

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Bahasa Arab Menggunakan Heyzine Pada Materi Benda di Kelas pada Siswa Kelas VII MTSN Palopo

Gusniarni Lestari ^{1*}, Mawardi ², Muhammad Yamin ³, Tiara Amanda ⁴, Sri Arnawinda ⁵, Nur Azizah ⁶

1, 2, 3, 4, 5, 6 Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

* gusniarnilestari@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Heyzine pada materi fasilitas umum bagi siswa kelas VII MTsN Palopo. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media digital yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman konsep secara visual dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam proses pengembangan, media dirancang menggunakan aplikasi Canva dan dikemas dalam format digital interaktif melalui platform Heyzine. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kualitas isi dan tampilan media. Selain itu, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa untuk menilai efektivitas dan daya tarik media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital ini mendapatkan tanggapan sangat positif dari para ahli dan siswa. Media terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fasilitas umum dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran digital menggunakan Heyzine ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam mendukung penerapan teknologi dalam pendidikan.

Keywords: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Digital, Bahasa Arab, Heyzine*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah merambah berbagai sektor, termasuk ekonomi, sosial, teknologi, dan tidak terkecuali bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya internet, kini telah digunakan secara luas dalam mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan poin tambahan dalam meningkatkan mutu pembelajaran bagi setiap lembaga pendidikan. Teknologi informasi sudah menjadi salah satu alat dalam memenuhi kebutuhan aktivitas pembelajaran terutama dalam hal penyebaran informasi dan pertukaran data antar sekolah. Tidak hanya itu, pertukaran informasi antara sekolah dan pemerintah pusat dapat dilakukan dengan mudah dan efektif jika mengandalkan kecanggihan teknologi (Mulyaningsih et al, 2017). Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan dan efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dunia pendidikan dituntut untuk menghadirkan inovasi yang bersifat global, di mana keberhasilan sistem pendidikan melalui pemanfaatan teknologi pendidikan

<https://doi.org/10.30605/jsqp.8.2.2025.6454>

sangat bergantung pada peran aktif seluruh elemen, seperti pembuat kebijakan, pendidik, peserta didik, dan program sekolah. Pemanfaatan teknologi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merasakan proses pembelajaran yang lebih bermakna melalui pengalaman belajar yang baru. Peran guru menjadi sangat penting dalam mengelola penggunaan teknologi secara proporsional agar mampu mendorong eksplorasi pengetahuan, pengembangan kreativitas, serta penciptaan inovasi dalam kegiatan pembelajaran (Risa et al., 2025).

Peran guru dalam dunia pendidikan memiliki posisi yang sangat strategis sebagai penentu keberhasilan pelaksanaan misi pendidikan dan proses pembelajaran di sekolah. Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal, guru perlu memperhatikan metode pengajaran yang digunakan agar mampu meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Dalam pelaksanaannya, tugas guru tidak terbatas pada penyampaian materi semata, melainkan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, pemahaman dan pengetahuan peserta didik dapat berkembang secara lebih maksimal (Fitriani, 2023). Kurikulum pendidikan terbaru menekankan pentingnya pemahaman dan pembelajaran Al-Qur'an, khususnya dalam aspek kemampuan membaca teksnya dengan baik dan benar. Kewajiban mempelajari Al-Qur'an tidak hanya terbatas pada bacaan, tetapi juga mencakup penguasaan berbagai ilmu yang berkaitan dengannya. Melalui pemahaman menyeluruh terhadap ilmu-ilmu tersebut, pesan-pesan Al-Qur'an, baik yang eksplisit maupun implisit, dapat dimaknai secara tepat. Salah satu aspek yang sangat penting dalam membaca Al-Qur'an dengan benar adalah kemampuan memahami aturan dalam memulai bacaan, berhenti, serta memperbaiki pelafalan huruf-huruf hijaiyah (Addimasyqi et al., 2024).

Penggunaan media sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik merupakan bagian dari proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran yang aktif membutuhkan dukungan media sebagai sarana penyampaian materi yang akan dipelajari. Dalam pelaksanaannya di lingkungan sekolah, media pembelajaran dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk meningkatkan mutu serta kualitas Pendidikan (Wirasuta, 2024). Huruf hijaiyah sering disebut sebagai alfabet Arab. Istilah "alfabet" sendiri berasal dari dua huruf pertama dalam bahasa Arab, yaitu alif dan ba'. Sementara itu, istilah "abjad" juga diyakini berasal dari urutan huruf Arab klasik, yakni a-ba-ja-dun, yang terdiri dari alif, ba', jim, dan dal (أ، ب، ج، د). Meski demikian, terdapat pendapat yang tidak sependapat dengan pandangan tersebut karena urutan huruf hijaiyah memiliki susunan yang berbeda dari sistem abjad sebagaimana dimaknai dalam terminologi tertentu. Huruf hijaiyah dimulai dari huruf alif dan berakhir pada huruf ya', serta dituliskan secara terpisah. Sebaliknya, sistem abjad disusun dalam bentuk rangkaian kalimat tertentu seperti *يطح، دجياً، زه* *تشرق، صفحس، نملك ...*. Selain itu, istilah abjad cenderung terbatas pada penggunaan dalam bahasa-bahasa Semit lokal (lughah samiyah al-umm) (Putri, 2025). Pembelajaran tajwid di sekolah masih belum menunjukkan efektivitas yang optimal dalam meningkatkan keterampilan membaca Al-Qur'an pada peserta didik. Kondisi ini dipengaruhi oleh rendahnya minat belajar siswa serta keterbatasan media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi tajwid secara menarik dan interaktif (Mahisarani et al., 2023).

Tingkat kesulitan yang dialami siswa dalam menyimpulkan konsep tajwid tergolong dalam kategori tinggi, dengan persentase sebesar 66,95% (Addimasyqi et al., 2024). Pengembangan bahan ajar berbasis audio-visual berperan dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran serta mendukung siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Abbas et al., 2023). Salah satu aplikasi yang mendukung proses pembelajaran karena tidak terbatas pada penyajian teks semata yaitu dengan menggunakan Heyzine (Sari, 2024). Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur

interaktif, seperti kemampuan membalik halaman secara digital, menyisipkan gambar, animasi, audio, serta video. Keunggulan tersebut memungkinkan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Ketika fitur-fitur tersebut diterapkan dalam bentuk e-modul, siswa akan lebih mudah memahami materi karena disajikan secara lengkap, disertai video pembelajaran dan latihan soal. Selain memiliki fitur yang komprehensif, Heyzine juga dikenal dengan kemudahan penggunaannya, sehingga praktis diterapkan oleh pendidik maupun siswa (Nasution, 2024).

Heyzine memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung proses pembelajaran digital. Aplikasi ini tidak memerlukan instalasi karena dapat diakses langsung melalui peramban seperti Google Chrome, sehingga memudahkan pengguna dalam mengaksesnya. Selain itu, Heyzine dapat dibagikan secara daring dan dibuka melalui berbagai perangkat elektronik seperti laptop, smartphone, maupun komputer, menjadikannya fleksibel digunakan di berbagai situasi. Fitur pengeditan yang disediakan juga cukup lengkap, memungkinkan pengguna untuk menambahkan tautan, video, gambar, hingga mengatur kata sandi untuk keamanan. Menariknya, Heyzine juga menyediakan efek flipbook dan berbagai efek tambahan lainnya secara gratis, dengan ketentuan maksimal lima media yang dapat digunakan tanpa biaya (Denisa et al, 2024). Strategi penyampaian materi oleh narasumber disampaikan dengan cara yang menyenangkan, sehingga peserta dapat dengan mudah memahami setiap tahapan dalam penyusunan e-modul menggunakan aplikasi Heyzine. Materi yang diberikan selama kegiatan pendampingan juga bersifat praktis dan mudah dipahami, serta sangat mendukung peserta dalam mempersiapkan bahan ajar secara digital dan interaktif (Anggreni et al, 2022).

Media Heyzine Flipbook menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai fitur interaktif yang tersedia, seperti latihan soal, memungkinkan siswa untuk secara langsung mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini berkontribusi pada pendalaman konsep yang dipelajari serta mendorong proses belajar yang lebih aktif dan bermakna (Aisyah et al., 2024). Bahan ajar berbasis digital dinyatakan layak digunakan dengan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 85,26%, ahli bahasa 83%, dan ahli media 88,88%, seluruhnya termasuk kategori “baik”. Uji coba pada siswa kelompok kecil memperoleh 86,25% dan kelompok besar 87,5%, keduanya dalam kategori “sangat baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital tersebut valid dan layak digunakan (Ramadhani et al., 2023).

Pengembangan E-Modul berbasis Heyzine Flipbook pada mata pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo menggunakan metode R&D. Hasil validasi ahli materi, bahasa, dan kegrafikan berada dalam kategori “sangat kuat”. Respon peserta didik menunjukkan skor 98,69% dengan kriteria “sangat baik” (Ashari et al, 2024). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bersama salah satu guru mata pelajaran Bahasa Arab, yaitu Ibu Juni Hariani, S.Pd.I., di MTsN Palopo, diperoleh informasi melalui wawancara bahwa proses penyampaian materi masih mengandalkan buku cetak dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, siswa kurang meminati pelajaran dan kurang aktif dalam pembelajaran bahasa arab di kelas, karena pembelajaran bahasa arab yang monoton dan hanya menggunakan buku cetak dalam pembelajaran Bahasa Arab tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi Heyzine Flipbook dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab secara digital dan interaktif, yang sebelumnya belum pernah diterapkan pada materi tentang benda di kelas VII MTsN Palopo. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital Bahasa Arab menggunakan aplikasi Heyzine guna meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian R&D (Research and Development). Research and Development (R&D), merupakan salah satu pendekatan dalam kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Setelah produk tersebut dikembangkan, dilakukan proses uji coba untuk mengetahui tingkat efektivitasnya (Alfaried et al., 2022). Model pengembangan menggunakan pendekatan ADDIE, yang merupakan salah satu model instruksional sistematis. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Kelima tahap tersebut saling terintegrasi dan bersifat fleksibel, sehingga memungkinkan dilakukan penyesuaian dan penyempurnaan secara berkelanjutan selama proses pengembangan berlangsung (Mulyasari et al, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Palopo yang berlokasi di Jalan Merdeka, Kota Palopo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII tahun ajaran 2023/2024, sementara objek penelitiannya berupa bahan pembelajaran digital Bahasa Arab menggunakan aplikasi Heyzine pada materi benda di kelas, yang diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan mengkaji bahan ajar serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Data diperoleh melalui penyebaran angket kepada guru mata pelajaran Bahasa Arab dan 31 siswa kelas VII di MTsN Palopo. Analisis data dilakukan setelah seluruh responden mengisi angket, kemudian diolah dalam bentuk persentase (Syamsuddin et al, 2024). Setelah informasi terkumpul pada tahap analisis, langkah selanjutnya adalah tahap perancangan (design), yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Tahap ini dilakukan untuk merancang bahan ajar berupa Buku Digital yang nantinya dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab khususnya materi Benda di kelas, di kelas VII. Tahap Pengembangan (Development) tahap pengembangan adalah tahap penyempurnaan produk dalam bentuk bahan ajar yang siap diimplementasikan melalui uji validasi dan revisi dari beberapa validator.

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk, di mana media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh validator siap untuk diterapkan. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas dari media pembelajaran digital yang telah dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan uji coba dalam dua skala, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran digital melalui penyebaran angket praktikalitas. Setelah tahap ini selesai, produk kemudian diuji cobakan pada kelompok besar guna mengetahui tingkat efektivitas penggunaan buku digital berbasis aplikasi Heyzine, yang diukur melalui tes materi mufrodat (kosakata) benda di kelas. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, peneliti melaksanakan dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir proses guna menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengumpulkan data melalui beberapa teknik, yaitu observasi untuk mengamati proses pembelajaran dan kebutuhan di lapangan, wawancara untuk memperoleh informasi langsung dari narasumber, angket untuk menilai kelayakan bahan ajar dari sudut pandang peserta didik dan ahli, serta dokumentasi yang digunakan untuk

mengumpulkan data pendukung seperti dokumen, foto, dan arsip yang relevan. Analisis data dilakukan setelah seluruh data dari responden dan sumber lainnya terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan dua pendekatan. Pertama, analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data dari wawancara dan observasi analisis kebutuhan, serta kritik dan saran yang diperoleh melalui angket. Data yang dikumpulkan mencakup informasi terkait bahan ajar, proses pembelajaran, fasilitas sekolah, dan karakteristik siswa, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Kedua, analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Adapun kegiatan dalam proses analisis data kevalidan instrumen dilakukan dengan cara memberikan lembar validasi kepada validator untuk menilai setiap instrumen. Validator diminta memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada skala Likert 1 sampai 5, sebagaimana format berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas

No.	Hasil Validitas	Kriteria Validitas
1.	0%<20%	Tidak valid
2.	21%-40%	Kurang valid
3.	41%-60%	Cukup valid
4.	61%-80%	Valid
5.	81%-100%	Sangat valid

Hasil

Analyze (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap model awal pengembangan. Pada tahap ini Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa melalui observasi di MTsN Palopo. Dari hasil observasi dan wawancara, diperoleh informasi bahwa guru masih menyampaikan materi menggunakan buku cetak selain itu, belum menggunakan media pembelajaran oleh karna itu, siswa kurang meminati pelajaran dan kurang aktif dalam pembelajaran bahasa arab di kelas, karna pembelajaran bahasa arab yang monoton dan hanya menggunakan buku cetak dalam pembelajaran bahasa arab. Adapun bahan ajar di MTsN Palopo khusus pada kelas VII untuk materi benda dikelas adalah buku bahasa arab kurikulum 2013. Sebagai bahan ajar pendukung, peneliti juga menelaah kurikulum dan mengkaji referensi yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mata pelajaran Bahasa Arab mengenai materi benda dikelas. Telaah kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum apa yang diterapkan dalam pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di MTsN Palopo adalah kurikulum merdeka. dalam hal ini, berdasarkan hasil analisis terhadap kurikulum, dipilih 1 kompetensi dasar (KD) yang menjadi sasaran pengembangan yaitu materi benda dikelas. Analisis permasalahan yang ditemukan di MTsN Palopo, maka dikembangkan sebuah media pembelajaran digital menggunakan heyzine yang menarik dan dapat membangkitkan minat belajar siswa serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun selama handphone atau laptop memiliki jaringan internet.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap kedua yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran Digital menggunakan Heyzine. Desain produk ini dilakukan dengan merancang gambar dan membuat tampilan desain, adapun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan pembelajaran digital yaitu Canva. Setelah perancangan media pembelajaran digital selesai disusun, langkah berikutnya adalah merancang instrumen yang diperlukan dalam proses penelitian. Perancangan instrumen ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yang terdiri atas

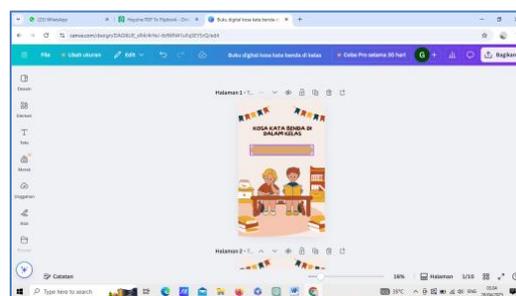
lembar validasi dan angket praktikalitas. Terdapat dua jenis instrumen validasi yang disiapkan dan diberikan kepada masing-masing validator sesuai dengan bidang keahliannya, yaitu ahli media dan ahli materi. Lembar validasi berisi sejumlah pernyataan yang bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan produk sebelum diuji coba di lapangan. Sementara itu, angket praktikalitas diberikan kepada 31 siswa serta guru mata pelajaran Bahasa Arab di MTsN Palopo pada saat tahap implementasi produk. Lembar angket ini memuat sejumlah pernyataan dalam bentuk daftar centang (checklist) dengan skala Likert, yang berkaitan dengan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Heyzine. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dinilai praktis dalam mendukung proses pembelajaran.

Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, proses diawali dengan perancangan media pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan validasi menggunakan lembar penilaian serta diskusi langsung bersama para validator untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran video interaktif berbasis Canva yang telah dibuat. Selain itu, peneliti juga menerima berbagai masukan dan saran dari validator guna perbaikan dan penyempurnaan media tersebut. Tahap ini difokuskan pada penyempurnaan produk berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh. Salah satu aktivitas utama yang dilakukan dalam tahap pengembangan ini adalah pembuatan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan platform Heyzine.

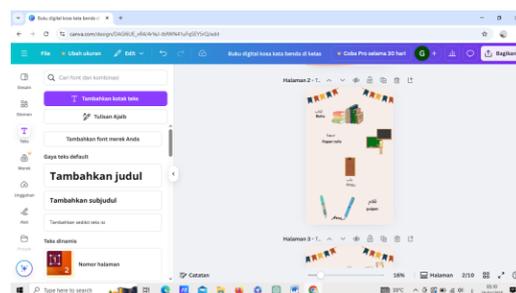
Pembuatan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Heyzine

Peneliti membuat pembelajaran digital dengan menggunakan Heyzine, sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Pada tahap ini peneliti mulai menggabungkan beberapa elemen yang sesuai dengan materi dan menambahkan gambar disetiap materi yang dijelaskan.



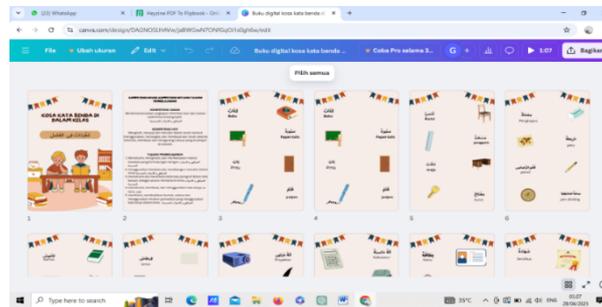
Gambar 1. Sampul

Gambar tersebut merupakan sampul pembelajaran digital berjudul "Kosa Kata Siswa di Dalam Kelas" yang dirancang dengan Canva dan akan digunakan dalam Heyzine Flipbook. Desainnya menampilkan ilustrasi siswa belajar di kelas, menciptakan kesan edukatif dan menarik bagi anak-anak.



Gambar 2. Kosa Kata

Gambar tersebut menampilkan halaman isi dari buku digital berjudul "*Kosa Kata Benda di Kelas*" yang dibuat dengan Canva. Halaman ini berisi ilustrasi berbagai benda di kelas seperti buku, papan tulis, dan pulpen, lengkap dengan label kata untuk membantu siswa mengenal kosakata secara visual dan interaktif.



Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran Digital

Gambar tersebut menampilkan tampilan keseluruhan halaman buku digital berjudul "*Kosa Kata Benda di Dalam Kelas*" yang dibuat di Canva. Buku ini berisi ilustrasi dan kosakata dalam dua bahasa (Indonesia dan Arab) untuk memperkenalkan nama-nama benda di kelas secara visual dan interaktif.

Analisis Data

Sebelum media pembelajaran digital berbasis Heyzine diuji cobakan pada tahap implementasi, peneliti terlebih dahulu melaksanakan proses validasi guna menilai tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2025 oleh Dr. Andi Arif Pamessangi, M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian, media memperoleh skor 54 dari total skor maksimal 60, yang setara dengan persentase kevalidan sebesar 90%. Berdasarkan persentase tersebut, media pembelajaran dinyatakan berada dalam kategori "Sangat Valid". Adapun saran dari ahli media adalah agar setiap kosakata cukup dilengkapi dengan satu gambar saja agar tampilannya lebih terfokus dan tidak membingungkan peserta didik. Selanjutnya, validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 13 Februari 2025 oleh H. Alfian Putra, Lc., M.A. Hasil validasi menunjukkan skor 58 dari skor maksimal 65, sehingga menghasilkan persentase kevalidan sebesar 89%. Persentase ini juga menempatkan media pada kategori "Sangat Valid". Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah untuk merevisi beberapa kosakata bahasa Arab yang dinilai kurang tepat agar lebih sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar. Secara keseluruhan, hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran digital menggunakan Heyzine sangat layak digunakan, dengan beberapa revisi kecil berdasarkan masukan dari para validator.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran digital menggunakan Heyzine serta mengetahui respon siswa dan tingkat kepraktisan media tersebut. Sebelum diimplementasikan kepada siswa, media terlebih dahulu diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Arab, Ibu Juni Hariani, S.Pd., untuk dinilai dari sudut pandang guru, khususnya terkait kepraktisan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Setelah itu, media pembelajaran digital diuji coba kepada 31 orang siswa. Pada tahap ini, siswa diminta untuk mencoba secara langsung media pembelajaran Heyzine dan mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang disajikan dalam media tersebut. Setelah proses penggunaan media selesai, siswa diminta mengisi angket respon guna mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang digunakan.

Selain itu, guru juga dilibatkan untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan media oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini ditujukan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran digital menggunakan Heyzine dinilai praktis dan mudah digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Penilaian terhadap praktikalitas media pembelajaran digital menggunakan Heyzine dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran dan siswa. Pertama, penilaian dilakukan oleh guru Bahasa Arab, Ibu Juni Hariani, S.Pd., untuk menilai kepraktisan media dari sudut pandang pendidik. Angket terdiri dari 14 indikator dengan skor maksimum 70.

Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh total skor 58 yang jika dihitung menggunakan rumus: $\text{Nilai} = (\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100 = (58/70) \times 100 = 82\%$. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital menggunakan Heyzine termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Selanjutnya, angket juga disebarakan kepada 31 siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media. Terdapat 11 indikator dengan skor maksimal 55 per siswa, sehingga skor maksimum keseluruhan adalah 1705. Total skor yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 1553, yang menghasilkan nilai: $\text{Nilai} = (1553/1705) \times 100 = 91\%$. Angka ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital menggunakan Heyzine dinilai Sangat Praktis oleh siswa. Secara keseluruhan, baik dari penilaian guru maupun siswa, media pembelajaran ini terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, fokus utama adalah menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Evaluasi terdiri atas dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai hasil akhir dari produk yang dikembangkan. Dalam proses pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Heyzine, peneliti melaksanakan evaluasi formatif melalui serangkaian tahapan, dimulai dari analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Selanjutnya, pada tahap perancangan, peneliti mulai merancang dan mendesain media pembelajaran digital menggunakan Heyzine serta menyusun instrumen penelitian. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, di mana peneliti memperoleh data hasil validasi dari dua validator ahli yang memberikan masukan dan saran sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran. Adapun evaluasi sumatif dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket yang dibagikan kepada guru dan siswa. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran digital berbasis Heyzine dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Validitas Media Pembelajaran Digital Menggunakan Heyzine

Pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Heyzine dalam penelitian ini melalui tahapan validasi oleh para ahli, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran sebelum digunakan di MTsN Palopo. validasi dilakukan oleh dua orang validator, yaitu ahli media dan ahli materi. validasi ini sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dari aspek isi dan tampilan, pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria keefektifan, efisiensi, dan daya tarik (Dewi et al., 2022). Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata 90%, yang termasuk dalam kategori "sangat

valid.” Ini menunjukkan bahwa secara umum media ini sudah sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi, aspek desain visual mendapat skor maksimal, yang mengindikasikan bahwa tampilan media sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam teori multimediannya yang menekankan bahwa tampilan visual yang menarik dan proporsional sangat berperan dalam meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.

Namun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan. Kemenerikan desain visual, konsistensi font, ikon, dan elemen desain lainnya serta proporsi teks dan gambar mendapatkan skor 4, yang berarti baik namun belum optimal. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada bagian dari media yang perlu disesuaikan agar lebih nyaman dilihat dan dipahami oleh siswa. Pernyataan mengenai kemampuan pembelajaran digital untuk menarik fokus peserta didik, juga memperoleh skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sudah cukup menarik, masih diperlukan penambahan elemen yang lebih kreatif dan kontekstual agar lebih membangkitkan semangat belajar siswa. sejalan dengan itu, teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari Keller menekankan pentingnya elemen daya tarik dan relevansi dalam memotivasi siswa melalui media pembelajaran dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Namun, terdapat beberapa aspek yang mendapat skor 4. Pertama, pada aspek kesesuaian kata dengan kalimat bahasa arab Skor ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media masih perlu disesuaikan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis siswa, yang menyarankan agar bahasa yang digunakan harus komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa.

Kedua aspek kejelasan tujuan pembelajaran skor ini menunjukkan bahwa kejelasan tujuan pembelajaran masih perlu diperbaiki. ketiga aspek kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik ini menunjukkan bahwa kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik masih perlu disesuaikan dengan maksimal. Secara keseluruhan, media pembelajaran digital menggunakan Heyzine yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek media maupun materi, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang perlu direvisi agar lebih optimal. Penggunaan aplikasi Heyzine serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran digital ini tergolong valid, praktis, dan efektif dalam mendukung guru menyampaikan materi ajar. Hal ini turut mempermudah siswa dalam memahami pelajaran serta berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar. Efektivitas penggunaan Heyzine sebagai platform media pembelajaran juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya, seperti pada Perancangan Media Pembelajaran Biologi Kelas XI Menggunakan Heyzine untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa, yang membuktikan kemudahan dan kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran.

Praktikalitas Media Pembelajaran Digital Menggunakan Heyzine

Praktikalitas media pembelajaran digital menggunakan Heyzine ini diuji cobakan pada siswa kelas VII MTsN Palopo yang terdiri dari 31 orang siswa. Sebelum produk digunakan oleh siswa, peneliti membagikan link pembelajaran digital kepada siswa serta membagikan lembar angket untuk menilai media pembelajaran digital menggunakan Heyzine tersebut. Pembelajaran digital yang disediakan oleh peneliti diperlihatkan kepada siswa, kemudian mengintruksikan kepada siswa untuk mengikutinya dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajarandigital menggunakan Heyzine. setelah peneliti memperlihatkan produk media pembelajaran digital menggunakan Heyzine, siswa diminta untuk mengisi lembar angket penilaian produk. Kemudian diberikan kepada guru mata pelajaran untuk mengisi lembar angket penilaian siswa dengan jumlah 14 pernyataan. Hasil dari seluruh responden kemudian dianalisis.

Berdasarkan angket respon siswa, diperoleh hasil rata-rata 91% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun penilaian praktikalitas oleh guru mata pelajaran diperoleh persentase sebesar

82% dengan kriteria “Sangat Praktis”, yang dimana terdapat 4 pernyataan dengan tanggapan sangat setuju, dimana penilaian yang diperoleh dari guru mata pelajaran berdasarkan angket praktikalitas yang diberikan, bahwa dari materi yang disajikan dalam pembelajaran digital sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi benda dikelas dalam pembelajaran bahasa arab, media pembelajaran digital ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, dan memiliki desain visual yang jelas dan menarik.

Pengembangan e-modul berbasis Heyzine menunjukkan bahwa hasil validasi oleh tiga orang ahli memperoleh rata-rata skor sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru maupun peserta didik. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan persentase sebesar 90% dari siswa dan 96% dari guru, yang keduanya tergolong sangat praktis. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap capaian belajar siswa, seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 76. Dengan demikian, e-modul logika matematika dinyatakan sangat efektif. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Keunggulan dari e-modul ini adalah dilengkapi dengan soal interaktif secara daring melalui tautan tertentu, sehingga siswa dapat langsung memperoleh umpan balik (Erawati et al., 2022).

Berdasarkan hasil validasi dan kepraktisan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran digital ini sangat valid diterapkan serta digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digital menggunakan *Heyzine* juga praktis sebagai media pembelajaran mandiri karena dapat digunakan dengan mudah serta dapat diakses dimana saja selama memiliki koneksi internet.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran digital berbasis Heyzine pada materi benda dalam mata pelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas VIII di MTsN Palopo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, yakni sebesar 89% berdasarkan penilaian ahli materi dan 90% dari ahli media. Sementara itu, hasil uji kepraktisan juga menunjukkan kategori "Sangat Praktis", dengan persentase sebesar 82% dari guru mata pelajaran dan 91% dari peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Heyzine dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam membantu siswa memahami materi secara visual dan interaktif. Implikasinya, penggunaan media digital semacam ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkaya metode pengajaran di kelas. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam lingkup subjek uji coba yang hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah, serta belum mengukur aspek efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara langsung. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media sejenis dengan cakupan yang lebih luas dan dilengkapi dengan uji efektivitas pembelajaran, serta mempertimbangkan integrasi fitur interaktif lainnya yang lebih variatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran digital.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Abbas, N., Nadila, R., Sari, M., & Mukramin, S. U. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Unggulan Arifah Kabupaten Gowa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 65-74. <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.469>
- Addimasyqi, M. R., Tamam, A. M., & Alim, A. (2024). Pengembangan bahan ajar tajwid dengan flipbook di Madrasah Tsanawiyah. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 455-472. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i2.17055>
- Aisyah, S., Suriswo, S., & Sudiby, H. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) dengan Media Heyzine Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah. *Journal of Education Research*, 5(4), 6629-6640. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2108>
- Alfaried, R. N., Rokhmawati, R. I., & Amalia, F. (2022). Pengembangan modul elektronik pada pembelajaran search engine marketing (SEM) dengan metode research and development (R&D)(Studi pada: SMK PGRI 3 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1728-1736.
- Anggreni, F., & Sari, R. (2022). Pendampingan penyusunan e-modul menggunakan aplikasi Heyzine untuk mendukung Program Madrasah Digital. In *The 4th International Conference on University Community Engagement (ICON-UCE 2022)* 4, 262-267.
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2565-2576. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8126>
- Denisa, S. B., & Astimar, N. (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital Menggunakan Aplikasi Heyzine Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 777-787. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17140>
- Dewi, P. R. P. I., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. (2022). Efektivitas penerapan media pembelajaran digital Assemblr Edu pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98-109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan e-modul logika matematika dengan Heyzine untuk menunjang pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 8(2), 71-80. <https://doi.org/10.33474/jpm.v8i2.16245>
- Fitriani, K. D. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Heyzine Flipbooks Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII IPA Pada Mata Pelajaran PAI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Mahisarani, A., Sinaga, A. I., & Anas, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis web untuk meningkatkan keterampilan membaca Alquran siswa. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 218-235. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i3.9955>

- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan media pembelajaran digital book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 5(1), 25-32. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1). <https://doi.org/10.61290/gm.v14i1.698>
- Nasution, N. H. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbantuan Heyzine Pada Materi Teks Hikayat Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas X Sma Pab 8 Saentis* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Putri, M. E. (2025). Belajar Huruf Hijaiyah Metode An-Nahdliyah Flipbook Interaktif Untuk Pemula.
- Ramadhani, D., Nurhasanah, A., & Fadillah, M. A. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi heyzine flipbooks tentang kesultanan banten abad Ke-17 di kelas X SMKN 2 kota serang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2), 388-402. <https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.133>
- Risa, M., Irdiyansyah, I., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar E-book Menggunakan Aplikasi Heyzine Pada Subtema Benda Tunggal dan Campuran: Penelitian Research and Development pada Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Bojong 02 Kecamatan Kemang Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.24217>
- Sari, R. (2024). *Pengembangan Buku Pengayaan Berkonteks Etnofisika Pada Alat Musik Tradisional Jambi Rehana Siam Menggunakan Heyzine Flipbook* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Syamsuddin, N., & Kamal, H. (2024). Tathwir Wasilah Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah al-Tafa'uliyah'ala Asas al-Lu'bah al-Ta'limiyyah Quizizz fi Madah al-Mubtada'wa al-Khabar li Tullab al-Saff al-'Ashir bi al-Madrasah al-'Aliyah al-Hukumiyah Palopo. *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education*, 7(1), 29-41. <https://doi.org/10.24256/jale.v7i1.5099>
- Wirasuta, I. P. A. (2024). Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Active Learning Muatan IPS Materi Lingkungan Sahabat Kita untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 98-107. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.69138>