani, W., Wulandari, I. R., & Hartanti, N. T. (2025). Peningkatan Ketepatan Makharijul Huruf melalui Media Pembelajaran Digital Berbasis Android di TPA Masjid Diponegoro. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 363–370. <https://doi.org/10.59395/altifani.v6i1.973>
- Huang, L., Zheng, J., Lajoie, S. P., Chen, Y., Hmelo-Silver, C. E., & Wang, M. (2024). Examining university teachers' self-regulation in using a learning analytics dashboard for online collaboration. *Education and Information Technologies*, 29(7), 8523–8547. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12131-7>
- Ilhami, F., Ekawati, R., Subekti, H., Setiawan, B., Erman, Puspitarini, S., & Astriani, D. (2026). The impact of e-learning integrated LUMI as an effort to improve educational status of migrant workers (IMWs) in Taiwan. *Multidisciplinary Science Journal*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2026146>
- Ilie, C. (2022). How to Argue with Questions and Answers: Argumentation Strategies in Parliamentary Deliberation. *Languages*, 7(3), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/languages7030205>

- Khoerunnisa, B. A., Hapitri, N., & Haqq, M. N. F. (2026). *Kendala dalam Pembelajaran Qira'ah*. Wawancara pribadi.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Dalam *University of Southern California*. Pergamon Press Inc. https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- Lastari, D. S., Yuliawati, D., Aen, K., Sundari, L., & Sahrurusi, P. A. (2024). Penggunaan Memory Card Game untuk Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SDN Gurubug 1 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Saga Komunitas*, 3(3), 74–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.53801/jpmsk.v3i3.208>
- Lestari, C. A. A., Lestari, A. D., Magfirah, I., & Susilawati, S. (2025). Peran Bahan Ajar, Media Dan Sumber Belajar: Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Thullab : Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 7(1), 1–21. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol7.iss1.art1>
- Lestari, W. C., Hamdu, G., & Hidayat, S. (2025). Lumi Interactive Educational Media Based on H5P for Students' Critical Thinking Skills in Elementary Schools. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, 09(02), 1089–1093. <https://doi.org/https://doi.org/10.33751/jhss.v9i2.11993>
- López-Escribano, C., Valverde-Montesino, S., & García-Ortega, V. (2021). The Impact of E-Book Reading on Young Children's Emergent Literacy Skills: An Analytical Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 1–21. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126510>
- Machmudah, U., Rosyidi, A. W., Nurcholis, A., & El Farouq, M. A. Y. (2022). Model "Nine Instructional Events Gagne" dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Study Kasus di Madrasah Tsanawiyah Al Ma'arif 01 Singosari Malang). *Al Tadris*, 10(2), 235–255. <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/tadris.2022.10.2.235-255>
- Mardhiyah, A., Zahire, I. N. A., Zahroh, T. L., Srigati, W., Taufik, T., & Soleh, S. (2024). Implementasi Drag and Drop Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 332–343. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.228>
- Maryamah, I., Nurbayan, Y., Nurmala, M., & Maulana, A. T. (2023). How to Improve through Media Strip Story? *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 6(1), 29–45. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v0i0.56160>
- Matana, M. D. S., Maryati, S., & Koem, S. (2024). Development of Lumi Education Learning Media Based on H5P for Atmospheric Dynamics Subject at Senior High School 1 Gorontalo. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 11(1), 85–96. <https://doi.org/10.20527/jpg.v10i2.16278>
- Maula, A. R., Ni'mah, F. W., & Divana, P. A. (2025). Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital: Peluang dan Tantangan. *Karimah Tauhid*, 4(8), 5491–5500. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20254>
- Miolo, M. I., Damhuri, Fitrah, M. A., & Amrain, D. A. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab bagi Mahasiswa Pemula: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE. *Ajamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 13(2), 636–656. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31314/ajamiy.13.2.636-656.2024> Inovasi
- MTss As-Solehhiyah. (2025). *Data Nilai Bahasa Arab Siswa Kelas 7 MTss As-Solehhiyah 2025*.
- Mustafa, Alisa, N., & Pameessangi, A. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 252–260.
- Ostan, M. J. M. (2023). 3R ' S (Read-Record-Review) for Oral Reading Fluency. *Psychology and Education*, 6, 1043–1047. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7575262>

- Paputungan, M., Noor, D. Dj., & Miolo, M. I. (2023). Bentuk-Bentuk Kesalahan Fonologi dalam Membaca Teks Arab Siswa Kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Gorontalo. *A Jamiy : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 12(1), 246–268. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.12.1.246-268.2023>
- Pausa, R., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 51–64. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1.14444>
- Peng, X., Xu, Q., Chen, Y., Zhou, C., Ge, Y., & Li, N. (2021). An eye tracking study: positive emotional interface design facilitates learning outcomes in multimedia learning? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00274-x>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2022). Efektivitas Konten Digital Menggunakan Prinsip Segmentasi di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41218>
- Rahman, A. A., Nurfadillah, Ilyas, F. A., Fatima, S., Muqmin, N. A., & Fausiah. (2026). Kajian Konseptual tentang Integrasi Media Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab kosakata itu sendiri yang cenderung abstrak , asing bagi peserta didik, serta minimnya konteks positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab. *Media v. Jurribah*, 5(1), 46–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jurribah.v5i1.8065>
- Ramadinah, T., Mukmin, & Hidayah, N. (2025). Efektifitas Kontekstualisasi Kaidah Bahasa Arab Pada Materi Ajar Terhadap Peningkatan Pemahaman Kaidah Siswa Kelas XII MA Al - Fatah Palembang. 17(2), 267–280. <https://doi.org/10.21043/arabia.v17i2.34787>
- Saadah, B., & Baroroh, R. U. (2025). Unlocking reading skills (maharah qira'ah) mastery: An engaging analysis of Ma'āyir Mahārāt al-Lughah al-'Arabiyyah lil Ghairi Nāthiqin bihā. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.30762/ijomer.v3i1.4977>
- Santoso, H. I. (2025). Kesenjangan Literasi Digital Siswa dan Implikasinya terhadap Kualitas Pembelajaran. *Iftitiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 44–49. <https://doi.org/10.55656/ijpiaud.v3i2.484>
- Sari, N., Wanhar, F. A., & Tumiye. (2026). Analisis Kemampuan Guru dalam Membangun Komunikasi Efektif dengan Siswa di Kelas I. 6(2), 2626–2635. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4739> Abstrak
- Sari, S. Y., Rahim, F. R., Sundari, P. D., & Aulia, F. (2022). The importance of e-books in improving students' skills in physics learning in the 21st century: A literature review. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012061>
- Sartika, R., Mukarromah, & Nurdin, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Advance Organizer dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 191–216. <https://doi.org/https://doi.org/10.38073/jpi.v13i2.1173>
- Syam, N., & Yaumi, M. (2026). Desain Multimedia Pembelajaran Abad Ke-21: Integrasi Cognitive Load Theory, TPACK, dan Model IPED dalam Optimalisasi Pembelajaran Digital. *Jurnal Basicedu*, 10(3), 983–992. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12177>
- Tatang, A. (2026). Pembelajaran Qira'ah di MTs As-Solehhiyah. Wawancara pribadi.
- Tazkiah, I., Nurlatifah, & Purbayani, R. (2025). Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education : Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 67–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.108>

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Center for Innovation in Teaching the Handicapped, Indiana University. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>
- Windarini, D., & Nurjain, A. (2026). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI SDN 2 Girijaya dalam Memahami Teks Narasi. *Advance in Education Journal*, 2(4), 258–265.
- Zizikova, S., Nikolaev, P., & Levchenko, A. (2023). Digital transformation in education. *E3S Web of Conferences*, 381, 1–7. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338102036>