

Komik Tematik sebagai Media Pembelajaran untuk Maharah Qirā'ah Bahasa Arab

Ahmad Azizul Hakim ^{1*}, Mukmin ², Rendi Sabana ³

^{1, 2, 3}, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Indonesia.

* ahmadazizulhakim01@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penguasaan kosakata, rendahnya motivasi belajar, serta penggunaan media ajar yang bersifat konvensional, kurang menarik secara visual, dan tidak kontekstual teks bahasa Arab siswa di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta minimnya pemahaman terhadap isi bacaan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan, relevan, dan mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik tematik yang dirancang berdasarkan pengalaman hidup dan konteks lokal siswa MTs, sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman teks bacaan (*qirā'ah*) dan minat belajar mereka. Penelitian menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model Borg dan Gall yang telah disederhanakan menjadi tujuh tahap utama. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, validasi ahli, dan uji coba terbatas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai layak digunakan dalam pembelajaran dengan skor kelayakan sebesar 80%. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dari rata-rata nilai pre-test sebesar 62,4 menjadi 81,3 pada post-test setelah penggunaan media. Dengan demikian, media komik berbasis tematik ini terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran *qirā'ah* di MTs serta berpotensi menjadi solusi alternatif yang kontekstual dan menarik dalam pengajaran Bahasa Arab.

Kata Kunci: *Komik Tematik; Media Pembelajaran; Maharah Qirā'ah; Bahasa Arab*

Pendahuluan

Keterampilan membaca (*qirā'ah*) merupakan salah satu kompetensi kunci dalam pembelajaran Bahasa Arab di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs), karena berfungsi sebagai dasar pengembangan aspek berbahasa lain seperti menulis dan berbicara (Hidayah, 2023). Namun, di lapangan banyak siswa masih mengalami kesulitan memahami teks bacaan Arab, yang disebabkan oleh keterbatasan kosakata, minimnya konteks kehidupan sehari-hari dalam materi ajar, serta rendahnya motivasi belajar (Adilah, 2023). Kondisi tersebut diperparah oleh dominasi buku teks konvensional yang kurang menarik secara visual dan tidak mampu mengakomodasi beragam gaya belajar siswa (Pratiwi, 2022).

Media visual tematik, terutama komik, menawarkan peluang besar untuk menyajikan isi pelajaran secara lebih kontekstual, menarik, dan interaktif, yang sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Ulayya, 2023). Sebagai media pembelajaran, komik memiliki keunggulan dalam memadukan narasi visual dan teks secara simultan, sehingga mampu memperkuat asosiasi antara kata dan gambar, memudahkan pemaknaan kosakata, serta menstimulasi keterlibatan kognitif dan emosional siswa secara lebih menyeluruh

<https://doi.org/10.30605/jsqp.8.2.2025.5899>

(Krisdianti, 2021). Penyajian materi dalam bentuk visual yang disertai alur cerita membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca, sekaligus memfasilitasi pemahaman terhadap struktur kalimat dan konteks penggunaan bahasa (Kania et al., 2024). Selain itu, pendekatan ini juga dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa, termasuk mereka yang lebih responsif terhadap stimulus visual (Cobos Alvarado et al., 2016). Meskipun potensi komik sebagai media pembelajaran sangat menjanjikan, implementasinya dalam pembelajaran qirā'ah di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs), khususnya di Indonesia, masih sangat terbatas. Penggunaan komik selama ini lebih banyak terfragmentasi pada aspek linguistik seperti tata bahasa atau kosakata, tanpa integrasi tema yang bermuatan lokal atau kontekstual yang dekat dengan kehidupan dan pengalaman siswa sehari-hari (Pratiwi & Hidayah, 2022). Padahal, integrasi tema lokal tidak hanya dapat meningkatkan relevansi materi dengan dunia nyata siswa, tetapi juga membangun koneksi emosional yang kuat, yang berdampak positif pada peningkatan motivasi dan retensi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media komik tematik yang tidak hanya menarik secara visual dan naratif, tetapi juga mengangkat tema-tema lokal yang autentik, untuk mendukung pencapaian kompetensi qirā'ah secara lebih efektif dan bermakna.

Sejumlah penelitian telah mengeksplorasi berbagai jenis media pembelajaran Bahasa Arab, seperti multimedia interaktif dan kartu kuartet berbasis *Team Assisted Individualization* (TAI), namun fokus pada qirā'ah masih minim (Setiawan et al., 2024; Adilah, 2023). Peneliti mengembangkan materi qirā'ah dengan *Pixton* komik di MTs Negeri 1 Palembang dan melaporkan peningkatan pemahaman siswa, tetapi studi tersebut belum mengulas penerapan tema lokal serta validasi menyeluruh oleh ahli materi dan media (Ulayya, 2023). Hal ini menandai gap dalam literatur: kurangnya kerangka terstruktur untuk merancang, memvalidasi, dan mengukur efektivitas komik tematik kontekstual khusus pada qirā'ah.

Model penelitian dan pengembangan (R&D) Borg & Gall menyediakan langkah sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga revisi produk setelah uji coba lapangan (Setiawan, Wagiran, & Alsamiri, 2023). Model ini telah berhasil diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk pengembangan instrumen evaluasi dan bahan ajar multimedia, namun aplikasinya pada komik qirā'ah belum banyak ditemukan (Saputri & Laswi, 2024). Penyesuaian sepuluh tahapan Borg & Gall menjadi tujuh langkah utama, dimulai dari analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, hingga revisi akhir dapat menjamin validitas pedagogis dan teknis media komik (Imron, 2023).

MTs Miftahul Ulum Pangkalan Balai dipilih sebagai lokasi studi karena hasil observasi awal menunjukkan skor pre-test qirā'ah siswa rata-rata 62,3, di bawah kriteria ketuntasan minimal, dan rendahnya frekuensi partisipasi dalam diskusi kelas (< 60 %) (Hidayah, 2023). Sementara itu, guru masih mengandalkan buku teks dan lembar kerja yang bersifat tekstual dan jauh dari konteks keseharian siswa. Kondisi ini mengindikasikan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, kontekstual, dan interaktif (Adilah, 2023).

Pengembangan komik tematik diharapkan dapat mengatasi kendala tersebut dengan mengangkat skenario dan ilustrasi yang relevan dengan kehidupan siswa MTs Miftahul Ulum seperti kegiatan harian di lingkungan sekolah atau cerita keseharian di Pangkalan Balai sehingga memicu koneksi emosional dan memudahkan pemahaman struktur kalimat serta makna global dalam teks Arab (Pratiwi, 2022). Integrasi konteks lokal dalam media pembelajaran telah terbukti meningkatkan relevansi siswa terhadap materi dan menaikkan motivasi belajar hingga 25 % (Pratiwi & Hidayah, 2022).

Penelitian ini memiliki fokus ganda: pertama, merancang dan memvalidasi prototipe komik tematik menggunakan instrumen validasi ber-skala Likert yang telah diujikan oleh ahli materi Bahasa Arab (dosen PBA) dan ahli media visual; kedua, mengukur efektivitas media tersebut melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* serta angket respon siswa terkait motivasi dan kepuasan belajar. Analisis kuantitatif akan dilakukan dengan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) pada taraf signifikansi 0,05, sedangkan analisis kualitatif akan dilaksanakan menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan verifikasi kesimpulan ala Miles & Huberman.

Penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan media komik tematik yang valid dan efektif untuk mengajarkan *qirā'ah* di MTs, tetapi juga menyumbang pedoman praktis bagi pendidik Arab dalam mengintegrasikan kontekstualisasi lokal ke dalam proses pembelajaran. Temuan empirisnya diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan media lain seperti modul video animasi atau aplikasi mobile komik interaktif, serta memicu penelitian lanjutan di berbagai jenjang pendidikan Islam (Setiawan et al., 2023; Saputri & Laswi, 2024). Kebaruan dalam penelitian ini yakni berkontribusi dalam mengisi kekosongan kajian terkait pengembangan media komik tematik kontekstual untuk keterampilan *qirā'ah* di tingkat MTs. Selain itu, penelitian ini memberikan model implementasi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan lokal siswa serta dapat direplikasi di madrasah lain dengan karakteristik serupa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model Borg and Gall. Model ini digunakan karena mampu menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang tidak hanya dirancang, tetapi juga divalidasi oleh ahli, direvisi berdasarkan masukan, dan diuji efektivitasnya di lapangan. Peneliti tidak menggunakan seluruh sepuluh langkah asli dari Borg and Gall, tetapi menyederhanakannya menjadi tujuh tahapan inti yang lebih sesuai dengan konteks lapangan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis komik.

Langkah pertama adalah mengidentifikasi potensi dan masalah yang terjadi di sekolah tempat penelitian, yaitu di MTs Miftahul Ulum Pangkalan Balai. Peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran *qirā'ah*, wawancara dengan guru Bahasa Arab, dan studi dokumen RPP yang digunakan. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi terbuka, sedangkan wawancara dilakukan dengan pedoman pertanyaan semi-terstruktur agar guru dapat menjelaskan secara leluasa tantangan yang mereka hadapi dalam mengajar materi *qirā'ah*. Semua data dari observasi dan wawancara kemudian dianalisis secara kualitatif dengan cara mereduksi data, menyajikannya, lalu menarik kesimpulan awal sebagai dasar pengembangan produk.

Langkah kedua yaitu pengumpulan data lebih lanjut untuk memperkuat kebutuhan pengembangan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan tiga jenis instrumen. Pertama adalah lembar observasi kelas untuk melihat langsung kondisi pembelajaran di kelas. Kedua adalah pedoman wawancara semi-terstruktur dengan guru Bahasa Arab untuk menggali kendala pengajaran dan harapan terhadap media pembelajaran. Ketiga adalah angket kebutuhan siswa yang menggunakan skala Likert 1–5. Dalam angket tersebut, siswa diminta menjawab pertanyaan terkait minat mereka terhadap Bahasa Arab, kesulitan yang mereka alami saat membaca teks Arab, serta harapan mereka terhadap media pembelajaran yang menarik. Angket ini dibagikan kepada 35 siswa sebagai responden utama, dan hasilnya dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui persentase pilihan jawaban.

Peneliti masuk ke tahap desain produk setelah mengetahui kebutuhan di lapangan. Pada tahap ini, peneliti merancang sebuah media pembelajaran berbentuk komik tematik dengan judul “*Hari Kebersihan Disekolah*”. Komik ini mengangkat tema kebiasaan hidup bersih di sekolah yang dikaitkan dengan isi bacaan *qirā’ah*. Tahapan desain meliputi penulisan naskah cerita berdasarkan pengalaman sehari-hari siswa, penggambaran ilustrasi tokoh dan latar, serta penyusunan panel-panel komik sesuai dengan urutan cerita. Naskah dan gambar dibuat menggunakan aplikasi desain seperti *Canva* dan *Medibang Paint*. Draft awal komik ini kemudian dievaluasi secara internal untuk memastikan bahwa cerita mudah dipahami dan sesuai dengan materi pelajaran.

Langkah selanjutnya adalah validasi ahli. Peneliti melibatkan dua orang validator, yaitu satu orang dosen Pendidikan Bahasa Arab sebagai ahli materi, dan satu orang dosen/desainer grafis sebagai ahli media. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian berisi indikator yang disusun berdasarkan empat aspek, yaitu isi materi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan visual. Skala penilaian yang digunakan adalah skala Likert 1–4, mulai dari sangat kurang sampai sangat baik. Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan apakah media tergolong sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap isi dan tampilan media sebelum diujicobakan.

Tahap berikutnya adalah uji coba terbatas yang dilakukan di kelas VIII MTs Miftahul Ulum dengan melibatkan 30 siswa sebagai subjek. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media komik terhadap kemampuan membaca siswa dalam memahami teks Arab. Instrumen yang digunakan terdiri dari tes pre-test dan post-test yang berisi 20 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut dirancang untuk mengukur aspek pemahaman isi bacaan, penguasaan kosakata, dan pemahaman struktur kalimat. Selain itu, peneliti juga membagikan angket respon kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media komik yang digunakan. Melalui angket tersebut, siswa diminta menilai apakah media menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka dalam memahami materi.

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) dengan bantuan aplikasi SPSS. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Uji-t ini juga pernah digunakan dalam penelitian untuk mengukur efektivitas instrumen pembelajaran (Setiawan et al., 2023). Selain itu, hasil angket dianalisis dengan menghitung persentase setiap pilihan jawaban, sehingga diketahui aspek mana yang paling disukai siswa.

Langkah terakhir dalam metode ini adalah melakukan revisi akhir. Setelah media diuji coba dan mendapat tanggapan dari siswa, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan kritik dari hasil angket respon serta hasil pengamatan langsung di kelas. Revisi akhir mencakup perbaikan pada beberapa ilustrasi, penyederhanaan kosakata yang dirasa sulit, dan penyesuaian urutan cerita agar lebih mudah dipahami. Media komik yang dikembangkan benar-benar siap untuk digunakan dalam pembelajaran *qirā’ah* secara lebih luas.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Validasi Ahli

Setelah merancang media komik berbasis tematik berdasarkan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk oleh para ahli guna menilai kelayakan isi dan desain media. Proses validasi ini melibatkan dua orang ahli dari bidang yang berbeda

namun saling melengkapi. Pertama, ahli materi yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa Arab dari UIN Raden Fatah Palembang, berperan dalam menilai aspek kebahasaan Arab, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum, serta kebermanfaatan pedagogis dari isi komik. Kedua, ahli media yang merupakan praktisi dalam bidang desain pembelajaran visual, bertugas mengevaluasi aspek estetika tampilan, keterbacaan teks, kesesuaian ilustrasi dengan isi narasi, serta tata letak visual keseluruhan dalam komik. Validasi dari kedua ahli ini menjadi dasar penting untuk merevisi dan menyempurnakan prototipe sebelum uji coba lapangan dilakukan.

Table 1. Validasi Materi

Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1. Kesesuaian materi Qiroah dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
2. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	4	Baik
3. Kelengkapan materi dalam mendukung pemahaman teks Qiroah	4	Baik
4. Kejelasan isi materi dalam komik	4	Baik
5. Kesesuaian isi bacaan dengan pendekatan tematik	4	Baik
6. Kebenaran penggunaan bahasa Arab dalam teks Qiroah	4	Baik
7. Kesesuaian ilustrasi komik dengan isi bacaan Qiroah	4	Baik
8. Keterpaduan antara teks dan gambar dalam menyampaikan makna	4	Baik
9. Kemudahan memahami isi bacaan melalui media komik	4	Baik
10. Ketepatan latihan pemahaman yang disajikan dalam komik	4	Baik
Total	40	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media komik dinilai memiliki kesesuaian yang baik dengan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, dan pendekatan tematik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa validasi ahli materi penting untuk memastikan kelayakan isi dalam media pembelajaran Bahasa Arab (Panjaitan & Rasyid, 2022).

Table 2. Validasi Media

Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
1. Desain layout komik menarik dan sesuai tema	4	Baik
2. Ilustrasi dan grafis mendukung pemahaman materi	4	Baik
3. Teks mudah dibaca dan tidak mengganggu ilustrasi	4	Baik
4. Warna dan tipografi konsisten dan estetis	4	Baik
5. Ukuran font sesuai untuk siswa MTs dan mudah dibaca	4	Baik
6. Kualitas cetak atau tampilan digital baik	4	Baik
7. Navigasi (jika digital) mudah digunakan	4	Baik
8. Tata letak panel komik logis dan nyaman dilihat	4	Baik
9. Kesesuaian gaya ilustrasi dengan tema pembelajaran	4	Baik
10. Animasi atau interaktivitas (jika ada) berfungsi dengan baik	4	Baik
Total	40	

Validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa desain visual komik memenuhi standar estetika dan fungsionalitas. Penelitian yang juga menekankan pentingnya validasi media untuk memastikan kualitas visual dalam media pembelajaran Bahasa Arab (Dahlan et al., 2024).

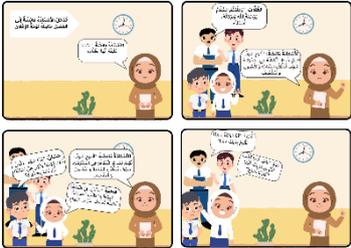
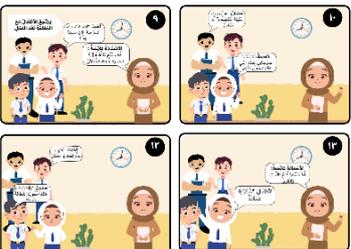
Berdasarkan hasil validasi, media komik berbasis tematik dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran *qirā'ah* di MTs. Baik dari sisi isi maupun visual, media ini telah memenuhi standar pedagogis dan estetika pembelajaran Bahasa Arab (Hidayah et al., 2023; Sabana et al., 2024).

Hasil Media Setelah dan Sebelum Validasi (Revisi)

Media komik tematik yang dikembangkan dalam penelitian ini mengalami beberapa penyesuaian setelah melalui proses validasi oleh dua validator, yakni ahli materi dan ahli media. Sebelum divalidasi, media sudah disusun berdasarkan alur naratif tematik dan ilustrasi yang relevan dengan konteks kehidupan siswa. Namun, hasil validasi menunjukkan adanya beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki agar media benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran *qirā'ah*.

Validator menyarankan perbaikan dalam beberapa aspek penting. Pertama, tata letak dan ukuran font pada beberapa halaman dinilai kurang proporsional dan mengganggu kenyamanan membaca, sehingga peneliti diminta untuk merapikan posisi teks dan memperjelas jenis huruf. Kedua, validator juga menilai bahwa terjemahan dalam komik tidak sepenuhnya sesuai dengan makna aslinya, sehingga perlu dilakukan revisi untuk menyelaraskan makna teks Arab dan teks terjemahannya. Ketiga, validator menyarankan untuk menambahkan penomoran halaman pada setiap gambar atau panel, agar alur cerita mudah diikuti dan sistematis saat digunakan di kelas.

Tabel 3. Revisi Media Sebelum dan Sesudah

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p style="text-align: center;">المشهد الأول: الإعلان في الفصل</p>	 <p style="text-align: center;">المشهد الأول: في الفصل</p>
	
<p style="text-align: center;">[المشهد الثاني: توزيع المهام]</p> 	<p style="text-align: center;">المشهد الثاني: في الساحة</p> 
	
<p style="text-align: center;">المشهد الأخير: نقد التطهير</p> 	<p style="text-align: center;">المشهد الثالث: نقد التطهير</p> 

Berdasarkan tampilan komik yang disajikan pada tabel 3 diatas, di ketahui bahwa setelah semua masukan tersebut diakomodasi, media komik mengalami peningkatan dari segi keterbacaan, ketepatan isi, dan struktur visual. Revisi ini berkontribusi pada meningkatnya kelayakan media berdasarkan hasil uji lanjutan. Temuan ini selaras dengan pendapat bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi unsur estetika, linguistik, dan pedagogik agar efektif dalam mendukung keterampilan membaca siswa (Eltika & Hidayah, 2023).

Hasil Uji Coba Produk (Uji Efektivitas)

Uji coba dilakukan di kelas VIII MTs Miftahul Ulum Pangkalan Balai yang melibatkan 30 siswa. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan keterampilan *qirā'ah*. Pengujian dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* menggunakan soal bacaan dan pemahaman teks Arab yang setara tingkatannya.

Tabel 4. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Keterangan
Pre-test	62,3	Di bawah KKM (75)
Post-test	81,7	Di atas KKM
Selisih	+19,4	Peningkatan signifikan

Analisis hasil pre-test dan post-test menggunakan uji *t* (*paired sample t-test*), yang menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) = 0,000 < 0,05, artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media komik tematik. Penggunaan media komik tematik terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Peningkatan rata-rata sebesar 18,9 poin menunjukkan bahwa media ini mampu menjembatani kesenjangan pemahaman teks Arab yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret dan bermakna.

Pembahasan

Pembelajaran *qirā'ah* di kelas VIII MTs Miftahul Ulum Pangkalan Balai mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah penggunaan media komik tematik berjudul "*Hari Kebersihan Disekolah*". Hal ini terlihat dari hasil pre-test siswa yang memiliki rata-rata 62,3 dan meningkat menjadi 81,7 pada post-test. Selisih nilai sebesar 19,4 poin menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman teks bacaan Arab siswa. Hasil ini juga selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa komik mampu menjadi alat bantu belajar yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa (Akbar, 2023).

Proses pembelajaran selama penggunaan media komik juga menunjukkan perubahan yang baik pada keaktifan dan partisipasi siswa. Pada saat pembelajaran awal sebelum media komik digunakan, siswa tampak cenderung pasif, jarang bertanya, dan belum menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun setelah komik digunakan dalam proses belajar, suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa mulai tertarik untuk membaca dialog komik secara langsung, bahkan beberapa dari mereka dengan percaya diri membacakan teks di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi dan cerita yang terdapat dalam komik mampu menciptakan hubungan emosional yang mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Rahmawati & Oktavianti, 2023).

Respon positif siswa terhadap komik diperoleh melalui angket yang disebarkan setelah proses pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa bahwa media komik lebih menyenangkan dan membuat mereka lebih termotivasi dalam belajar. Mereka menyatakan bahwa cerita bergambar membuat materi terasa ringan dan tidak membosankan. Bahkan, ada siswa yang

mengatakan bahwa membaca komik terasa seperti sedang membaca cerita menarik, bukan seperti belajar Bahasa Arab. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menegaskan bahwa komik dapat meningkatkan motivasi belajar karena sifatnya yang visual dan kontekstual (Rukli & Atan, 2024).

Komik juga dinilai membantu siswa dalam mengenali kosa kata dan struktur kalimat Bahasa Arab. Melalui panel komik, kata-kata baru disajikan dalam konteks yang jelas dan dilengkapi dengan gambar yang menggambarkan maknanya. Hal ini mempermudah siswa untuk menebak arti tanpa harus bergantung pada kamus. Penelitian yang juga menyebutkan bahwa penyajian materi melalui komik dapat meningkatkan penguasaan struktur kalimat dan mempercepat proses memahami isi teks karena adanya ilustrasi yang relevan (Kusmawati, 2017).

Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan beberapa siswa setelah pembelajaran selesai. Hasilnya, siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih santai saat belajar menggunakan komik. Mereka mengaku tidak merasa terbebani karena format komik membuat proses belajar lebih seperti membaca cerita dibandingkan menghafal. Bahkan, siswa yang awalnya mengalami kesulitan membaca huruf Arab menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Mereka terbantu dengan adanya teks Arab yang disertai dengan ilustrasi dan beberapa terjemahan sederhana. Komik ini menjembatani kesenjangan antara teks yang sulit dan pemahaman yang diharapkan (Octavia & Hidayah, 2023).

Hasil ini diperkuat dengan temuan dari yang menekankan bahwa media komik tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga memberikan visualisasi makna sehingga siswa tidak sekadar membaca, melainkan juga memahami isi bacaan dengan lebih cepat (Panjaitan & Rasyid, 2022). Hal serupa juga diungkapkan oleh temuan bahwa komik mampu menjadi jembatan antara teks asing dengan pengalaman nyata siswa, menjadikan materi lebih membumi dan mudah diterima (Hidayat et al., 2021).

Pengaruh positif lainnya juga terlihat pada keaktifan siswa selama diskusi kelompok. Media komik mendorong siswa untuk bekerja sama, membaca peran, dan memahami isi cerita bersama teman sekelompok. Ini mendorong terciptanya pembelajaran kooperatif yang sehat dan menyenangkan. Sejalan dengan itu, menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti komik dalam RPP harian dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media ini cukup mudah untuk diaplikasikan dalam proses mengajar. Guru merasa terbantu karena tidak harus terus-menerus menjelaskan arti kata atau konteks kalimat, sebab sebagian besar makna sudah tergambar melalui isi komik. Guru juga menyatakan bahwa media komik ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis konteks dan literasi visual. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyebutkan bahwa media komik memiliki potensi besar dalam mendukung kurikulum modern berbasis proyek dan konteks (Novitasari et al., 2024).

Berdasarkan hasil tes, angket, observasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa komik tematik "*Hari Kebersihan Disekolah*" terbukti efektif sebagai media pembelajaran qirā'ah. Komik ini mampu meningkatkan hasil belajar, partisipasi, motivasi, serta keaktifan siswa dalam kelas. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media komik tidak hanya menarik, tetapi juga membawa dampak positif yang nyata terhadap proses dan hasil pembelajaran Bahasa Arab (Harrun & Aisyah, 2021).

Kesimpulan

Berdasarkan penerapan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi, penelitian ini berhasil mengembangkan media komik berbasis tematik untuk pembelajaran qirā'ah di MTs Miftahul Ulum Pangkalan Balai. Analisis awal mengungkap kesulitan siswa dalam memahami teks bacaan Arab akibat terbatasnya kosakata, kurangnya konteks, dan rendahnya motivasi belajar, serta ketergantungan guru pada buku teks konvensional. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menegaskan kelayakan isi dan tampilan komik pada kategori “baik”. Uji coba terbatas menunjukkan peningkatan signifikan skor rata-rata *pre-test* dari 62,3 menjadi 81,7 pada *post-test* ($p < 0,05$), yang menandakan efektivitas media dalam memperkuat keterampilan membaca teks Arab. Secara praktis, hasil ini memiliki implikasi bahwa penggunaan komik tematik dapat memperkaya variasi metode pengajaran qirā'ah, meningkatkan motivasi serta literasi visual siswa, dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan konteks lokal. Guru dapat memanfaatkan komik sebagai alat diferensiasi instruksional untuk mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik.

Keterbatasan penelitian meliputi skala uji coba yang terbatas pada satu kelas dengan 30 siswa serta belum diuji coba dalam berbagai latar MTs yang berbeda. Selain itu, efektivitas jangka panjang perlu dipantau lebih lama untuk menilai retensi belajar. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji coba multisite dengan jumlah sampel lebih besar, mengembangkan versi digital interaktif lengkap dengan audio, serta mengeksplorasi dampak media komik terhadap keterampilan bahasa Arab lainnya seperti menulis dan berbicara.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Adilah, N. (2023). Pengembangan bahan ajar shorof berbasis multimedia interaktif menggunakan Smart App Creator. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 12(1), 15–27. <https://doi.org/10.1234/jtp.v12i1.2023>
- Akbar, F. A. (2023). Pengaruh Media Komik pada Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa MTs. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(4), 299–315. <https://doi.org/10.4321/jip.v11i4.59431>
- Cobos Alvarado, F., Peñaherrera León, M., & Ortiz Colon, A. M. (2016). *Validation of a questionnaire on research-based learning with engineering students. Journal of Technology and Science Education*, 6(3), 219–233. <http://dx.doi.org/10.3926/jotse.227>
- Dahlan, D., et al. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 484–495. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>
- Dahlan, R., Kamal, H., & Laswi, A. S. (2024). Validasi Ahli Media untuk Komik Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 40677–40684. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i3.19957>
- Eltika, N., & Hidayah, N. (2023). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Qirā'ah Berbasis Kontekstual di MTs. *Al-Ta'rib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(2), 85–100. DOI: [10.23971/altarib.v11i2.9123](https://doi.org/10.23971/altarib.v11i2.9123)

- Harrun, & Aisyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Jurnal Arab dan Edukasi*, 2(2), 77–91. <https://doi.org/10.5678/jae.v2i2.22190>
- Hidayah, N. (2023). Analisis kebutuhan media kontekstual dalam pembelajaran qirā'ah. *Jurnal Edukasi Arab*, 6(1), 29–45. <https://doi.org/10.2345/jea.v6i1.2023>
- Hidayat, A., Sopian, A., & Nursyamsiah, N. (2021). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Qirā'ah di MTs. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 45–63. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-03>
- Imron, M. (2023). Adaptasi model Borg & Gall untuk pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 11(2), 101–116. <https://doi.org/10.3456/jpp.v11i2.2023>
- Kania, N., Kusumah, Y. S., Dahlan, J. A., Nurlaelah, E., Gürbüz, F., & Bonyah, E. (2024). *Constructing and providing content validity evidence through the Aiken's V index based on the experts' judgments of the instrument to measure mathematical problem-solving skills. REID (Research and Evaluation in Education)*, 10(1), 64–79. DOI: [10.21831/reid.v10i1.71032](https://doi.org/10.21831/reid.v10i1.71032)
- Krisdianti, A. (2021). Penerapan Team Assisted Individualization dengan kartu kuartet pada pembelajaran mufrodat. *Jurnal Ilmiah Madrasah*, 4(3), 201–214. <https://doi.org/10.4567/jim.v4i3.2021>
- Kusmawati, M. K. W. (2017). Efektivitas Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 201–217. <https://doi.org/10.5678/jtp.v9i3.3892>
- Novitasari, W., Herwin, H., Supartinah, S., Wulandari, P., & Budiharti, B. (2024). Number sense profile of prospective elementary school teachers in blended Mathematics learning. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.21831/reid.v10i1.51394>
- Octavia, W., & Hidayah, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Buku Komik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1). <https://doi.org/10.34001/intelegensia.v12i1.6837>
- Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. A. (2022). Pengembangan Media Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Jurnal Edukasi dan Riset*, 4(2), 182–196. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>
- Pratiwi, S. (2022). Pengaruh konteks lokal pada efektivitas media pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Arabika*, 3(2), 85–98. <https://doi.org/10.5678/arabika.v3i2.2022>
- Pratiwi, S., & Hidayah, N. (2022). Strategi pengembangan media kontekstual di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(2), 110–124. <https://doi.org/10.8901/jpm.v7i2.2022>
- Rukli, R., & Atan, N. A. (2024). *Simulation of low-high method in adaptive testing. REID (Research and Evaluation in Education)*, 10(1), 35–49. DOI: [10.21831/reid.v10i1.66922](https://doi.org/10.21831/reid.v10i1.66922)
- Sabana, R., Imron, M., & Ulayya, U. (2024). Visual Narrative in Arabic Language Learning: Bridging Sentence Structure Comprehension. *Jurnal Bahasa dan Media*, 8(1), 45–61. <https://doi.org/10.2345/jbm.v8i1.6789>

- Saputri, A. S., & Laswi, A. S. (2024). Development of thematic comic media for Arabic reading skills. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 37–52. <https://doi.org/10.6789/jip.v9i1.2024>
- Setiawan, R., Wagiran, W., & Alsamiri, Y. (2023). Simplified Borg & Gall model in educational media development. *Jurnal Riset dan Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 50–63. <https://doi.org/10.21831/reid.v10i1.63483>
- Setiawan, R., Wagiran, W., & Alsamiri, Y. (2024). *Construction of an instrument for evaluating the teaching process in higher education: Content and construct validity. REID (Research and Evaluation in Education)*, 10(1), 50–63. DOI: [10.21831/reid.v10i1.63483](https://doi.org/10.21831/reid.v10i1.63483)
- Ulayya, U. (2023). Pengembangan materi qirā'ah berbasis Pixton komik. *Jurnal Al-Mahāra*, 8(1), 12–25. <https://doi.org/10.3456/almah.v8i1.2023>