



Development of Arabic comics in *Qirā'ah* learning for 12th grade students at Indonesian Embassy School in Riyadh

Rodhotul Jannah¹, Moh. Nurul Huda², Kiki Sakinatul Fuad³

¹ Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

² Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

³ Sekolah Indonesia Riyadh

* Penulis Korespondensi: rodhotul.jannah@mhs.uingusdur.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop Arabic comic media as an innovative solution in *qirā'ah* (reading) learning for Year 12 students at the Indonesian Embassy School in Riyadh. The background of this research is based on findings of a gap in the learning process, where students experience difficulties in integrating their understanding of text meaning with the analysis of linguistic rules (*nahwu* and *shorof*) due to the separation of the focus of the material taught by different teachers. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects are Grade XII students at the Indonesian Embassy School in Riyadh. The validation results show that the Arabic comic media obtained an average score of 96% from media experts (Very Suitable) and 80% from subject matter experts (Suitable). In addition, limited trials showed very positive student responses with an average score of 88% (Very Suitable), especially in terms of visual aspects and interest. Thus, this Arabic comic media is declared very suitable for use and has been proven to bridge the integration between language proficiency and linguistic analysis in a visual, interactive, and interesting way, especially in a multicultural context.

Key words: *Arabic, Comic, Mahārah al-Qirā'ah, Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik bahasa Arab sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran *qirā'ah* (membaca) bagi siswa kelas XII Sekolah Indonesia Riyadh. Latar belakang penelitian didasarkan pada temuan adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran, di mana siswa mengalami kesulitan mengintegrasikan pemahaman makna teks dengan analisis kaidah kebahasaan (*nahwu* dan *shorof*) akibat pemisahan fokus materi yang diajarkan oleh guru berbeda. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas XII Sekolah Indonesia Riyadh. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik bahasa Arab memperoleh skor rata-rata 96% dari ahli media (Sangat Layak) dan 80% dari ahli materi (Layak). Selain itu, uji coba terbatas menunjukkan respons siswa yang sangat positif dengan skor rata-rata 88% (Sangat Layak), terutama pada aspek visual dan ketertarikan. Dengan demikian, media komik bahasa Arab ini dinyatakan sangat layak digunakan dan terbukti dapat menjembatani integrasi antara aspek kemahiran berbahasa dan analisis kebahasaan secara visual, interaktif, dan menarik, khususnya dalam konteks lingkungan multikultural.

Kata kunci: Bahasa Arab, Komik, *Mahārah al-Qirā'ah*, Media Pembelajaran

integrasi pemahaman teks *qirā'ah* dengan analisis kaidah kebahasaan bagi siswa kelas XII Sekolah Indonesia Riyadh.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk menghasilkan media komik bahasa Arab yang valid dan praktis. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII Sekolah Indonesia Riyadh (SIR).

Pada tahap *Analysis*, identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru bahasa Arab dan perwakilan siswa untuk memahami kesenjangan pembelajaran *qirā'ah* dan karakteristik siswa. Tahap *Design* melibatkan perancangan konsep komik, alur cerita, karakter, serta integrasi materi *qirā'ah* dan kaidah *nahwu-shorof* yang relevan. Instrumen validasi berupa angket dan uji coba terbatas beserta angket respons siswa juga dirancang pada tahap ini. Tahap *Development* berfokus pada produksi komik digital dan validasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh satu ahli media yaitu dosen media pembelajaran Bahasa Arab dan satu ahli materi yaitu guru Bahasa Arab spesialisasi *qirā'ah* untuk mendapatkan catatan dan masukan terkait media komik bahasa Arab.

Tahap *Implementation* melibatkan uji coba terbatas kepada 14 siswa kelas XII SIR yang dipilih berdasarkan representasi tingkat kemampuan akademik (tinggi, sedang, rendah) dan kesediaan berpartisipasi. Tahap *Evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan dan sumatif setelah uji coba, dengan analisis data deskriptif untuk menentukan kelayakan media berdasarkan skor angket skala *likert* validasi ahli dan respons siswa. Hasil validasi dari kedua ahli dan respon siswa dihitung untuk menentukan skor rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Skor\ Rata - rata = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100$$

Kemudian dikonversikan menjadi persentase dan diklasifikasikan ke dalam tingkat kelayakan, seperti berikut:

Tabel 1
Kategori Kelayakan

Rentan Skor	Kategori Kelayakan
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang Layak
1 – 20 %	Tidak Layak

TEMUAN DAN DISKUSI

Temuan

Pengembangan Media Komik Bahasa Arab

Media komik bahasa Arab ini dikembangkan menggunakan metode R&D model ADDIE dengan melalui lima tahapan, yaitu (1) Analisis; (2) Perencanaan; (3)

Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi (Waruwu, 2024). Lima tahapan tersebut, dijabarkan sebagai berikut:

Analyze (Analisis)

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam proses belajar siswa yang mencakup dua analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis konten. *Pertama*, Analisis kebutuhan menemukan kesenjangan dalam pembelajaran *qirā'ah* di kelas XII SIR. Meskipun memiliki 4 jam pelajaran per minggu, pemisahan fokus antara keterampilan berbahasa (*mahārah*) dan unsur-unsur bahasa (*'anāsir al-lughah*) yang diajarkan oleh guru berbeda menyebabkan siswa kesulitan mengintegrasikan pemahaman teks dengan analisis kaidah *nahwu* dan *shorof*. Akibatnya, pemahaman teks Arab menjadi kurang optimal, sehingga media inovatif yang mengintegrasikan kedua aspek tersebut sangat dibutuhkan.

Kedua, Analisis konten bertujuan mengidentifikasi keterampilan dasar *qirā'ah* siswa kelas XII SIR, yaitu: membaca lancar, memahami makna harfiah, dan menganalisis struktur kalimat (mengenali *fi'il, fā'il, maf'ūl*). Hasil analisis ini menjadi landasan untuk menentukan elemen komik, memastikan media tersebut tidak hanya visual, tetapi juga mendukung integrasi aspek kemahiran dan kebahasaan.

Melihat permasalahan tersebut, penulis menganggap pengembangan komik Bahasa Arab dianggap sebagai solusi yang relevan dan potensial karena fungsinya sebagai media visual yang mampu menjembatani kesenjangan pembelajaran. Komik merangsang keterampilan berpikir kritis siswa dan memfasilitasi pemahaman serta ingatan terhadap kosakata dan struktur kalimat melalui visualisasi (Paingningsih & Wati, 2025; Wulandari, 2021). Lebih dari sekadar alat bantu, komik mendorong siswa untuk menerapkan tata bahasa melalui dialog, menganalisis alur, dan melatih penguasaan unit bahasa seperti *kalimah, jumlah, fakroh, dan uslub* (Agusvian et al., 2021; A. A. Hakim et al., 2025). Meskipun dialognya ringkas, komik terbukti signifikan dalam menumbuhkan motivasi dan memberikan stimulus respons visual-tekstual yang efektif untuk mengatasi masalah integrasi antara keterampilan membaca dan analisis kebahasaan.

Design (Desain)

Pada tahapan ini peneliti merumuskan konsep serta kerangka konten pembelajaran yang akan dikemas dalam bentuk media komik bahasa Arab. Rancangan awal produk dengan menentukan materi utama yang akan digunakan. Materi tersebut bersumber dari buku *al-'Arabiyyah Baina Yadaik* jilid 2, yang menjadi buku ajar inti Bahasa Arab di Sekolah Indonesia Riyadh. Peneliti juga menata rancangan awal produk secara lebih terstruktur yang dipaparkan secara lebih rinci pada tabel berikut ini:

Tabel 2
Rancangan awal komik bahasa Arab

Aspek	Keterangan
Tema	Materi bahasa Arab kelas XII bab 1 yaitu “ الْعِلْمُ وَالتَّعَلُّمُ ” bersumber dari buku <i>Al-Arabiyyah Baina Yadaik-2</i>
Judul	الْمَدْرَسَةُ : وَكُلُّ شَيْءٍ تَلَحُّقُهَا
Sub Judul	1. مَرَاجِلُ التَّعَلِيمِ

2. التَّعْلِيمُ بَيْنَ الْمَاضِي وَالْحَاضِرِ

Latar Tempat Sekolah, rumah dan kamar tidur
Latar Waktu Pagi hari
Latar Suasana Sedih dan senang

Tokoh



Gambar 1: Desain Karakter Ustadzah Kiki



Gambar 2: Desain Karakter Maryam



Gambar 3: Desain karakter Ummu Umar



Gambar 4: Desain Karakter Umar

Sumber karakter dibuat manual menggunakan aplikasi Ibbis Paint, sementara latar suasana pembelajaran berasal dari foto dokumen pribadi yang kemudian diilustrasikan ulang menggunakan AI.

Ukuran Komik 14,8 x 18 cm

Teks Sub judul 1

"مَرَاكِلُ التَّعْلِيمِ"

لِلتَّعْلِيمِ مَرَاكِلُ مُخْتَلِفَةٌ، يَمُرُّهَا الطَّالِبُ خِلَالَ الدِّرَاسَةِ، فَإِذَا
أَهَى مَرَحَلَةً تَعْلِيمِيَّةً، انْتَقَلَ الْمَرَحَلَةَ الَّتِي بَعْدَهَا.
مَرْيَامُ: عَفْوًا يَا أَسْتَاذَةَ كَيْكِي، هَلْ يُمَكِّنُ أَخْبِرْنِي عَنْ مَرَاكِلِ
التَّعْلِيمِ فِي الْمَدْرَسَةِ السَّفَارَةِ الْإِنْدُونِسِيَّةِ بِالرِّيَاضِ؟

الْأُسْتَاذَةُ كَيْكِي: طَبَعًا، تَتَكَوَّنُ مَرَاكِلُ التَّعْلِيمِ فِي هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ كَمَا كَثِيرٌ مِنَ الدُّوَلِ الْعَرَبِيَّةِ وَهُوَ أَرْبَعُ مَرَاكِلٍ. الْأُولَى، الْمَدْرَسَةُ الرَّوْضَةُ الْأَطْفَلِ. يَتَحَلَّقُ التِّلْمِيذُ عَادَةً فِي الرَّابِعِ أَوْ الْخَمْسَةِ مِنْ أَعْمَارِهِمْ. الثَّانِي، الْمَدْرَسَةُ الْإِبْتِدَائِيَّةُ تَبْلُغُ سَنَوَاتِ الدِّرَاسَةِ فِي هَذِهِ الْمَرْحَلَةِ سِتُّ سَنَوَاتٍ. الثَّلَاثُ، الْمَدْرَسَةُ الْمُتَوَسِّطَةُ تَبْلُغُ سَنَوَاتِ الدِّرَاسَةِ فِي هَذِهِ الْمَرْحَلَةِ ثَلَاثُ سَنَوَاتٍ. الرَّابِعُ، الْمَدْرَسَةُ الثَّنَاوِيَّةُ تَبْلُغُ سَنَوَاتِ الدِّرَاسَةِ فِي هَذِهِ الْمَرْحَلَةِ ثَلَاثُ سَنَوَاتٍ.

مَرْيَا: تَمَامٌ يَا أُسْتَاذَةُ، فَهَذَا الْعَامُ أَلْتَحِقُ بِالْمَرْحَلَةِ الثَّنَاوِيَّةِ.

الْأُسْتَاذَةُ كَيْكِي: مَا شَاءَ اللَّهُ، مَعَ النَّجَاحِ يَأْمُرِمُ
مَرْيَا: آمِينَ، جَزَكَ اللَّهُ خَيْرًا يَا أُسْتَاذَةُ.

Sub judul 2

" اِخْتِلَافُ بَيْنَ التَّعْلِيمِ الْمَاضِي وَ الْحَاضِرِ "

وَفِي آخِرِ الصَّبَاحِ، يَتَكَسَّلُ عُمْرٌ لِيَذْهَبَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ.

أُمُّ الْعُمْرِ: اسْتَيْقِظْ يَا عُمْرُ!

عُمْرُ: يَا أُمِّي لَا أُرِيدُ أَنْ أَذْهَبَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ..

أُمُّ الْعُمْرِ: لِمَاذَا؟

عُمْرُ: أَتَعَبُ يَا أُمِّي، بَعْدَ رِحْلَةٍ طَوِيلَةٍ بِالْأَمْسِ.

أُمُّ الْعُمْرِ: يَا ابْنِي، هَلْ تَعْرِفُ كَيْفَ يَتَعَلَّمُ الْعُلَمَاءُ بِالْمَاضِي؟

عُمْرُ: لَا أَعْرِفُ، كَيْفَ يَا أُمِّي؟

أُمُّ الْعُمْرِ: أَنَّ فُرْصَ التَّعْلِيمِ، كَانَتْ قَلِيلَةً فِي الْمَاضِي، حَيْثُ

كَانَ يَلْتَحِقُ بِالْمَدَارِسِ طُلَّابٌ قَلِيلُونَ هُمْ أَبْنَاءُ الْأَغْنِيَاءِ

وَسُكَّانُ الْمُدُنِ. فِي الْمَاضِي يُسَافِرُونَ مِنْ بَلَدٍ إِلَى بَلَدٍ لِيَطْلُبَ

الْعِلْمَ، وَكَانُوا يُوَاجِهُونَ فِي سَفَرِهِمْ كَثِيرًا مِنَ التَّعَبِ، فَكَانُوا

يَرْكَبُونَ الْجَمَالَ أَيَّامًا وَأَشْهُرًا. أَمَّا الْيَوْمَ، فَقَدْ أَصْبَحَ التَّعْلِيمُ

حَقًّا لِكُلِّ مَوَاطِنٍ، وَانْتَشَرَتْ الْمَدَارِسُ فِي كُلِّ مَكَانٍ. وَحَيْثُ
يَذْهَبُ الطَّالِبُ إِلَى مَدْرَسَتِهِ بِالسَّيَّارَةِ أَوْ عَلَى الْأَقْدَامِ. فَلِذَلِكَ
نَشْكُرُ إِلَى اللَّهِ تَعَالَى بِالنَّشَاطِ فِي التَّعْلِيمِ.
عُمَرُ: حَسَنًا يَا أُمِّي، سَأَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ.
أُمُّ الْعُمَرُ: تَمَّامٌ!

Aplikasi Aplikasi Ibbis Paint, Canva Web dan AI

Font/ size 29LT Zarid Display/ 16

Development (Pengembangan)

Dari desain rancangan awal, proses pengembangan komik Bahasa Arab dilakukan dengan memanfaatkan beberapa *software* diantaranya:

1. Visualisasi karakter tokoh menggunakan aplikasi Ibis Paint dengan ukuran kanvas 1:1, karakter digambar menggunakan pena Din Pen (Halus) dengan ukuran 3.0 – 4.0 px warna hitam dan diunduh dengan format PNG transparan.
2. Pembuatan karakter suasana pembelajaran di kelas menggunakan AI dengan menyertakan prompt “rubahlah foto tersebut menjadi gambar kartun”. Adapun gambar yang dihasilkan sebagai berikut:



Gambar 5: Suasana Pembelajaran di dalam kelas



Gambar 6: Gambar Sekolah Indonesia Riyadh

3. Penyusunan format komik menggunakan aplikasi Canva. Halaman kerja yang digunakan berukuran 14,8 x 18 cm. Karakter yang sudah dibuat diunggah melalui menu “unggah”, kemudian sesuaikan template tata letak komik dengan beberapa shape dan bingkai foto melalui menu “*element*”. Setelah semua *element* tersusun rapi, penulis menambahkan teks pada kotak dialog melalui menu “Teks” dengan format *font* “29LT Zarid Display” *size* 16. Pastikan semua bagian komik sesuai dengan desain rancangan awal. Unduh

proyek menggunakan menu “bagikan” dan sesuaikan format menjadi pdf cetak dengan profil warna CMYK untuk membantu kualitas dan kesesuaian warna komik ketika digunakan, baik media cetak maupun media digital.

Implementation (Penerapan)

Sebelum produk diujicobakan, peneliti melakukan uji validasi produk kepada ahli media dan juga ahli materi. *Pertama*, validasi media dilakukan oleh dosen mata kuliah media pembelajaran yaitu Bapak Jauhar Ali, M.Pd yang berfokus pada tampilan dan penggunaan produk, dengan masukan spesifik untuk mendetailkan *tools* pembuat komik pada *cover* sub judul. Uji kevalidan dilakukan menggunakan angket lembar penilaian dengan sistem *checklist* dan skala Likert (Panjaitan & Rasyid, 2023). Instrumen validasi media dan skor yang diperoleh dilampirkan pada tabel berikut:

Tabel 3

Hasil validasi media

Aspek	Presentase (%)	Kriteria
Tampilan umum	87%	Sangat Layak
Tampilan khusus	100%	Sangat Layak
Penyajian media	100%	Sangat Layak
Rata-rata	96%	Sangat Layak

Berdasarkan data pada tabel 3, media komik bahasa Arab ini dinilai memiliki kualitas teknis dan estetika yang sangat tinggi (skor rata-rata 96%), dengan visualisasi karakter dan latar suasana berbasis AI yang relevan bagi siswa diaspora di Riyadh. Tata letak yang sistematis memudahkan siswa mengikuti alur cerita dan menganalisis struktur kalimat, sehingga secara fungsional mengurangi beban kognitif dalam memahami teks *qirā'ah* yang kompleks. Revisi pada detail sampul sub-judul, sesuai masukan validator telah diterapkan untuk mempertegas identitas visual dan membantu siswa membedakan fokus materi.

Kedua, validasi materi yang dilakukan oleh saudara Nailis Shofita, M.A yang meliputi aspek kesesuaian materi serta aspek kebahasaan. Hasil validasi dari ahli materi terlampir dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4

Hasil validasi materi

Aspek	Presentase (%)	Kriteria
Kesesuaian materi	80%	Layak
Kebahasaan	77%	Layak
Pembelajaran	84%	Sangat Layak
Rata-rata	80%	Layak

Pada tabel 4, diketahui bahwa skor rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi dari materi yaitu 80% dengan kriteria layak. Hasil validasi tersebut secara kolektif menegaskan bahwa konten komik telah divalidasi secara substantif dan linguistik dengan memberikan beberapa perbaikan pada naskah dialog, sehingga komik dapat memenuhi standar pedagogis yang diperlukan untuk pembelajaran bahasa Arab. Penilaian 'Sangat Layak' pada aspek Pembelajaran, dengan skor 84%, secara khusus menyoroti potensi komik dalam memfasilitasi proses belajar-mengajar yang efektif. Keselarasan komik dalam pembelajaran, yang didukung oleh validasi ini, menunjukkan bahwa media ini tidak hanya relevan dengan kurikulum tetapi juga dirancang untuk mengintegrasikan

pemahaman teks *qirā'ah* dengan analisis kaidah *nahwu* dan *shorof*, mengatasi kesenjangan instruksional yang menjadi latar belakang penelitian ini.

Setelah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan uji coba terbatas pada 5 November 2025 secara *hybird* dengan 14 siswa kelas XII Sekolah Indonesia Riyadh dan didampingi guru. Pelaksanaan uji coba meliputi kegiatan membaca teks komik, memahami makna, dan analisis kaidah *nahwu* (khususnya *isim* dan tanda-tandanya) pada teks sub bab pertama. Uji coba terbatas diakhiri dengan pengisian angket respons siswa oleh ke-14 partisipan menggunakan angket lembar penilaian dengan sistem *multiple choice* dan skala Likert. Dibawah ini merupakan lampiran tabel hasil penilaian angket respon siswa:

Tabel 5
Hasil angket respon siswa

Aspek	Presentase (%)	Kriteria
Materi	86%	Sangat Layak
Bahasa	85%	Sangat Layak
Visual	91%	Sangat Layak
Ketertarikan	90%	Sangat Layak
Kemudahan	90%	Sangat Layak
Rata-rata	88%	Sangat Layak

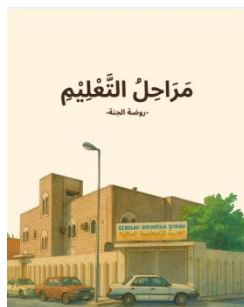
Pada tabel 5, diketahui bahwa Angket respons siswa menghasilkan skor rata-rata 88% (Sangat Layak). Respons yang sangat positif dari siswa ini merupakan indikator kuat keberhasilan media dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Tingginya skor pada aspek visual dan ketertarikan (masing-masing 91% dan 90%) menggarisbawahi kemampuan komik untuk memotivasi siswa, yang krusial dalam konteks siswa diaspora dengan dominasi bahasa lain. Lebih lanjut, kemudahan penggunaan (90%) dan efektivitas dalam membantu pemahaman materi dan kaidah kebahasaan melalui visualisasi gambar animasi secara langsung mendukung tujuan penelitian untuk menjembatani integrasi antara kemahiran berbahasa dan analisis linguistik. Dengan demikian, media komik bahasa Arab terbukti sangat layak digunakan, tidak hanya karena validasi ahli tetapi juga karena penerimaan dan dampak positif yang signifikan pada pengalaman belajar siswa, menjadikannya alat yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan gabungan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respons siswa, media komik bahasa Arab dinyatakan sangat layak digunakan. Kelayakan ini didukung oleh kemudahan dan fleksibilitas pemakaiannya, serta kemampuannya membantu siswa memahami teks, makna, dan kaidah kebahasaan melalui visualisasi gambar animasi. Komik bahasa Arab juga dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Blater & Anwar, 2025; Fardiyah et al., 2024).

Evaluation (Evaluasi)

Pengembangan media Komik Bahasa Arab telah berhasil diselesaikan melalui tahapan yang sistematis, dan kelayakan penggunaannya kemudian diuji melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil evaluasi komprehensif dari kedua validator tersebut, media ini secara umum disimpulkan layak digunakan dalam proses pembelajaran namun, perlu dilakukan revisi pada rekomendasi dan catatan revisi yang spesifik dari para ahli.

Pertama, ahli media memberikan catatan revisi penambahan nama penyusun pada bagian *cover* sub bab 1 dan 2.



Gambar 7: Penambahan Nama Penyusun

Kedua, ahli materi memberikan catatan revisi perbaikan teks pada beberapa bagian seperti dibawah ini:



Gambar 8: Perbaikan Teks



Gambar 9: Perbaikan Teks

Diskusi

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan utama terkait kelayakan media komik bahasa Arab dalam pembelajaran *qirā'ah* siswa kelas XII Sekolah Indonesia Riyadh, berikut penjelasannya:

1. Analisis kelayakan media komik dalam pembelajaran integratif

Kelayakan media komik yang tinggi, menawarkan solusi pembelajaran integratif yang unik. Hasil validasi media komik bahasa Arab menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi, dengan skor validasi mencapai 96% dari ahli media dan 80% dari ahli materi. Angka ini mengonfirmasi bahwa dari segi teknis visual dan substansi isi, media ini telah memenuhi standar untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran secara efektif.

Keunggulan komik ini dapat dijelaskan melalui Teori Kognitif Multimedia dari Richard Mayer, yang menyatakan bahwa manusia belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja (Muiz et al., 2025; Sundahry et al., 2025). Komik secara alami menerapkan prinsip ini dengan memadukan dialog (verbal) dan ilustrasi (visual), sehingga mengurangi beban kognitif siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Temuan ini diperkuat dengan penelitian Hidayat Agusvian dan Maslahatul Hidayah, yang juga mencatat persentase kelayakan tinggi (95% media, 90% bahasa) dan menyoroti kemampuan komik dalam mengubah teks monoton menjadi format yang menarik secara visual (Agusvian et al., 2021).

Penerapan *Dual Coding Theory* dalam media komik ini bekerja melalui sinkronisasi dua saluran kognitif siswa diaspora di Riyadh, yaitu saluran verbal berupa teks Arab *fushah* dan saluran visual berupa ilustrasi karakter dan latar berbasis AI. Berdasarkan temuan di lapangan, proses ini tidak sekadar menyajikan gambar di samping teks, melainkan menciptakan interaksi fungsional di mana ilustrasi visual bertindak sebagai *scaffolding* kognitif bagi teks Arab yang kompleks (Azzahra et al., 2025; L. Hakim & Ahmadi, 2025).

Sebagai contoh, ketika siswa membaca kalimat yang mengandung struktur *fi'il-fā'il-maf'ūl*, stimulus visual berupa ekspresi karakter Maryam atau Umar yang sedang melakukan aksi spesifik memberikan referensi konkret yang langsung memicu pemahaman semantik sebelum siswa melakukan analisis sintaksis. Bagi siswa diaspora yang dominan berbahasa Inggris/Indonesia, gambar berfungsi sebagai penerjemah visual yang mengurangi beban memori kerja dalam menerjemahkan kosakata, sehingga kapasitas kognitif mereka dapat dialokasikan lebih besar untuk menganalisis kaidah *nahwu-shorof* yang tersirat (Marwaji et al., 2025).

Integrasi ini terbukti dapat menjembatani antara aspek kemahiran berbahasa dan analisis kebahasaan dalam uji coba, di mana siswa mampu mengidentifikasi tanda-tanda *isim* dan *fi'il* lebih cepat karena konteks visual memberikan petunjuk logis mengenai posisi kata dalam kalimat. Dengan demikian, *Dual Coding* dalam komik ini bukan sekadar estetika, melainkan mekanisme kognitif yang mengubah abstraksi tata bahasa menjadi representasi mental yang utuh dan bermakna bagi pembelajar di lingkungan multikultural.

Sejalan dengan Pendekatan Komunikatif, komik menyajikan bahasa dalam konteks cerita yang otentik, memungkinkan siswa di Sekolah Indonesia Riyadh untuk menyerap kaidah bahasa secara intuitif melalui narasi (Erika, 2019). Komik membawa siswa ke level menerapkan tata bahasa melalui dialog, menganalisis alur dan gaya bahasa, serta melatih penguasaan *kalimah*, *jumlah*, *fakroh*, dan *uslub* (Hidayat et al., 2024; Wulandari, 2021). Hal ini menjadikan proses belajar tidak hanya lebih menyenangkan, tetapi juga lebih integratif dan bermakna.

2. Perspektif visual dan daya tarik siswa terhadap media komik bahasa Arab

Daya tarik media komik ini semakin diperkuat dengan hasil uji coba terbatas yang melibatkan 14 siswa kelas XII Sekolah Indonesia Riyadh. Angket respons siswa diperoleh skor rata-rata 88% dengan kriteria sangat baik. Khususnya, aspek visual (91%) dan ketertarikan (90%) memperoleh persentase tertinggi di atasnya. Data ini mendukung kesimpulan bahwasanya komik dinyatakan sudah memenuhi fungsi sebagai media visual menarik, yang merupakan unsur yang paling penting untuk meningkatkan motivasi belajar (Mikamahuly et al., 2023; Sugianto et al., 2020).

Keunikan media komik sebagai solusi pembelajaran integratif berakar kuat pada perspektif visual dan daya tarik yang dihasilkannya, yang secara langsung memicu respons positif siswa dan meningkatkan efektivitas belajar. Tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dibuktikan dengan skor validasi ahli media mencapai 95% , menegaskan kualitas teknis visual komik yang dikembangkan (Hidayah & Rahmawati, 2024). Daya tarik visual ini secara teoritis berfungsi sebagai stimulus respons visual-tekstual, komik sangat efektif dalam meningkatkan *mahārah al-qirā'ah* karena ilustrasi membantu siswa mengingat kosakata dan struktur kalimat (A. A. Hakim et al., 2025; Hidayah & Rahmawati, 2024)

Perbedaan respons positif antara penelitian ini (88%) dengan temuan Hidayat Agusvian yang mencapai 94.8% (Agusvian et al., 2021), dapat dijelaskan melalui perbedaan karakteristik subjek dan kompleksitas materi. Penelitian Agusvian berfokus pada materi pengenalan tingkat MTs yang lebih sederhana, sementara penelitian ini mengintegrasikan analisis kaidah *nahwu-shorof* yang lebih kompleks untuk siswa kelas XII. Skor respons siswa juga diinterpretasikan sebagai refleksi dari fase adaptasi siswa terhadap model pembelajaran integratif yang baru. Siswa yang sebelumnya terbiasa dengan pemisahan materi antara keterampilan berbahasa dan analisis kaidah *nahwu-shorof*, sebagaimana diidentifikasi dalam pendahuluan, siswa sedikit mengalami beban kognitif tambahan saat diminta untuk menganalisis struktur kalimat secara simultan di

tengah alur cerita komik yang menarik. Fenomena ini merupakan temuan pedagogis yang signifikan, menunjukkan bahwa tantangan yang dihadapi siswa lebih berkaitan dengan transisi metodologis daripada sifat dasar pada kompleksitas materi itu sendiri.

3. Tantangan implementasi dan keterbatasan riset

Terlepas dari tingginya tingkat kelayakan dan respons positif terhadap media komik ini, terdapat sejumlah keterbatasan riset yang perlu diperhatikan. *Pertama*, integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam visualisasi beberapa latar suasana dalam kelas masih terkendala oleh inkonsistensi grafis antar panel, yang berisiko mengganggu kesinambungan narasi tanpa proses penyuntingan manual yang komprehensif.

Kedua, pelaksanaan uji coba terbatas menghadapi tantangan akibat jarak geografis dan perbedaan waktu antara peneliti dengan subjek di Sekolah Indonesia Riyadh (SIR), yang membatasi intensitas observasi langsung serta koordinasi teknis di lapangan. Selain itu, jumlah sampel yang hanya mencakup 14 siswa menuntut kehati-hatian dalam menggeneralisasi temuan ini pada konteks sekolah diaspora lainnya.

Ketiga, operasionalisasi media digital ini sangat bergantung pada kualitas perangkat keras dan stabilitas jaringan internet siswa. Terakhir, media ini belum sepenuhnya mengakomodasi keragaman gaya belajar, khususnya bagi pembelajar auditori. Pemaparan kelemahan ini bertujuan untuk memberikan landasan objektif bagi pengembangan media pembelajaran serupa di masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media komik bahasa Arab secara fungsional sangat layak dan mampu menjembatani kesenjangan instruksional antara keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) dan analisis kaidah kebahasaan (*'anāsir al-lughah*) yang selama ini terfragmentasi. Melalui visualisasi naratif yang kontekstual, komik ini tidak sekadar menjadi alat bantu baca, tetapi bertindak sebagai jembatan kognitif yang mengintegrasikan pemahaman makna teks dengan struktur *nahwu* dan *shorof* secara simultan. Kehadiran elemen visual terbukti efektif mereduksi hambatan psikologis siswa dalam menghadapi kompleksitas tata bahasa Arab, mengubah kaidah yang abstrak menjadi informasi yang lebih konkret dan aplikatif.

Secara teoritis, keberhasilan ini mengkonfirmasi relevansi *Dual Coding Theory* dalam konteks pendidikan diaspora, di mana stimulus visual-tekstual mampu meningkatkan retensi dan motivasi belajar di tengah dominasi bahasa asing lainnya. Bagi guru bahasa Arab yang tertarik mereplikasi media ini di sekolah lain, direkomendasikan untuk mengadaptasi narasi dan gaya visual komik sesuai konteks kurikulum dan karakteristik siswa, dengan tetap menekankan integrasi antara pemahaman membaca dan analisis gramatikal. Pemanfaatan elemen visual dan penceritaan kontekstual dapat menjadi kunci untuk membuat konsep tata bahasa yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik, terutama di lingkungan multikultural. Sebagai prospek pengayaan, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penerapan model komik serupa pada keterampilan berbicara (*mahārah al-kalām*) atau mengujinya pada level kelas yang berbeda dengan karakteristik lingkungan diaspora yang lebih luas guna memperkuat generalisasi temuan integratif ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya penelitian ini tidak akan tercapai tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan doa – doa yang senantiasa menemani setiap proses penelitian ini. Terima kasih juga

disampaikan kepada para dosen yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing, serta kepada Sekolah Indonesia Riyadh yang telah memberikan izin dan fasilitas pelaksanaan penelitian. Tak lupa disampaikan terima kasih pula kepada pihak lain yang berperan penting dalam penelitian ini. Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat di harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusvian, H., Sopian, A., & Nursyamsiah, N. (2021). Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Qiroah Materi Perkenalan Kelas VII Mts Muallimin NW Pancor. *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 45–63. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-03>
- Azzahra, R., Ferdino, M. F., Putri, N. I., Harto, K., & Pratama, I. P. (2025). Implikasi teori belajar kognitivistik pada pembelajaran pendidikan agama Islam di jenjang sekolah menengah pertama. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 15(1), 229–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v15i1.2830>
- Blater, F. A., & Anwar, N. (2025). Efektivitas media komik berbahasa arab dalam meningkatkan maharah qira'ah pada siswa kelas VII MTs Hidayatullah Denpasar Bali. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN, 10(4), 327–341. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36535>
- Erika, C. N. (2019). Pengembangan buku ajar bahasa indonesia terintegrasi pendidikan karakter berdasarkan pendekatan komunikatif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(2), 267–279. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v19i2.24832%0APengembangan
- Fardiyah, H., Hayati, S., & Fajriah. (2024). Pengaruh penggunaan media e-komik untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran qira'ah. *Ihtimam*, 07(2), 159–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.36668/jih.v7i02.1025>
- Hakim, A. A., mukmin, & Sabana, R. (2025). Komik tematik sebagai media pembelajaran untuk maharah qir ā 'ah bahasa Arab. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 661–671. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.5899>
- Hakim, L., & Ahmadi, A. (2025). Epistemologi visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IX : peran gambar sebagai sumber pengetahuan dan stimulus kognitif dalam menulis teks rekon. *Diksi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(4), 746–756. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/diksi.v6i4.3022>
- Hasanah, N. (2025). Maharah qiroah dalam pembelajaran bahasa Arab. *Nur El-Islam*, 12(2), 186–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.51311/nuris.v12i2.992>
- Hidayah, M., & Rahmawati, R. D. (2024). Tracing the trail of wisdom: the construction of Arabic- language comics based kh's inspiring story Abdul Wahab Hasbullah. *Shaut Al-'Arabiyah*, 12(2), 406–425. <https://doi.org/10.24252/saa.v12i2.50212%0ATracing>
- Hidayat, T., Fawwaz, A. F. Al, & Istianah. (2024). Peran komik bergambar dalam membenahi kesalahan dalam percakapan bahasa Arab sehari hari. *Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 8(2), 211–226. <https://doi.org/10.15642/alfazuna.v8i2.3796>
- Khoiriyah, H. (2020). Metode qirā'ah dalam pembelajaran keterampilan reseptif berbahasa Arab untuk pendidikan tingkat menengah. *Lisanuna*, 10(1), 32–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.5899>
- Marwaji, D., Amiruddin, Akmansyah, M., Koderi, & Erlina. (2025). Model

- pembelajaran nahwu dengan media chart di pesantren salafiyah. *Jalsat*, 5(2), 251–263. <https://doi.org/10.15642/jalsat.2025.5.2.251-264>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika (JPIF)*, 3(2), 256–263. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818%0AAccepted>:
- Muiz, A., Nurmuzib, M. A., & Purnama, B. B. (2025). analisis penerapan dan implikasi pembelajaran bahasa Arab berdasarkan prinsip teori kognitif multimedia di akun sosial media instagram @arabicwithenes. *El-Tsaqofah*, 24(1), 55–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v24i1.11279>
- Paingningsih, N. K. S., & Wati, N. N. K. (2025). peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 250–258. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38270>
- Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. Al. (2023). pengembangan media pembelajaran komik bahasa Arab berbasis canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 484–495. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>
- Sugianto, R., Kulsum, U., & Hasbullah. (2020). Penggunaan media komik pada materi akidah akhlak dalam peningkatan motivasi belajar (studi kasus di MA Ardaniah Kota Serang). *Geneologi PAI*, 7(2), 95–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/geneologipai.v7i2.3677>
- Sundahry, Putra, Y. I., & Daulay, N. A. (2025). Workshop animasi dan multimedia edukatif untuk guru SD. *Gema Nusa*, 1(1), 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.65841/gemanusa.v1i1.92>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (r&d): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan marinu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, E. (2021). Mendeskripsikan proses mengajar menggunakan komik dalam membaca teks narasi kelas IX. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(11), 2059–2071. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jsa.v2i11>