



Naskah diterima: 06-07-2023

Direvisi: 15-09-2023

Disetujui: 05-10-2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ'AH DENGAN MENGGUNAKAN BOOK CREATOR

Taufik¹, Ahmad Rifki², Dina Faiqotul Ilmiyah³, Charity Dinda Aghnia⁴, Achmad Yani⁵, Murwanti⁶

¹²³⁴UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

⁵Universiti Islam Sulthan Sharif Ali, Brunei Darussalam

⁶Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

Email: taufiksiraj@uinsa.ac.id¹, rifkiahmad2799@gmail.com²,
dinailmiyah1999@gmail.com³, charitydindaagnia@gmail.com⁴,
achmadyani.iium@unissa.edu.bn⁵, murwanti@um-surabaya.ac.id⁶

Abstract

With the rapid development of technology today, it is an opportunity for education to continue to innovate in creating an enjoyable learning environment. Conventional learning media has often become commonplace for students. Therefore, a breakthrough is needed in the form of web-based learning media. The method used in this research uses a type of research and development using the ADDIE (Analysis Design Development Evaluation) model. So, this research aims to develop Book Creator media to increase students' interest and motivation in studying Arabic and improve language skills; both Mahārah Istima' wal Kalam and Qirāah wal Kitabah, which on this website have specifications in the form of input files, both text, images, audio, and video, which are arranged systematically to produce interactive learning media, so that the use of learning media using Book Creator is very feasible to develop. There are 23 steps in creating media using Book Creator. Still, there are only four steps in creating it, starting with creating a concept and preparing materials, then logging in, designing, and then distributing.

Keywords: Development, Learning Media, Book Creator

مستخلص البحث

مع التطور السريع الحالي للتكنولوجيا ، فهي فرصة للتعليم لمواصلة الابتكار في خلق بيئة تعليمية ممتعة. غالبًا ما تمت مصادفة وسائط التعلم التقليدية وأصبحت شائعة لدى الطلاب. لذلك ، هناك حاجة إلى اختراق جديد في شكل

وسائل تعليمية قائمة على الويب. وفي هذا البحث باستخدام أنواع البحث والتطوير مع نماذج (ADDIE) (*Analyse Design Development Evaluation*) وهذه الطريقة ، يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط مؤلف الكتب لزيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم على التعلم في تعلم اللغة العربية وتحسين المهارات اللغوية لكل من مهارة الاستمارة والكلام والقراءة والكتاب ، والتي لها مواصفات على هذا الموقع في شكل إدخال ملفات نصية وصور وصوت وفيديو ، يتم ترتيبها بشكل منهجي لإنتاج وسائط تعليمية تفاعلية. ، بحيث يكون استخدام وسائط التعلم باستخدام *Book Creator* مجديًا جدًا للتطوير. هناك ٢٣ خطوة في صناعة الوسائط باستخدام *Book Creator* ، ولكن لفترة وجيزة فقط مع ٤ خطوات في صنعها ، بدءًا من إنشاء المفهوم ، وتحضير المواد ، ثم تسجيل الدخول ، والتصميم ، ثم التوزيع.

الكلمات الرئيسية: : تطوير ، وسائل التعليم ، *Book Creator*

Abstrak

Dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini merupakan sebuah peluang bagi pendidikan untuk terus berinovasi dalam menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran konvensional mungkin sudah sering dijumpai serta menjadi hal biasa bagi para siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah terobosan baru berupa media pembelajaran berbasis web. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Jenis penelitian pengembangan (research and development) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyse Desain Development Evaluation*). Maka dengan bgeitu penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Book Creator* guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa arab dan meningkatkan keterampilan berbahasa baik Mahārah Istima' wal kalam maupun Qirāah wal Kitabah, yang mana dalam Web ini memiliki spesifikasi berupa input file baik teks, gambar, audio, maupun video, yang disusun secara sistematis sehingga mengashilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif, sehingga penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Book Creator* ini sangat layak untuk dikembangkan. terdapat 23 langkah dalam pembuatan media dengan menggunakan *Book Creator*, namun secara singkat hanya dengan 4 langkah dalam pembuatannya, dimulai dengan membuat konsep, dan menyiapkan bahan, kemudian Login, mendesain, dan kemudian pendistribusian.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Book Creator*

PENDAHULUAN

Bahasa arab merupakan aspek utama untuk mendalami ajaran islam secara mendalam.¹ Dalam mempelajari bahasa terdapat beberapa mahārah yang salah satunya merupakan Mahārah Qirāah (keterampilan membaca). Mahārah Qirāah menjadi salah satu pilar penting dalam mempelajari Bahasa Arab karena melibatkan pemahaman serta kemampuan dalam melafalkan huruf dan kata secara tepat.² Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan dalam pemebelajaran mahārah qirāah sebagai prioritas penting.

Dalam era digital saat ini, Pemanfaatan media pembelajaran telah menjadi elemen yang sangat signifikan dalam pendidikan modern.³ Media pembelajaran kontemporer memberikan kesempatan inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara yang memikat dan berinteraksi.⁴ Untuk menyelenggarakan proses pembelajaran, diperlukan teknologi informasi (IT) sebagai perantara antara peserta didik dan pendidik.⁵ Dalam pembelajaran mahārah qirāah, pemanfaatan media pembelajaran juga memiliki peran signifikan dalam memperkaya pengalaman belajar para siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, dan mendukung pemahaman mereka dalam keterampilan membaca.⁶ Media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat bantu dalam

¹ A Andriani, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam, 3 (1), 39–56," 2015.

² Dian Febrianingsih, "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 2 (2021): 21–39.

³ Abdul Kholiq, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6, no. 6 (2020): 294–302.

⁴ Samsul Haq, "Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Problematika dan Solusi dalam Pengembangan Media," *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial* 7, no. 1 (2023): 211–22.

⁵ Siti Norkhafifah dan Nur Syahabuddin, "Desain Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Di Era New Normal," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5 (2022).

⁶ Hidayat Agusvian, Asep Sopian, dan Nunung Nursyamsiah, "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, no. 1 (2021): 45–63.

proses pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mencapai sasaran pembelajaran dengan lebih mudah.⁷

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran mahārah qirāah menjadi penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar mereka, dan mendukung pemahaman yang lebih baik tentang mahārah qirāah. Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran mahārah qirāah.⁸ demikian, media pembelajaran adalah sebuah sarana yang dipakai oleh guru dan siswa untuk memfasilitasi pelaksanaan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah.⁹ Media adalah alat yang dapat mengirim pesan dari pengirim kepada penerima dan memiliki potensi untuk memengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, serta minat dari penerima pesan tersebut. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang esensial dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan memaksimalkan efektivitas proses belajar mengajar, selain dari metode.¹⁰

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi semakin penting dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang efektif memainkan peranan penting dalam membangun lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih intens dan menarik untuk para siswa. Salah satu alat yang umum digunakan dalam merancang media pembelajaran adalah buku digital.¹¹

⁷ Umi Hijriyah dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā’ Kelas 8 Smp,” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5 (2022).

⁸ Afifa Wijdan Azhari, “Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah Terbitan Karya Toha Putra,” *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 1, no. 2 (2018): 125–36.

⁹ Hijriyah dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā’ Kelas 8 Smp.”

¹⁰ Muhammad Rasyid Ridha, Siti Khurotun Ayuni, dan Muhammad Jafar Shodiq, “PENGEMBANGAN MEDIA LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS KITĀB AL-‘ARABIYAH LI AN-NĀSYI’ĪN,” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 6, no. 1 (2023): 1–28.

¹¹ Mumu Muhammad, Dian Rahadian, dan Erna Retna Safitri, “Penggunaan digital book berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada pelajaran bahasa arab,” *Pedagogia* 15, no. 2 (2017): 170–82.

Book Creator merupakan platform yang digunakan untuk menciptakan buku digital interaktif yang menarik dan kaya akan konten multimedia. Dalam e-modul tersebut, terdapat berbagai elemen seperti teks, gambar yang disisipkan, tautan, file, video, serta evaluasi yang akan ditampilkan. Proses pembuatan story board melibatkan perinciannya, sehingga setiap bagian yang akan ditampilkan dalam e-modul memiliki deskripsi yang jelas, sehingga isi dan cakupan pengembangan e-modul dapat dipahami dengan baik.¹² dan salah satu alternatif untuk memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar sehingga terbantu adanya media *Book Creator*.¹³ E-book bisa dibuat melalui software multimedia karena memungkinkan penyatuan berbagai jenis media seperti teks, gambar, grafik, musik, animasi, video, dan elemen interaktif ke dalam bentuk digital yang bisa berfungsi sebagai komunikasi kepada pengguna.¹⁴ Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan meningkatkan efektivitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Diharapkan bahwa ini akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan prestasi siswa, sehingga setiap individu peserta didik dapat lebih baik memanfaatkan teknologi canggih dengan lebih efisien.¹⁵

Fitur-fitur seperti animasi, audio, video, dan elemen interaktif lainnya dapat diintegrasikan ke dalam buku digital, meningkatkan daya tarik visual dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa. Maka, *Book Creator* dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang signifikan dan menyenangkan. Ini disebabkan oleh penyusunan tampilan dan materi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan preferensi gaya belajar siswa.¹⁶ Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, diperlukan penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dapat meningkatkan proses

¹² Putu Adi Sanjaya, "Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan E-Module Berbasis *Book Creator*," *Prodiksema* 1, no. 1 (2022): 52–60.

¹³ N Ai Kusumawati, "Penggunaan Media E-Book Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Peserta Didik Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022," *Continuous Education: Journal of Science and Research* 3, no. 3 (2022): 39–47.

¹⁴ Nurul Huda, Thoriq Zia Al Fariz, dan Eka Utari Handayani, "Application-Based Arabic E-Book Media Development Kvisoft Flipbook Maker For Madrasah Aliyah Students/Pengembangan Media E-Book Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Siswa Madrasah Aliyah," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 4, no. 3 (2021).

¹⁵ Jihan Nabila Luqiana dan Harun Al Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web WordPress untuk Siswa Kelas IX," *Journal of Education Research* 4, no. 2 (2023): 473–83.

¹⁶ Isatul Hasanah dan Siti Rodi'ah, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media *Book Creator* Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar," *Continuous Education: Journal of Science and Research* 2, no. 2 (2021): 23–35.

pembelajaran dengan menghindarkan kebosanan siswa selama pembelajaran berlangsung.¹⁷

Seperti yang telah dijelaskan dalam studi sebelumnya yang dilaksanakan oleh Eriana Farkhanah mengenai pemanfaatan Book Creator dalam konteks pembelajaran literasi digital dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar, bahwa hasil dari penelitian menyatakan dengan Keberadaan Book Creator berperan dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar terkait produk kreatif dan kewirausahaan, serta dapat berkontribusi dalam meningkatkan tingkat pemahaman siswa, dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar yang mengalami peningkatan.¹⁸ Oleh karena itu, aplikasi ini dipilih sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan berbasis pada platform Android yang dikenal akrab oleh peserta didik.¹⁹

METODE PENELITIAN

Dalam artikel ini, digunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan penerapan model ADDIE (*Analyse Design Development Implementation Evaluate*), Di mana metode penelitian Research and Development (R&D) adalah pendekatan penelitian yang dipakai untuk menciptakan atau mengembangkan produk tertentu serta melakukan pengujian terhadap produk yang telah dikembangkan.²⁰

Penelitian ini dilakukan pada salah satu aplikasi pembelajaran yaitu *Book Creator* yang dilaksanakan pada materi pembelajaran qiroah kitabah dalam bahasa Arab dan hal ini bertujuan untuk pemahaman dan pengembangan tetnatng konsep aplikasi *Boook Creator*. Dan pada pengembangan yang di teliti Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengikuti pedoman dari teori yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dalam

¹⁷ Mustafa Mustafa, Nur Alisa, dan Andi Arif Pamessangi, "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur," *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 252–60.

¹⁸ Eriana Farkhanah, "PEMANFAATAN 'BOOK CREATOR' DALAM PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN 'PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN,'" *Jurnal Cahaya Mandalika* 4, no. 2 (2023): 243–59.

¹⁹ Ika Widya Ningrum, "Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Smart Apps Creator Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Jepara," vol. 1, 2023, 93–99.

²⁰ Siti Humaira, N Zulkifli, dan Defni Satria, "Pengembangan Media Smart Dental Box Terhadap Pemeliharaan Kesehatan Gigi Anak Usia 5-6 Tahun Di TK As-Shofa Kecamatan Tembilahan Hulu," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 7563–7673.

tahapan-tahapan Research and Development. Pemilihan model ini dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu karena model ini menawarkan langkah-langkah yang sistematis dan mudah dimengerti. Sehingga pendekatan ini memungkinkan penulis untuk menyajikan pemahaman yang mendalam tentang peran media pembelajaran, pengembangan mahārah qirāah, dan penggunaan *Book Creator* dalam konteks pembelajaran mahārah qirāah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Soft Ware *Book Creator*

Book Creator merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif berbasis digital. Dalam penggunaannya dapat menggabungkan sebuah teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya untuk membuat buku yang menarik dan dinamis.²¹ Selain membuat buku menjadi menarik, dalam pembuatannya juga terbilang cukup mudah.

Selain menarik dan mudah dalam pembuatannya, *Book Creator* juga mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya kemudahan dalam pendistribusian kepada peserta didik,²² karena hanya bermodalkan smartphone yang dimiliki oleh peserta didik, penggunaan *Book Creator* bisa didistribusikan hanya dengan mengirim link saja, sehingga sangat praktis dan bisa dibuka dimana saja.²³ Hal tersebut menjadi faktor kemudahan bagi peserta didik agar terus bisa mengasah keterampilan membacanya dimana saja. Mereka bisa belajar sendiri bahkan belajar dengan teman sebayanya yang dapat meningkatkan motivasi belajar bagi dirinya. Menjadi sebuah keharusan bagi para pendidik untuk terus memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, agar dapat menyampaikan sebuah materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Penyiapan Bahan-Bahan dalam membuat media pembelajaran Mahārah Qirāah dengan menggunakan *Book Creator*

²¹ Muhammad Taufik Hidayat, Teuku Junaidi, dan Muhammad Yakob, "Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh," *Mimbar Ilmu* 25, no. 3 (2020): 401–10.

²² Verdiana Puspitasari dan Djoko Adi Walujo, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan *Book Creator* Untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam," *Jurnal Education and development* 8, no. 4 (2020): 310–310.

²³ Puspitasari dan Walujo.

Sebelum membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Book Creator* maka memerlukan beberapa bahan agar lebih mudah dalam pembuatannya. Diantaranya sebagai berikut:

1. Siapkan sebuah materi yang akan dijadikan sebagai materi pembelajaran, baik berupa teks, audio, gambar, maupun video. Meskipun nanti dalam web *Book Creator* bisa mencari gambar maupun video secara online, dalam proses persiapan ini hanya agar dapat mempercepat dalam pembuatan modulnya.
2. Dalam *Book Creator* juga bisa langsung memasukkan file pdf, jika sudah mempunyai modul yang sudah berbentuk buku, tinggal memasukkan file nya.

Book Creator dipilih karena merupakan alat yang *user-friendly*, mendukung berbagai media, memudahkan distribusi, memungkinkan kolaborasi, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern. Fitur-fitur ini membuatnya menjadi pilihan yang kuat untuk pembuatan modul pembelajaran interaktif.

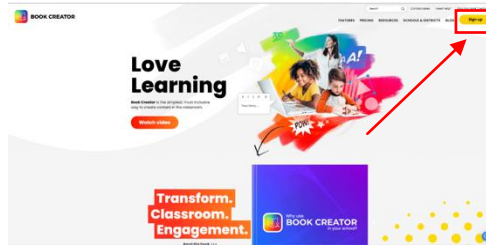
Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan Menggunakan *Book Creator*

Setelah bahan-bahan dalam pembuatan media pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan menggunakan *Book Creator* sudah siap, maka tinggal menerapkan dalam web *Book Creator*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

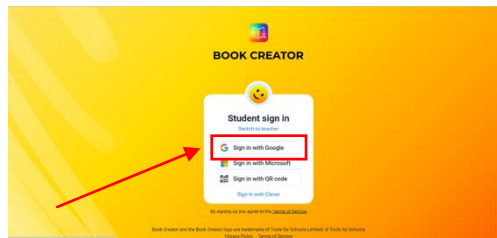
1. Sliahkan cari di browser *Book Creator*, [Book Creator - Love Learning - Book Creator app](#). sampai muncul masuk dalam laman *Book Creator* seperti di bawah ini :



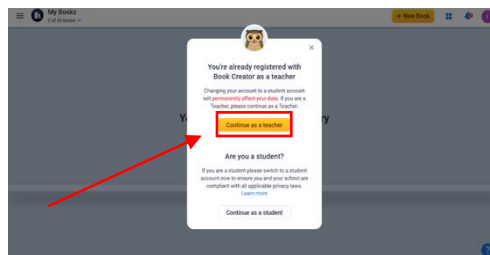
2. Kemudian setelah muncul laman tersebut, lalu click sign up yang ada di pojok kanan atas.



3. Setelah meng *click sign up*, maka akan muncul laman seperti dibawah ini. Setelah muncul laman dibawah ini maka silahkan *click Switch to the teacher*, kemudian *Sign in with Google*, atau bisa menggunakan *account microsoft*.



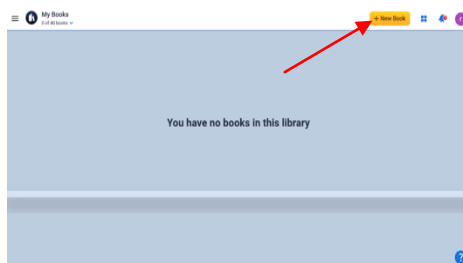
4. Setelah meng *click Sign in with Google*, nanti akan diarahkan ke laman berikutnya. Di halaman ini nanti akan dikasih dua pilihan *Continue as a teacher* (lanjutkan sebagai guru) dan *Continue as a student* (lanjutkan sebagai murid). Maka untuk menuju laman dalam pembuatan *Book Creator* maka pilih *Continue as a teacher* (lanjutkan sebagai guru). Jika meng *click* sebagai *Continue as a student* (lanjutkan sebagai murid), maka tidak bisa untuk membuat media, melainkan hanya melihat hasil dari yang sudah ada.



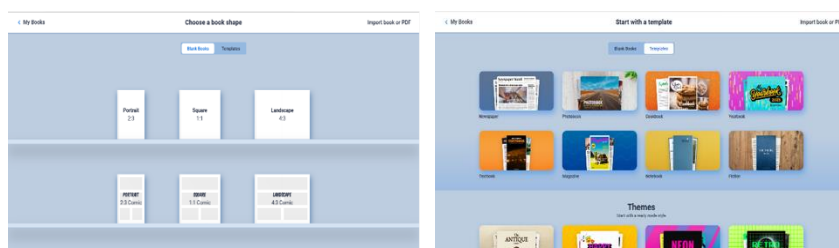
5. Setelah itu akan muncul tampilan seperti dibawah ini



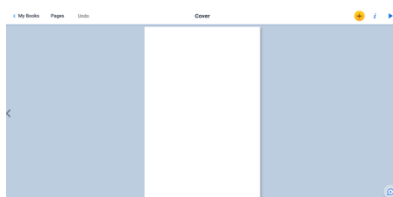
6. Jika sudah muncul tampilan diatas, maka pilih *My Books*. Maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Setelah muncul tampilan seperti dibawah ini maka klik tanda +New Book.



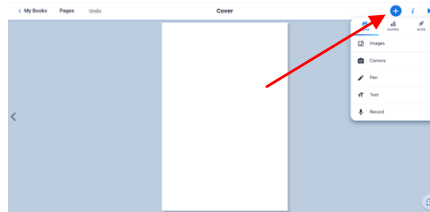
7. Nanti akan muncul laman seperti dibawah ini. Ada dua tipe, bisa memilih sebuah halaman yang kosong ataupun memilih template yang sudah disediakan.



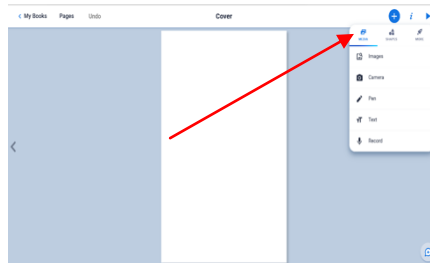
8. Stelah mengklik salah satu blank page atau template maka akan muncul laman seperti dibawah ini.



9. Tampilan diatas merupakan tampilan jika yang di klik merupakan blank page, jika yang di klik adalah yang template, maka tampilannya nanti akan sesuai dengan template yang sudah dipilih. Sehingga tinggal mengubah dan menyesuaikan dengan kebutuhannya. Pada tampilan diatas, ada beberapa fitur yang perlu diketahui.
10. Icon (+) pada lingkaran, merupakan fungsi untuk menambahkan sebuah bahan yang akan ditambahkan.



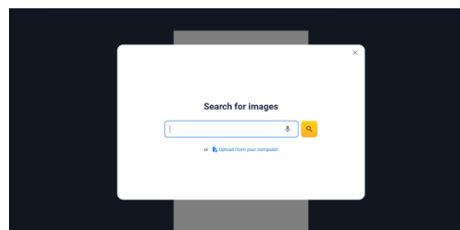
11. Di media akan muncul beberapa fitur untuk menambahkan bahan yang akan ditambahkan, baik berupa gambar, kamera, atau video, teks dan audio.



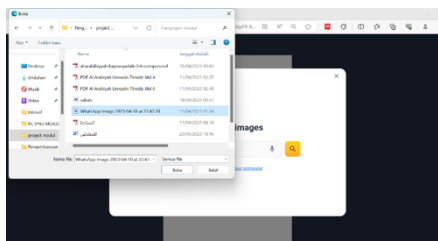
12. Berikut link yang sudah dibuat :

<https://read.bookcreator.com/b7jwHnzRhoaLkAq0FrXo2UJBgRs2/5FqQKaYgSgaH-LUf1JiuCA>

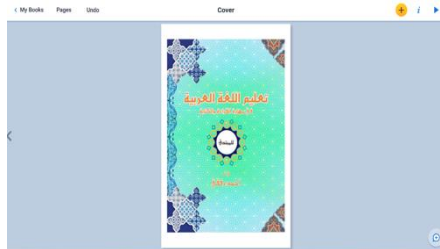
13. Setelah mengklik tampilan media, kemudian silahkan klik image. Nanti akan diarahkan pada halaman dibawah ini.



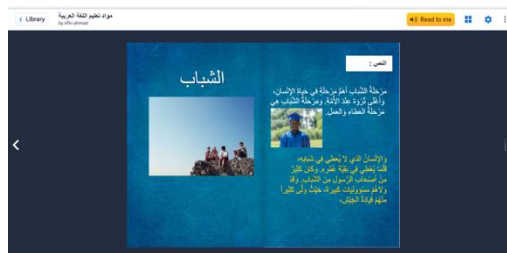
14. Klik upload *from your computer*, jika sudah mempunyai file gambar di komputer. Atau bisa men search secara online. Ketika sudah mempunyai bahannya, maka silahkan pilih file yang jpeg yang sudah disiapkan, kemudian klik buka. Tunggu proses terbukanya file yang dipilih



15. Setelah gambar suda berhasil terupload, maka muncul seperti dibawah ini yang berfungsi sebagai cover buku. Kemudian klik icon tersebut untuk masuk lembar berikutnya.



16. Setelah menklik icon tersebut, maka akan muncul lembar kerja selanjutnya, dan bisa di isi sebuah materi atau teks bacaannya sperti gambar dibawah ini.



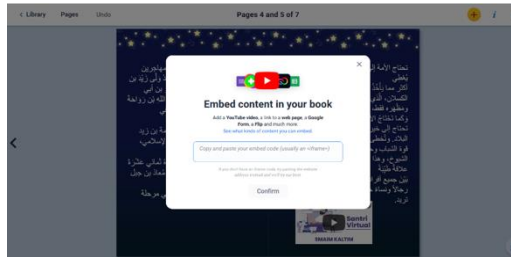
17. kemudian klik arah yang sama untuk menambah lembar kerja baru.

18. bila ingin menambahkan link video di youtub, maka klik icon (+) kemudian Icon More, dan pilih emdeb

19. maka akan muncul tampilan sperti dibawah ini. Kemudian paste link yang sudah ada pada kolom tersebut, stelah itu klik Confirm



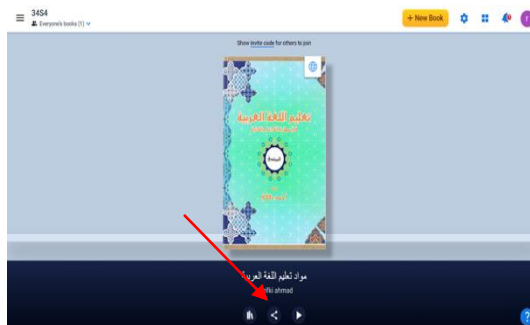
20. Setelah confirm, maka icon video akan muncul sperti gambar dibawah ini. Merupakan video terkait teks untuk membantu siswa dalam mempelajari teks nya.



21. Setelah semua sudah dimasukkan, tinggal pendistribusian media tersebut kepada para siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Cara pendistribusian hanya dengan mensare link saja dengan klik icon gambar seperti dibawah ini.



22. Nanti akan muncul tampilan seperti gambar berikut. Dan pilih published online. Dan salah satu manfaat dalam pengaplikasian *Book Creator* yaitu Dengan penggunaan QR Code sebagai salah satu opsi sumber belajar, diharapkan materi pelajaran dapat menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga mereka tidak akan merasa jenuh.²⁴



23. Setelah muncul tampilan dibawah ini, maka bisa memilih pendistribusian melalui link atau pun kode QR.

²⁴ Dyah Ayu Retno Palupi, Kharisma Eka Putri, dan Bagus Amirul Mukmin, “Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar,” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022): 78–90.

24. Siswa tinggal klik link atau scan QR, dan media pembelajaran Mahārah Qirā'ah dengan menggunakan *Book Creator* dapat digunakan baik melalui Computer, Laptop, Maupun Android.

SIMPULAN

Book Creator merupakan alat yang berguna untuk menciptakan modul pembelajaran digital yang menarik dan mudah didistribusikan kepada peserta didik. Pendekatan ini memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusvian, Hidayat, Asep Sopian, dan Nunung Nursyamsiah. "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, no. 1 (2021): 45–63.
- Andriani, A. "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam, 3 (1), 39–56," 2015.
- Azhari, Afifa Wijdan. "Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah Terbitan Karya Toha Putra." *ALSUNİYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab* 1, no. 2 (2018): 125–36.
- Farkhanah, Eriana. "Pemanfaatan 'Book Creator' Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran 'Produk Kreatif Dan Kewirausahaan.'" *Jurnal Cahaya Mandalika* 4, no. 2 (2023): 243–59.
- Febrianingsih, Dian. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 2 (2021): 21–39.
- Haq, Samsul. "Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Problematika dan Solusi dalam Pengembangan Media." *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial* 7, no. 1 (2023): 211–22.
- Hasanah, Isatul, dan Siti Rodi'ah. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar." *Continuous Education: Journal of Science and Research* 2, no. 2 (2021): 23–35.
- Hijriyah, Umi, Syarifudin Basyar, Koderi Koderi, Erlina Erlina, Muhammad Aridan, dan Muhammad Subkhi Hidayatullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk MahĀrat Al IstimĀ'Kelas 8 Smp." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5 (2022).
- Huda, Nurul, Thoriq Zia Al Fariz, dan Eka Utari Handayani. "Application-Based

- Arabic E-Book Media Development Kvisoft Flipbook Maker For Madrasah Aliyah Students/Pengembangan Media E-Book Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Siswa Madrasah Aliyah." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 4, no. 3 (2021).
- Humaira, Siti, N Zulkifli, dan Defni Satria. "Pengembangan Media Smart Dental Box Terhadap Pemeliharaan Kesehatan Gigi Anak Usia 5-6 Tahun Di TK As-Shofa Kecamatan Tembilahan Hulu." *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 7563–7673.
- Kholiq, Abdul. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6, no. 6 (2020): 294–302.
- Kusumawati, N Ai. "Penggunaan Media E-Book Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Inspiratif Peserta Didik Kelas IX F SMP Negeri 1 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022." *Continuous Education: Journal of Science and Research* 3, no. 3 (2022): 39–47.
- Luqiana, Jihan Nabila, dan Harun Al Rasyid. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web WordPress untuk Siswa Kelas IX." *Journal of Education Research* 4, no. 2 (2023): 473–83.
- Muhammad, Mumu, Dian Rahadian, dan Erna Retna Safitri. "Penggunaan digital book berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada pelajaran bahasa arab." *Pedagogia* 15, no. 2 (2017): 170–82.
- Mustafa, Mustafa, Nur Alisa, dan Andi Arif Pameessangi. "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur." *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 252–60.
- Ningrum, Ika Widya. "Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Smart Apps Creator Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Jepara," 1:93–99, 2023.
- Norkhafifah, Siti, dan Nur Syahabuddin. "Desain Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Di Era New Normal." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5 (2022).
- Palupi, Dyah Ayu Retno, Kharisma Eka Putri, dan Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3, no. 1 (2022): 78–90.
- Puspitasari, Verdiana, dan Djoko Adi Walujo. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam." *Jurnal Education and development* 8, no. 4 (2020): 310–310.
- Ridha, Muhammad Rasyid, Siti Khurotun Ayuni, dan Muhammad Jafar Shodiq. "Pengembangan Media Learning Management System (Lms) Berbasis Kitāb Al-'Arabiyah Li An-Nāsyi'in." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran*

Taufik dkk: *Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Qirā'ah Dengan Menggunakan Book Creator*

Bahasa Arab dan Kebahasaaraban 6, no. 1 (2023): 1–28.

Sanjaya, Putu Adi. "Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan E-Module Berbasis Book Creator." *Prodiksema* 1, no. 1 (2022): 52–60.

Sholihah, Dewi Zakiyatus, Naniek Sulistya Wardani, dan Aris Kukuh Prasetyo. "The Development of e-Book Based on Problem and Project Based Learning Assisted by Book Creators." *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 2 (2022): 258–70.