YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7229

PENGEMBANGAN E-BOOK MELALUI GAME INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWA KELAS XI MA TARBIYATUT THOLIBIN BUMIJAWA TEGAL

Development of an E-Book Through Interactive Games Based on the Canva Application to Improve Arabic Speaking Skills of Grade XI Students at MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal

Salma Nailul Fadila, Aufia Aisa, Rina Dian Rahmawati
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
salmanfadila17@gmail.com; aufiaaisa@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 9, 2025	Aug 4, 2025	Aug 16, 2025	Aug 21, 2025

Abstract

The limited number of studies on the development of innovative learning media to enhance students' speaking skills remains a challenge in Arabic language education, despite the significant impact of this skill on the overall quality of the teaching and learning process. This study aims to develop and evaluate the effectiveness of a game-based interactive e-book using the Canva application as a learning medium to improve the speaking skills of Grade XI students at MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa, Tegal. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were Grade XI students, with data collected through interviews, questionnaires, observations, and pre-test and post-test assessments. The test instruments were analyzed for item difficulty and deemed appropriate. Validation results indicate that the learning media is highly valid, with

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

scores of 92.5% from content experts and 87.5% from media experts, and highly feasible according to student evaluations (90.1%). Effectiveness testing using the Paired Sample *t*-Test ($p < 0.05$) and an N-Gain score of 76.6% demonstrated a significant improvement in students' speaking skills. These results support the effectiveness of Canva-based interactive e-books in Arabic language learning. The findings contribute theoretically to the literature on educational technology development and offer practical recommendations for teachers to adopt similar media to enhance learning quality. This study also opens opportunities for further exploration across different subjects and educational levels.

Keywords: Instructional Material Development; Interactive E-Book; Interactive Game; Canva Application; Speaking Skills

Abstrak: Terbatasnya studi mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa masih menjadi tantangan dalam pembelajaran *Bahasa Arab*, meskipun aspek ini memiliki dampak signifikan terhadap kualitas proses belajar-mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengukur efektivitas *e-book* berbasis *game* interaktif melalui aplikasi Canva sebagai media pembelajaran guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket, observasi, serta tes pretest dan posttest. Instrumen tes telah dianalisis tingkat kesukarannya dan dinyatakan layak. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid, dengan skor 92,5% dari ahli materi dan 87,5% dari ahli media, serta sangat layak digunakan berdasarkan penilaian siswa (90,1%). Uji efektivitas melalui *Paired Sample t-Test* ($p<0,05$) dan perhitungan N-Gain sebesar 76,6% menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara siswa. Hasil ini mendukung efektivitas *e-book* interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran *Bahasa Arab*. Implikasi temuan ini mencakup kontribusi teoretis terhadap pengembangan literatur teknologi pendidikan dan rekomendasi praktis bagi guru untuk mengadopsi media serupa dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi lebih lanjut dalam konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar; E-Book Interaktif; Game Interaktif; Aplikasi Canva; Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya transformasi dalam metode pembelajaran untuk menghasilkan sumber daya manusia yang adaptif dan berdaya saing. Isu utama yang muncul adalah belum optimalnya penguasaan keterampilan literasi dasar, termasuk keterampilan berbicara, di kalangan siswa. Fenomena ini menjadi perhatian serius, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab, di mana siswa masih menganggapnya sebagai mata

pelajaran yang sulit dan sering kali merasa kurang termotivasi untuk berkomunikasi secara lisan(Al-A'dhami, 2017).Rendahnya keterampilan berbicara ini berdampak signifikan pada kemampuan siswa dalam mengekspresikan gagasan dan pemahaman mereka terhadap materi ajar, padahal keterampilan ini merupakan fondasi penting dalam kompetensi linguistik(Tarigan, 2021).

Hasil observasi di MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif saat pembelajaran Bahasa Arab berlangsung, khususnya dalam aspek berbicara. Mereka cenderung hanya menjawab singkat jika ditanya guru dan kurang percaya diri ketika diminta menyampaikan gagasan dalam bahasa Arab. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih dominan berbasis ceramah dan latihan tertulis. Guru juga menegaskan bahwa lemahnya keterampilan berbicara siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor motivasi, tetapi juga minimnya media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung keberanian dan partisipasi aktif siswa dalam berkomunikasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berargumen bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Menurut teori pembelajaran abad ke-21, pendekatan yang menekankan pada kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi adalah kunci(Mardhiyah et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Peneliti menanggapi isu ini dengan mengusulkan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memecahkan kendala klasik dalam pembelajaran Bahasa Arab, seperti kurangnya motivasi dan rasa percaya diri siswa (Harianto, 2020).

Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan studi-studi terdahulu, yang menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu diisi. (Budi, 2020) misalnya, mengembangkan buku ajar berbasis gambar berwarna untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, namun produknya masih konvensional dan bukan e-book interaktif. Sementara itu, (MAHIRA, 2023) dan (Rizqiyana, 2024) mengembangkan e-book dan e-modul interaktif dengan aplikasi modern seperti Canva dan Heyzine Flipbook. Akan tetapi, fokus Mahira terbatas pada materi tertentu, sedangkan fokus Rizqiyana adalah pada peningkatan minat belajar, bukan keterampilan berbicara. Berdasarkan perbandingan ini, kesenjangan yang ditemukan adalah belum adanya penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan elemen

gamifikasi dalam e-book interaktif berbasis Canva untuk secara langsung meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kajian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan sebuah e-book interaktif berbasis aplikasi Canva yang mengintegrasikan game edukasi sebagai media pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan yang berfokus pada gamifikasi untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa, didukung oleh teori-teori primer seperti Social Cognitive Theory yang menekankan pada peran lingkungan dan pengalaman belajar dalam membentuk perilaku. Pemanfaatan Canva sebagai platform pembuatan e-book juga memberikan kontribusi praktis dalam menyediakan media yang estetis, fleksibel, dan mudah diakses(Rahmah, 2025).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk berupa e-book interaktif. Secara deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan, efektivitas, serta respons siswa terhadap e-book melalui game interaktif berbasis aplikasi Canva yang dilengkapi dengan game edukasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa di MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang digunakan untuk menghasilkan e-book melalui game interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Arab. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis.

Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas XI 6 MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal tahun ajaran 2024/2025, terdiri atas 20 perempuan dan 10 laki-laki. Pemilihan kelas dilakukan secara purposive sampling berdasarkan observasi guru yang menunjukkan rendahnya keterampilan berbicara siswa dibandingkan kelas lain.

Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur dengan guru, observasi kelas, angket validasi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa, serta tes pretest–posttest untuk mengukur keterampilan berbicara. Instrumen penelitian telah divalidasi oleh ahli untuk memastikan keandalan dan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian.

Data kualitatif dari wawancara, observasi, dan angket dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Rahman & Pansyah, 2019). Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t berpasangan (paired sample t-test), serta N-Gain untuk mengetahui kelayakan, efektivitas, dan pengaruh penggunaan e-book interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa(Septiana & Susilo Tri Widodo, 2025).

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu data berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal atau mengikuti pola penyebaran yang normal(Nuryadi et al., 2017). Data dikatakan memenuhi asumsi normalitas atau terdistribusi normal apabila hasil menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) atau p-value lebih dari 0,05 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara distribusi data dengan distribusi normal, sehingga data dianggap normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka data tidak terdistribusi normal, karena terdapat perbedaan yang signifikan antara distribusi data dan distribusi normal(Sari & Zuhra, 2019).

Pada uji normalitas ini input dan pengolahan data menggunakan program SPSS dengan langkah sebagai berikut(Handayani et al., 2023):

a. Menyiapkan data yang akan dimasukan dalam aplikasi SPSS (data input).
b. Membuka aplikasi SPSS.
c. Masuk ke bagian Variabel *View*, lalu mengubah pada kolom *Name* dengan *pretest* dan *postest.*
d. Meng*copy* data ke dalam aplikasi SPSS di bagian Data *View.*
e. Klik *Analyze,* kemudian pilih *descriptive statistics* dan pilih *explore.*
f. Pindahkan kedua data ke *dependent list* kemudian pilih *plots.*
g. Ceklis bagian *normality plots with test* kemudian klik *continue,* lalu tekan OK.
h. Sehingga muncul data yang diinginkan. Jika nilai signifikasi memperoleh nilai >0,05 maka dapat dikatakan data tersebut terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi sama atau tidak. Salah satu uji yang umum digunakan untuk menguji homogenitas adalah Uji Levene, yang menguji apakah variansi antar kelompok adalah sama. Data yang memenuhi homogenitas jika bernilai sig> 0,05 dan tidak memenuhi jika memiliki nilai sig <

0,05(Sianturi, 2022). Pengujian ini menjadi persyaratan sebelum melakukan pengujian lain misalnya *t-test* dan ANOVA(Dewi et al., 2023).

Berikut adalah langkah-langkah uji homogenitas dengan SPSS:

a. Menyiapkan data yang akan dimasukan dalam aplikasi SPSS (data input).
b. Membuka aplikasi SPSS.
c. Masuk ke bagian Variabel *View*, lalu mengubah pada kolom *Name* dengan (*pretest* dan *posttest*)
d. Dibagian Values klik *none* pada bagian nilai *pretest*. Kemudian ketikkan 1 dibagian *value* kemudian klik *add* dan tekan OK.
e. Kemudian ketikkan 2 dibagian value dan dibagian label ketikkan hasil *posttest* kemudian klik *add* dan OK.
f. Memindahkan (copy) data ke dalam aplikasi SPSS di bagian Data View. Pada no 1-30 masukkan data nilai *pretest* dan no 31-60 masuukan data nilai *posttest.* Pada bagian no 1-30 diberikan kode angka 1 dan no 31-60 pada bagian kelas diberi kode angka 2.
g. Klik *Analyze, compare means*, kemudian plih *One Way Anova*.
h. Untuk hasil *pretest* pindahkan ke bagian *dependent list* dan hasil *postest* pindahkan ke *factor*. Kemudian klik options.
i. Centang bagian *homogeneity of variance test, continue*, lalu klik OK.
j. Sehingga muncul hasil SPSS nya.
k. Jika nilai signifikasi yang diperoleh > 0,05 maka dapat dikatakan varians data tersebut homogen.

3. Uji *paired sample t-test*

Uji-t berpasangan *(paired t-test)* merupakan salah satu teknik dalam pengujian hipotesis yang digunakan ketika data yang dianalisis saling terkait atau berpasangan. Umumnya, kondisi berpasangan ini muncul ketika satu subjek atau objek penelitian mendapatkan dua perlakuan yang berbeda(Nuryadi et al., 2017).

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan e-book interaktif ini yang dimana pembelajaran dilakukan sebelum melaksanakan e-book dan sesudahnya. Apabila hasil data < 0,05 maka hipotesis H1 atau terbukti adanya pengaruh dan apabila hasil perhitungan > 0,05 maka H0 atau tidak terdapatnya pengaruh(Krisdayanti et al., 2023).

Input data dan proses pengolahan data menggunakan perhitungan *SPSS statistic* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Buka lembar kerja *SPSS Statistic*.
b. Klik menu *analyze*, lalu pilih *compare means*, lalu klik pada pilihan *paired samplest test*, kemudian pindahkan *pre-test* ke kolom *variable* 1 dan *post-test* ke kolom variable 2 lalu klik OK.
c. Sehingga muncul hasil SPSS nya.

4. N-Gain

N-Gain atau *normalized gain* merupakan suatu konsep yang digunakan untuk menilai peningkatan hasil belajar yang telah dinormalisasi. Uji N-Gain sering diterapkan dalam penelitian di bidang pendidikan sebagai alat untuk mengukur efektivitas suatu proses pembelajaran atau intervensi(Arisa et al., 2020). Metode ini memberikan dasar yang kuat dalam mengevaluasi sejauh mana program pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Berikut adalah rumus untuk menghitung N-gain(Sukarelawan et al., 2024):

$$N_{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Skor ideal adalah nilai maksimal/tertinggi yang dapat diperoleh

Setelah diperoleh persentase ideal, langkah selanjutnya adalah menyesuaikan dengan kriteria, adapun skala persentase dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut(Kurniawan & Hidayah, 2020):

Tabel 1 Skala Persentase N-gain

Persentase (%)	Interpretasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

HASIL

Pengembangan *e-book* melalui *game* interaktif berbasis aplikasi canva dilakukan dengan metode pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

1. Tahap *Analysis* (analisis)

   Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas XI MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal masih pasif dalam keterampilan berbicara Bahasa Arab. Minimnya partisipasi siswa diperkuat oleh keterangan guru yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran masih dominan ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan menganggap Bahasa Arab sulit. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

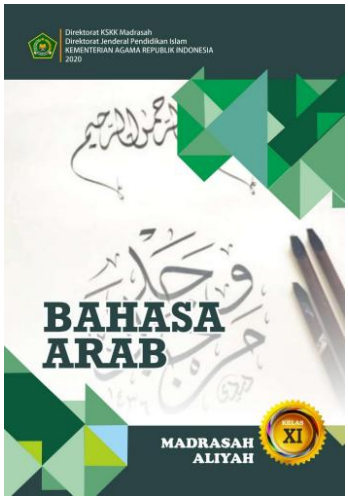
2. Tahap *Design* (desain)

   Pada tahap ini, peneliti merancang e-book melalui gaame interaktif berbasis Canva dengan judul *النطق اللّغة العربية*. E-book dilengkapi dengan cover menarik, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, materi inti (istima', qira'ah, qawaid, kitabah, kalam), serta fitur tambahan berupa barcode untuk materi audio, soal berbasis game pada subbab kalam, nyanyian, dan kata mutiara. Produk dikembangkan dalam format flipbook melalui aplikasi Heyzine flipbook.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

   Setelah melakukan tahapan analisis dan desain produk, tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan. Prosedur yang dilakukan adalah pembuatan produk, validasi produk dan revisi produk yang dikembangkan. Adapun hasil dari pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *e-book* interaktif adalah sebagai berikut :

   a. Pembuatan sampul depan dan belakang yang di desain di aplikasi canva dengan desain yang lebih menarik daripada sampul buku sebelumnya, dengan memilih warna orange yang lebih cerah sebagai dasar sampul memberikan kesan yang lebih ceria, hangat dan menarik perhatian. Dan juga terdapat ilustrasi dua tokoh yang sedang berkomunikasi yang menggambarkan keterampilan berbicara bahasa arab sebagai kegiatan yang menyenangkan. Berikut perbedaan sampul media pembelajaran buku dengan media pembelajaran *e-book*.

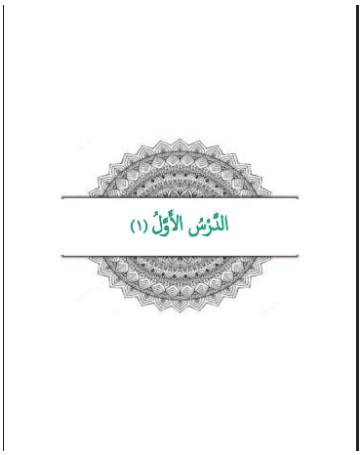


Sampul buku

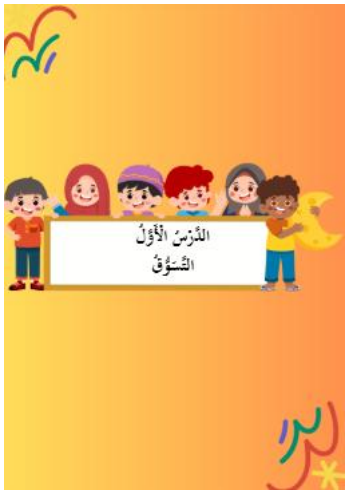


Sampul *e-book*

b. Membuat Penyekat bab yang terlihat lebih berwarna, hidup, dan menyenangkan. Berikut perbedaan penyekat media pembelajaran buku dengan media pembelajaran *e-book*.

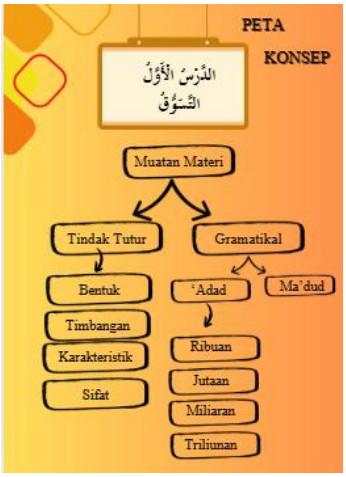


Penyekat bab buku



Penyekat bab *e-book*

c. Pembuatan peta konsep pada setiap bab





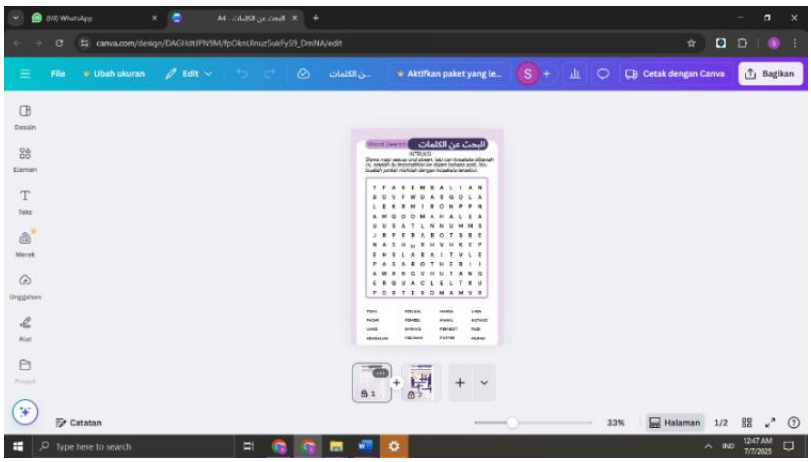
Tidak terdap at *barcode istima'*

d. Penambahan *barcode* pada sub bab *istima'* yang pada buku sebelumnya belum terdapat *barcode istima'*

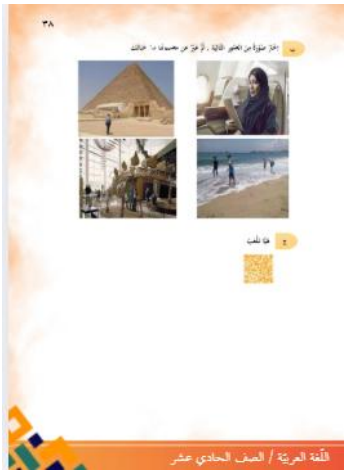


Terdapat *barcode istima'*

e. Pembuatan game pembelajaran yang terdapat di semua sub bab *kalam* pada aplikasi canva dan dimasukan ke dalam *e-book* dengan berupa *barcode*

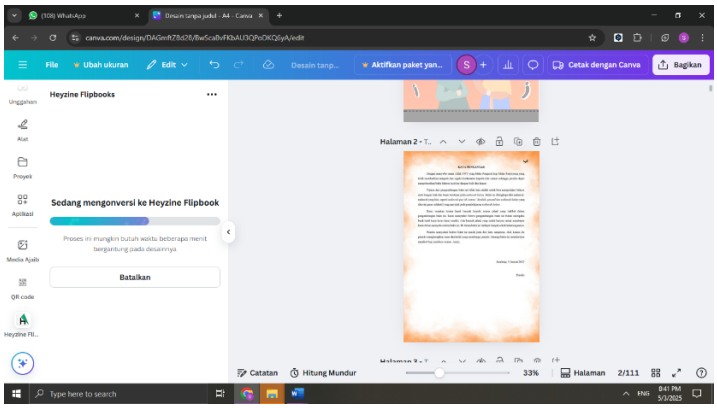


Pembuatan *game*



Penyajian *game* berupa *barcode*

f. Semua materi yang sudah ditulis dan disusun di *microsoft word* dan dijadikan file berupa pdf kemudian diekstrak di aplikasi canva untuk proses pembuatan *flipbook* dengan aplikasi pendukung yaitu *heyzine flipbook*.

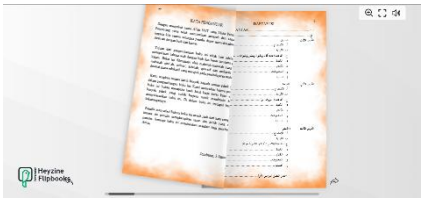


Setelah melakukan prorses pembuatan produk, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah adalah validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan media. Adapun yang bertindak sebagai validator materi adalah Ustadzah Maria Ulfa, S.Pd selaku Guru Bahasa Arab MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal. Validasi materi dilakukan hanya 1 kali dengan skor rata-rata 37 dengan persentase 92,5% dengan kategori "Sangat Valid" dan layak di uji cobakan langsung ke lapangan tanpa revisi.

Pada vallidasi media ini dilakukan sebanyak 2 kali, ahli media adalah Ustadzah Rina Dian Rahmawati, M.Pd.I selaku Dosen Pendidikan Bahasa Arab Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang. pada tahap 1

diperoleh skor rata-rata 33 dengan persentase 82,5% dengan kategori "Valid". Saran perbaikan yang diberikan oleh validator terkait media perlu direvisi sesuai perbaikan. Pada tahap 2 diperoleh skor rata-rata 35 dengan persentase 87,5 dengan kategori "Valid" dan layak di uji cobakan di lapangan ranpa revisi.

Tabel 2 Revisi Produk

No	Bagian yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah direvisi
1.	Jenis dan ukuran font (sakkal majalla Uk 18)	 Menggunakan font Traditional arabic ukuran 16	 Menggunakan font Sakkal Majalla ukuran 18
2.	Perubahan arah slide e-book dari kiri ke kanan	 Arah slide masih dari kanan ke kiri	 Arah slide sudah dari kiri ke kanan

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis Canva ini telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi maupun tampilan media, dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Setelah produk sudah direvisi, produk diimplementasikan kepada siswa, uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan di MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal dengan melibatkan 30 siswa dalam satu kelas. Uji coba ini dilakukan untuk melihat kelayakan dan keefektifitasan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis canva yang sudah dikembangkan. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti membagikan angket respon kepuasan kepada siswa. Pertemuan dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut:

a. Pertemuan pertama pada tanggal 16 Mei 2025 melakukan pembelajaran buku lama yang telah digunakan di sekolah serta memberikan *pretest* kepada siswa untuk melihat belajar siswa. Sebelum soal *pretest* disebarkan, sudah dilakukan uji tingkat kesukaran soal dan diperoleh hasil diperoleh hasil yaitu 8 soal dengan kategori mudah, 8 soal dengan kategori sedang dan 4 soal dengan kategori sukar. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum soal yang digunakan dalam uji coba produk memiliki Tingkat kesukaran yang bervariasi dan telah memcerminkan kualitas soal yang proporsional sesuai dengan kompetensi yang diukur.
b. Pertemuan kedua pada tanggal 17 Mei 2025 melakukan penjelasan materi dengan media pembelajaran yang baru yaitu *e-book* interaktif berbasis aplikasi canva yang telah di validasikan oleh ahli media dan ahli materi.
c. Pertemuan ketiga pada tanggal 23 Mei 2025 melakukan *post-test* dan pengisian angket hasil kepuasan poduk pembelajaran dan diperoleh skor nilai dengan persentase 90,1% dan termasuk kedalam kategori "Sangat Setuju"

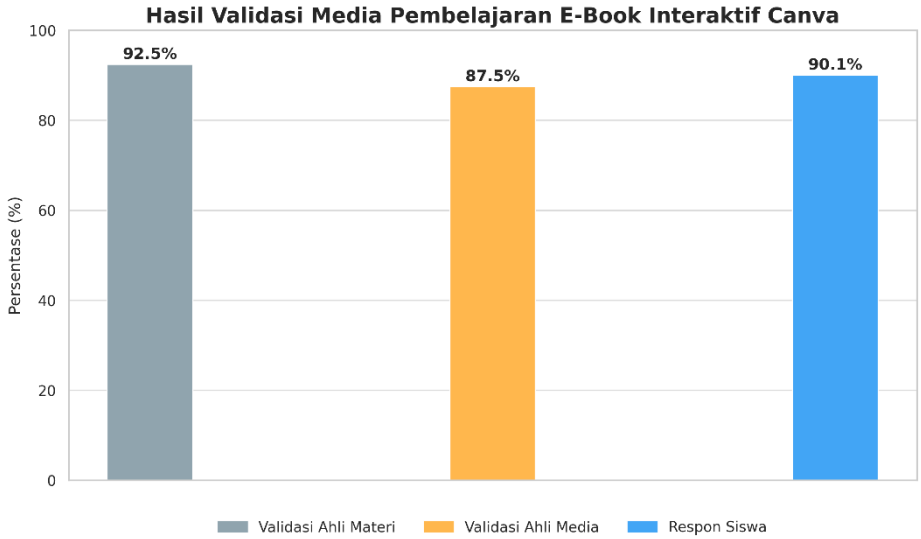
Untuk mengukur efektivitas pengembangangan *e-book* melalui *game* interaktif sudah melalui beberapa uji dengan hasil yaitu : Uji normalitas (p = 0,100) dan homogenitas (p = 0,210) menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi dasar analisis statistik. Uji Paired Sample t-Test menghasilkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,00 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, perhitungan N-Gain sebesar 76,6% menunjukkan peningkatan yang berada dalam kategori efektif. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan e-book interaktif berbasis Canva dengan integrasi gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir yang terdapat pada model pengembangan ADDIE. Tahapan evaluasi ini dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan komentar dan saran dari validator melalui lembar validasi. Evaluasi selanjutnya dijui cobakan kepada siswa melalui angket penilaian, sehingga menghasilkan produk akhir yang layak dan siap digunakan. Hasil penelitian menunjukkan hasil revisi produk ahli media, ahli materi dan uji coba responden.

Hasil penelitian dari validasi ahli materi dilakukan senyak 1 kali mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori "Sangat Valid", validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 kali dan mendapatkan persentase sebesar 87,5% dengan kategori "Valid".

Sedangkan hasil respon peserta didik mendapatkan persentase sebesar 90,1% dengan kategori "Sangat Setuju". Hal tersebut menunjukan bahwa media pembelajaran *e-book* interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas XI MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal.



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Media Pembelajaran

PEMBAHASAN

Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa e-book melalui game interaktif berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa kelas XI MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal. Hasil validasi yang dilakukan menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi: ahli materi memberikan skor 92,5% (sangat valid), ahli media memberikan skor 87,5% (valid), dan respon siswa mencapai 90,1% (sangat setuju). Ketiga hasil ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi, desain, maupun penerimaan pengguna.

Dari aspek efektivitas, data kuantitatif memperlihatkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Uji normalitas ($p = 0{,}100$) dan homogenitas ($p = 0{,}210$) menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi dasar analisis statistik. Uji Paired Sample t-Test menghasilkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,00 ($< 0{,}05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, perhitungan N-Gain sebesar 76,6% menunjukkan peningkatan yang berada dalam kategori efektif. Hasil ini membuktikan bahwa

penerapan e-book melalui game interaktif berbasis Canva dengan integrasi gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara.

Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berdampak langsung pada pencapaian kompetensi kebahasaan. Hal ini relevan dengan teori pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis (4C) sebagai kompetensi utama yang harus dimiliki siswa (Mardhiyah et al., 2021). Dengan demikian, pengembangan media interaktif ini menjawab kebutuhan akan pembelajaran yang lebih partisipatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Hasil penelitian ini sejalan dan sekaligus memperluas temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Budi (2020) misalnya, menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan buku ajar berbasis gambar berwarna yang terbukti meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Namun, media tersebut masih bersifat konvensional dan tidak memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menghadirkan media digital interaktif yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Studi Mahira (2023) juga mengembangkan e-book interaktif berbasis Heyzine Flipbook dengan model ADDIE, tetapi hanya berfokus pada materi tertentu dan belum menyentuh keterampilan berbicara secara menyeluruh. Demikian pula, penelitian Rizqiyana (2024) mengembangkan media berbasis Canva dan Heyzine Flipbook, namun tujuan utamanya adalah meningkatkan minat belajar, bukan keterampilan berbicara. Dibandingkan penelitian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Canva untuk menghasilkan e-book interaktif yang mengintegrasikan gamifikasi secara khusus ditujukan untuk meningkatkan maharah kalam. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru pada literatur mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Implikasi penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu praktis dan teoretis. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif nyata bagi guru dan sekolah dalam menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital. E-book interaktif yang dikembangkan tidak hanya menampilkan teks dan gambar, tetapi juga mengintegrasikan fitur interaktif berupa barcode, audio, game, dan kuis yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Guru dapat menggunakan produk ini untuk meningkatkan variasi metode mengajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan

bermakna. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum maupun penyediaan sumber belajar berbasis digital yang lebih inovatif.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat bukti empiris tentang efektivitas media digital dan gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan bahasa. Teori Social Cognitive Theory yang menekankan pentingnya lingkungan belajar dan pengalaman dalam membentuk perilaku belajar siswa, mendapat dukungan dari hasil penelitian ini. Penerapan gamifikasi dalam e-book terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk berbicara dalam bahasa Arab. Selain itu, temuan ini juga memperluas pemahaman tentang integrasi teori Constructivism dalam pembelajaran, di mana siswa lebih banyak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung yang interaktif.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan capaian positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan 30 siswa dari satu kelas sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Studi lanjutan dengan sampel lebih besar dan beragam dari berbagai sekolah akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif. Kedua, penelitian ini masih terbatas pada pengukuran keterampilan berbicara (maharah kalam), sehingga belum menyentuh keterampilan bahasa lain seperti mendengar (istima'), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah) secara mendalam.

Selain itu, keterbatasan penulis dalam pengalaman penelitian juga diakui dapat memengaruhi proses analisis dan pelaporan. Faktor teknis seperti keterbatasan fasilitas digital di sekolah juga menjadi tantangan tersendiri dalam implementasi media. Namun demikian, keterbatasan ini justru membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut yang dapat memperluas cakupan keterampilan bahasa, menguji efektivitas dalam jangka panjang, serta mengintegrasikan media digital dengan strategi pembelajaran kolaboratif lainnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan e-book interaktif berbasis aplikasi Canva dengan integrasi gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa kelas XI MA Tarbiyatut Tholibin Bumijawa Tegal. Validasi ahli materi (92,5%), ahli media (87,5%), serta respon siswa (90,1%) menunjukkan bahwa media ini sangat valid, layak, dan diterima dengan baik. Selain itu, hasil uji Paired Sample t-Test membuktikan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest ($p < 0,05$), dengan

skor N-Gain 76,6% yang termasuk kategori efektif. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan penelitian, yaitu membuktikan kelayakan dan efektivitas e-book interaktif dalam mendukung keterampilan berbicara siswa.

Studi ini memberikan tiga kontribusi utama. Pertama, penelitian ini mengisi celah empiris mengenai pemanfaatan Canva sebagai platform pengembangan e-book interaktif dengan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab, yang sebelumnya belum banyak diteliti. Kedua, penelitian ini memperkuat teori Social Cognitive Theory dan Constructivism, dengan menunjukkan bahwa lingkungan belajar interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta keterampilan berbicara siswa. Ketiga, penelitian ini memperluas literatur tentang penggunaan model ADDIE dalam konteks pembelajaran bahasa asing dengan adaptasi media digital yang inovatif.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa rekomendasi untuk penelitian berikutnya. Pertama, disarankan untuk memperluas jumlah dan variasi sampel pada sekolah yang berbeda agar generalisasi hasil lebih kuat. Kedua, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi dampak penggunaan e-book interaktif ini tidak hanya pada keterampilan berbicara, tetapi juga pada keterampilan lain seperti mendengar, membaca, dan menulis. Ketiga, studi longitudinal diperlukan untuk melihat efektivitas media dalam jangka panjang serta bagaimana keberlanjutan penggunaan teknologi ini memengaruhi motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Al-A'dhami, M. Y. A.-H. (2017). صعوبات تعلم اللغة العربية للناطقين بغيرها: الأسباب وطرق ووسائل العلاج. *المؤتمر العالمي الأول للغة العربية: التحديات والآفاق*, 1–28. www.alukah.net

Arisa, N., Johansyah, & Ali Hanif, M. K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Novick terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, *1*(01), 45–55. https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77

Budi, D. S. (2020). *تطوير المادة التعليمية علي اساس الصور الملوّنة لترقية مهارة الكلام لفصل الثاني بالمدرسة الإبتدائية بحر العلوم تامباك براس جومبانج*

Dewi, S., Sari, R. E., Kasih, V. A., Hefiana, F., Sunarmo, A., & Widianingsih, R. (2023). ANALISIS PENERAPAN METODE ONE WAY ANOVA MENGGUNAKAN ALAT STATISTIK SPSS. *Jurnal Riset Akuntansi Soedirman*. https://doi.org/10.32424/1.jras.2023.2.2.10815

Handayani, M., Jayadilaga, Y., Fitri, A. U., Rachman, D. A., Fajriah Istiqamah, N., Diah, T., Pratiwi, A. P., & Kas, R. (2023). Sosialisasi dan Pengenalan Aplikasi Pengolahan Data

SPSS pada Mahasiswa. *JIPM : Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 12–17. https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jipm

Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *9*(4), 411–422. https://doi.org/10.58230/27454312.56

Krisdayanti, Budiatman, I., & Muttaqien, N. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Gondrong 2. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*(05), 1926–1934.

Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, *9*(3), 317–323. https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323

MAHIRA. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Interaktif Pada Heyzine Flipbook Materi Al-Tahiyyat Watta'Aruf Kelas X Man 1 Polman. In *Uin Alauddin Makassar*. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfik, M. R. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. *71*(1), 63–71.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*. SIBUKU MEDIA.

Rahmah, R. nur. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif : Meningkatkan Kualitas. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *6*(1), 441–450.

Rahman, M. Z., & Pansyah, D. (2019). Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Pesisir Melalui Pemanfaatan Hutan Mangrove untuk Budidaya Kepiting Bakau Desa Eat Mayang Sekotong Timur Lombok Barat. *Jurnal Kajian Penelitian & Pengembangan Pendidikan*, *7*(2), 1–10.

Rizqiyana, A. Z. (2024). *Pengembangan E-Modul Interakttif Berbasis Aplikasi Canva Dan Heyzine Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas X.1 MAN 1 KOTA PEKALONGAN*.

Sari, N., & Zuhra. (2019). ECONOMIC TOKEN EFFECT TOWARD BEHAVIORAL CHILDREN WITH MENTAL RETARDATION. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, *IV*(6), 22–35.

Septiana, E. B., & Susilo Tri Widodo. (2025). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya di Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *5*(2), 315–328. https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index

Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, *8*(1), 386–397. https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. In *Surya Cahya*.

Tarigan, H. G. (2021). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. ANGKASA.