

PENGEMBANGAN MEDIA KOBAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *QIRĀ'AH FAHMIYYAH* DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Nafa Rizqil Afkar¹, Isna Finurika², Fahrur Rasikh³

¹²³Universitas Sunan Drajat Lamongan; Indonesia

Correspondence E-mail; nafarizqil895@gmail.com

Submitted: 20/04/2026

Revised: 11/05/2026

Accepted: 21/07/2026

Published: 25/07/2026

Abstract

This study aims to develop a digital KOBAR (Arabic Comics) medium and test its effectiveness in improving reading comprehension (*qirā'ah fahmiyyah*) and learning motivation among elementary school students. The study employed the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate) with a limited test sample of 17 students at SDN Banjarwati, Paciran, and engaged two expert validators (a subject-matter expert and a media expert). Data were collected using expert-validation instruments, reading comprehension tests (pre- and post-tests), and an ARCS-model motivation questionnaire. Data analysis was conducted by calculating the percentage of feasibility scores for the validation data, applying Richard R. Hake's N-Gain formula to measure learning gains, and analyzing the percentage scores for motivation data. The expert validation results indicated that the media was in the "highly feasible" category with a score of 92.5%. The effectiveness test showed an improvement in learning outcomes, with an N-Gain value of 0.58, which falls into the "moderate" category. Furthermore, the results of the learning motivation questionnaire indicated a "very high" category, reaching a percentage score of 81.91%. Thus, KOBAR Digital is deemed suitable and effective as an adaptive Arabic language learning medium accessible via laptops, computers, or smartphones.

Keywords

ARCS Model; Digital Arabic Comic; Learning Motivation; Mahārah *qirā'ah Fahmiyyah*; 4D Development Model.



© 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab terdapat empat keterampilan dasar (*mahārah*) yang perlu dikembangkan pada siswa untuk bekal mereka agar dapat menjelajahi ilmu pengetahuan yang lebih luas (Aprizal, 2021), salah satunya adalah keterampilan membaca (*mahārah qirā'ah*). Keterampilan membaca tidak hanya mencakup kemampuan melafalkan huruf dan kata, tetapi juga kemampuan untuk memahami makna dari suatu teks, yang artinya *mahārah qirā'ah* pada hakikatnya mencakup dua aspek: *satu*; kemampuan membunyikan simbol (melafalkan huruf), dan *dua*; kemampuan pemahaman bacaan (Effendy, 2012). Rahman, dkk. (2023) Menyebut kedua aspek tersebut dengan: a) aspek mekanik (membunyikan kata) dan b) aspek mental (Pemahaman kata). Namun, dalam penelitian ini istilah pemahaman bacaan disebut sebagai *mahārah qirā'ah fahmiyyah* (keterampilan membaca dengan pemahaman), dan penelitian ini berfokus pada aspek tersebut. Pemahaman membaca menjadi aspek penting karena melalui kegiatan tersebut siswa dapat menangkap isi dan makna dari suatu teks, yang mana itu adalah inti dari membaca (Zainuri & Wahyudi, 2023). Selanjutnya ada dua cara penyampaian *qirā'ah*: *satu*, membaca diam-diam (*qirā'ah ṣamitah*), secara umum cara ini bertujuan untuk memahami makna dari setiap kata. Dan *dua*, membaca nyaring (*qirā'ah jahriyyah*) yang bertujuan agar siswa mampu melafalkan huruf dan kata dengan benar berdasarkan kaidah yang ada (Hasibuan & Sa'diyah, 2023).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pengampu bahasa Arab di SDN Banjarwati Paciran Lamongan, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran bahasa Arab didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku LKS dan papan tulis. Meskipun ruang kelas telah dilengkapi dengan perangkat televisi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Dari hasil wawancara, guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa telah mampu membaca teks bahasa Arab, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami makna bacaan (*qirā'ah fahmiyyah*). Akibatnya, siswa lebih banyak menunggu penjelasan atau terjemahan dari guru sebelum mampu memahami isi teks, sehingga pada akhirnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi kurang aktif (Hasil observasi dan wawancara peneliti, 2025).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan utama pembelajaran membaca bahasa Arab di SDN Banjarwati ini bukan terletak pada kemampuan melafalkan teks, melainkan pada kemampuan memahami isi bacaan (*qirā'ah fahmiyyah*). Penyajian materi yang sering kali didominasi oleh buku teks tanpa didukung media visual menyebabkan siswa kesulitan

menghubungkan kosakata dengan makna isi bacaan, sehingga proses pemahaman siswa terhadap isi teks menjadi kurang optimal. Dampak dari kondisi tersebut tidak hanya terlihat pada rendahnya pemahaman bacaan, tetapi juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang cenderung pasif dan kurang percaya diri saat mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa membangun pemahaman makna bacaan melalui penyajian materi yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Sholihah et al., 2022). Karena, termasuk sesuatu yang paling urgen bagi seorang pendidik adalah keterampilan dalam memanfaatkan media sebagai sarana penunjang dalam keberhasilan proses belajar mengajar (Mahmuda, 2018).

Berangkat dari permasalahan yang ditemukan melalui observasi dan wawancara di SDN Banjarwati, peneliti mengembangkan media Komik Bahasa Arab (KOBAR) digital sebagai inovasi media pembelajaran dan solusi alternatif untuk membantu meningkatkan kemampuan *qirā'ah fahmiyyah* siswa. Pengembangan media ini didasarkan pada temuan bahwa siswa pada dasarnya telah mampu melafalkan teks bahasa Arab, namun masih mengalami kesulitan memahami makna dan isi bacaan secara mandiri. Sebagai media pembelajaran, komik memiliki keunggulan karena mampu menyajikan teks dan gambar secara bersamaan, sehingga dapat mempermudah pemahaman makna melalui konten visual serta memperkuat daya ingat siswa. Hal ini selaras dengan teori Dual Coding yang dicetuskan oleh Allan Paivio seorang profesor psikologi di *University of Western Ontario*, London, Ontario, Kanada. Dalam teori ini menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui dua saluran kognitif berbeda yaitu, verbal (teks) dan nonverbal (visual baik berupa diagram, gambar dan lainnya) secara bersamaan akan lebih mudah diingat dan dipahami (Clark & Paivio, 1991). Dengan demikian, media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak diarahkan untuk melatih aspek mekanik membaca, melainkan difokuskan pada aspek pemahaman bacaan (*qirā'ah fahmiyyah*) sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ditemukan di lokasi penelitian.

Selain itu KOBAR Digital ini juga diharapkan dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengacu pada teori ARCS Motivation Model (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh John M. Keller seorang psikolog pendidikan asal Amerika. Teori ini menekankan peningkatan motivasi dengan memperhatikan empat aspek utama yaitu, perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), rasa percaya diri (*confidence*) dan kepuasan belajar atau *satisfaction* (Keller, 1987). Dengan visual gambar yang menarik, materi yang relevan dengan

kehidupan siswa, memberikan rasa percaya diri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, serta kepuasan atas hasil yang diperoleh, media KOBAR digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Chang, 2021).

Berdasarkan telaah beberapa penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian pengembangan media komik bahasa Arab cenderung berfokus pada uji kelayakan media saja tanpa menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Rudiyanto dkk. (2025) dan juga penelitian Panjaitan & Al-Rasyid (2023). Sementara itu, penelitian lain telah mengembangkan komik sebagai media pembelajaran, namun cakupannya masih terbatas pada *mahārah qirā'ah* saja secara umum seperti penelitian yang dilakukan Hakim, dkk. (2025), hanya meneliti aspek minat baca seperti penelitian Renaldi & Ulfah (2025), dan banyak meneliti pada lembaga-lembaga madrasah (MI, MTs, dan MA) seperti yang dilakukan Izzah & Ma'sum (2021) dan juga Dahlan, dkk. (2024), terdapat juga penelitian yang berfokus pada penguasaan *mufradat* yaitu penelitian Rahmawati & Nurhidayah (2023).

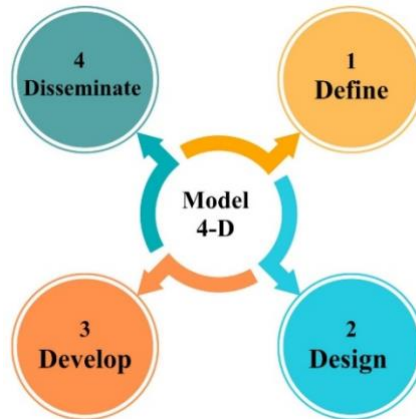
Sangat jarang penelitian yang secara spesifik meneliti aspek pemahaman bacaan (*qirā'ah fahmiyyah*) dan motivasi belajar secara bersamaan pada siswa sekolah dasar (SD), terlebih yang berlandaskan teori Dual Coding dan ARCS Model dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) dengan mengembangkan media KOBAR Digital yang dirancang berdasarkan pertimbangan teori Dual Coding dan Model ARCS untuk meningkatkan keterampilan *qirā'ah fahmiyyah* serta motivasi belajar. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas KOBAR Digital tidak hanya pada aspek kognitif berupa pemahaman, tetapi juga pada aspek afektif yakni motivasi belajar siswa SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yang dikenal sebagai metode pengembangan. Adapun tujuan penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk tertentu yang selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui keefektifannya (Sugiyono, 2024). Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran dengan mengadopsi model pengembangan 4-D (four-D Model) yang dicetuskan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974), pengembangan dalam model ini terdiri dari empat tahap, yaitu; *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* atau penyebaran

(Slamet, 2022). Alur kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:

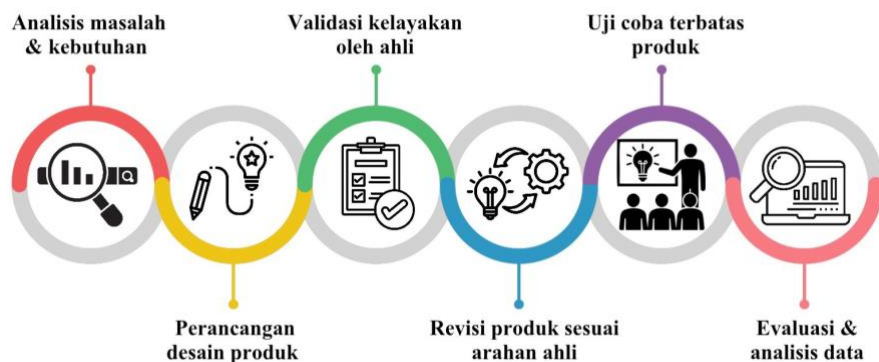
Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model 4-D



Namun, dalam penelitian ini proses pengembangan disederhanakan menjadi 3D yang berarti hanya sampai tahap Develop, adapun alasan peneliti hanya mencukupkan pada tahap ini saja adalah karena penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan dan uji coba terbatas produk, di samping itu juga karena keterbatasan biaya untuk melanjutkan tahap penyebarluasan produk (Disseminate).

1. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan produk ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu pendefinisian (*Define*), pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan siswa, analisis kebutuhan media, analisis bahan ajar dan analisis konsep (Panjaitan & Al Rasyid, 2023). Selanjutnya tahap kedua adalah perancangan (*Design*), yaitu perancangan penyusunan produk, meliputi pemilihan materi, rancangan isi dan desain tampilan. Tahap terakhir yang digunakan peneliti yaitu tahap pengembangan (*Develop*), tahap pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah berikut; (a) Validasi atau penilaian kelayakan produk oleh para ahli dan juga revisi produk berdasarkan saran dari para ahli, (b) Uji coba terbatas produk dalam pembelajaran di kelas (subjek penelitian), selanjutnya melakukan (c) Analisis hasil uji coba efektivitas (Slamet, 2022). Meskipun penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan saja, dalam pelaksanaannya prosedur yang dilakukan jauh lebih banyak daripada itu. Sehingga keseluruhan alur pengembangan media dalam penelitian ini dapat dikemas dalam gambar berikut:



Gambar 2. Prosedur Pengembangan yang dilakukan

2. Subjek dan Desain Penelitian

Penelitian ini diujikan kepada 17 siswa kelas VI SDN Banjarwati, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan tahun ajaran 2025/2026 sebagai subjek uji coba terbatas untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Sebagaimana menurut Borg dan Gall (2007) dalam uji coba terbatas jumlah responden berkisar 10-30 orang (Okpatrioka, 2023). Subjek penelitian ditetapkan melalui *purposive sampling*, yaitu metode pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2024). Dalam hal ini pertimbangannya adalah karena materi KOBAR Digital relevan dengan tingkatan kemampuan siswa.

3. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Lembar validasi ahli untuk menilai kelayakan isi/bahasa, dan tampilan media.
- Tes tulis pemahaman bacaan (*mahārah qirā'ah fahmiyyah*) sebanyak 10 soal pilihan ganda (pre-test dan post-test);
- Angket/kuesioner motivasi berdasarkan teori Motivasi ARCS dengan 10 pernyataan dan skala Likert 4 poin.

Selain itu, observasi kelas dilakukan untuk mendukung data kualitatif mengenai keterlibatan dan respons siswa selama pembelajaran.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data sesuai instrumen dilakukan dengan teknik berikut:

- Validasi ahli dianalisis dengan menghitung persentase skor untuk menentukan tingkat kelayakan media.

- b. Efektivitas media diukur melalui hasil pre-test dan post-test, yang dianalisis menggunakan uji N-Gain (rumus Richard R. Hake) untuk melihat peningkatan kemampuan pemahaman bacaan.
- c. Motivasi belajar siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor angket tiap indikator model ARCS, serta didukung oleh hasil observasi deskriptif kualitatif terhadap respons siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pengembangan Media

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian metode, penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang dalam hal ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa KOBAR (komik bahasa Arab) digital untuk digunakan pada saat mengajarkan pelajaran bahasa Arab di sekolah dasar. Pengertian komik sendiri adalah sebuah seni cerita yang disajikan dengan menggunakan gambar-gambar tidak bergerak dalam bentuk panel serta dilengkapi dengan teks *Balloon* (ucapan) dan caption yang menunjukkan dialog, narasi, efek suara dan informasi lainnya (Agusvian et al., 2021). Peneliti mengembangkannya dalam bentuk Digital karena lebih menghemat biaya, sebab tidak perlu dicetak dan juga dengan format digital, penyebaran KOBAR lebih fleksibel bisa dikirim melalui internet, link google drive atau lainnya, sehingga lebih mudah untuk mendapatkannya secara gratis.

Telah dijelaskan juga sebelumnya bahwa model pengembangan yang digunakan peneliti dalam pengembangan media KOBAR Digital ini adalah model 4-D (four-D Model) yang disederhanakan menjadi model 3-D saja, hal ini karena terbatasnya biaya produksi. Model 3-D di sini yaitu, tahap *Define* (pendefinisian), tahap *Design* (perancangan) dan tahap *Develop* (pengembangan). Untuk tahap keempat yaitu tahap *Disseminate* (penyebaran) tidak digunakan dalam penelitian ini. Adapun hasil dari ketiga tahapan tersebut adalah Sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini merupakan tahap menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan (Slamet, 2022). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan masalah dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar. Peneliti telah melakukan observasi awal di SDN Banjarwati, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan dan wawancara dengan guru bahasa Arab. Hasilnya

diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran lebih dominan berpusat pada guru (teacher-centered). Media pembelajaran yang umum digunakan adalah buku teks dan LKS (lembar kerja siswa). Selanjutnya analisis terhadap kebutuhan dan masalah siswa mendapatkan hasil bahwa siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan bahasa Arab dan memiliki minat belajar yang rendah karena materi dianggap sulit dan kurang menarik. Berdasarkan hal itu peneliti menetapkan fokus pengembangan media KOBAR Digital untuk meningkatkan kemampuan *mahārah qirā'ah fahmiyyah* dan motivasi belajar siswa. Dan peneliti menganggap model 4-D cocok sebagai model pengembangan (R&D) dengan pertimbangan seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap desain ini meliputi pemilihan materi, rancangan isi dan desain tampilan. Desain media KOBAR Digital ini dikembangkan semenarik mungkin dengan mengacu pada teori Dual Coding oleh Paivio (1991), dengan harapan bahwa kombinasi teks dan visual dapat memperkuat daya ingat dan memperdalam pemahaman sebagaimana yang dikatakan pada teori tersebut (Bi, 2021). Selain itu penyusunan desain KOBAR juga mempertimbangkan teori motivasi ARCS oleh John M. Keller (1987), agar tampilan, isi dan aktivitas dalam KOBAR Digital dapat menarik perhatian, relevan dengan kehidupan siswa serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kepuasan siswa.

Dalam mengembangkan KOBAR Digital, peneliti mendesainnya melalui aplikasi Canva dengan akun pro (berbayar). Desain komik ini terinspirasi dari gaya *manhwa*, yaitu istilah untuk komik digital berwarna penuh (full color) yang berasal dari Korea Selatan. Pemilihan gaya *manhwa* dilakukan karena peneliti memiliki ketertarikan pada jenis komik tersebut dan menilai tampilannya lebih menarik. Format media dirancang dengan ukuran A5 (14,8 × 21 cm) agar mudah dibaca baik melalui perangkat digital maupun versi cetak. Proses desain dilakukan langsung melalui aplikasi Canva pada perangkat handphone Android, karena dianggap lebih praktis dan efisien untuk proses pengeditan gambar, teks, dan tata letak. Selanjutnya hasil tahapan design adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Materi

Peneliti memilih materi dalam pengembangan ini berdasarkan kesesuaian materi dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Materi yang digunakan bertema “kebun binatang” (*ḥadīqah al-ḥayawānāt*) yang diambil dari buku ajar bahasa Arab kelas V. Meskipun penelitian ini diujicobakan pada siswa kelas VI, penggunaan materi kelas V dipilih agar siswa tidak merasa

asing dengan isi bacaan. Hal ini dilakukan untuk menghindari kebingungan ketika diberikan pre-test sebelum pengajaran dengan KOBAR, karena materi tersebut telah mereka kenal sebelumnya. Selain itu, isi bacaan dalam KOBAR merupakan hasil modifikasi dari gabungan materi *muhādaṣah* dan *qirā'ah* yang disesuaikan dengan konteks cerita komik, sehingga tetap memuat unsur percakapan sederhana namun berfokus pada peningkatan kemampuan pemahaman membaca (*mahārah qirā'ah fahmiyyah*).

Gambar 3. (a) Materi *Muhādaṣah*; (b) Materi *Qirā'ah*



b. Rancangan Isi dan Desain Tampilan

Dalam Rancangan isi dan tampilan ini memuat beberapa hal, yaitu tampilan cover, pengenalan tokoh dalam komik, desain kosakata dan kaidah dasar bahasa Arab yang berkaitan dengan isi komik, desain isi komik dan latihan sederhana dengan desain menarik. Adapun hasil dari tahapan ini dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:

1) Desain Cover

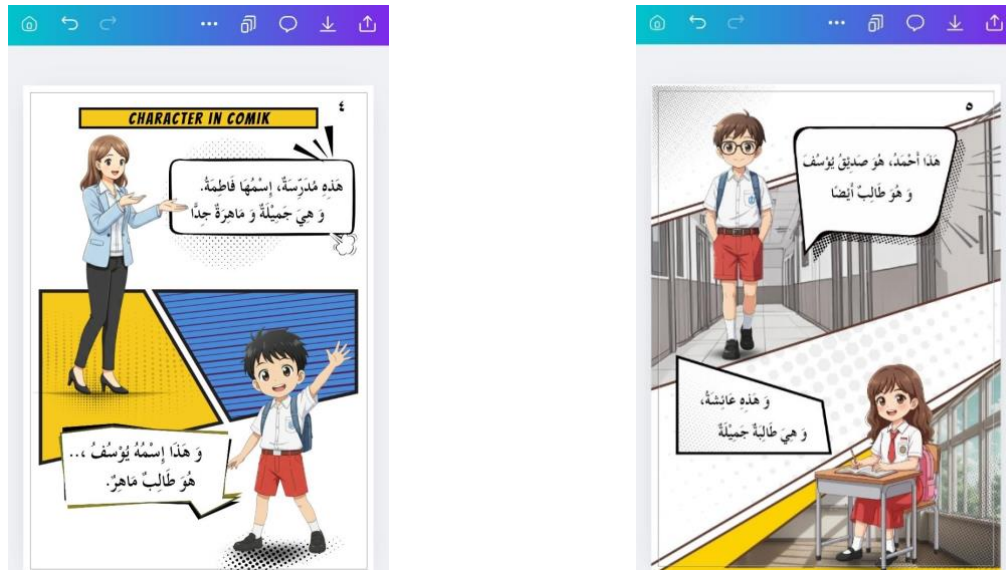
Gambar 4. Tampilan Cover KOBAR Digital



Pada tampilan cover terdapat seorang murid yang menjadi salah satu karakter dalam komik. Terdapat juga identitas peneliti untuk menunjukkan bahwa produk tersebut dikembangkan oleh peneliti sendiri.

2) Desain Tampilan Tokoh

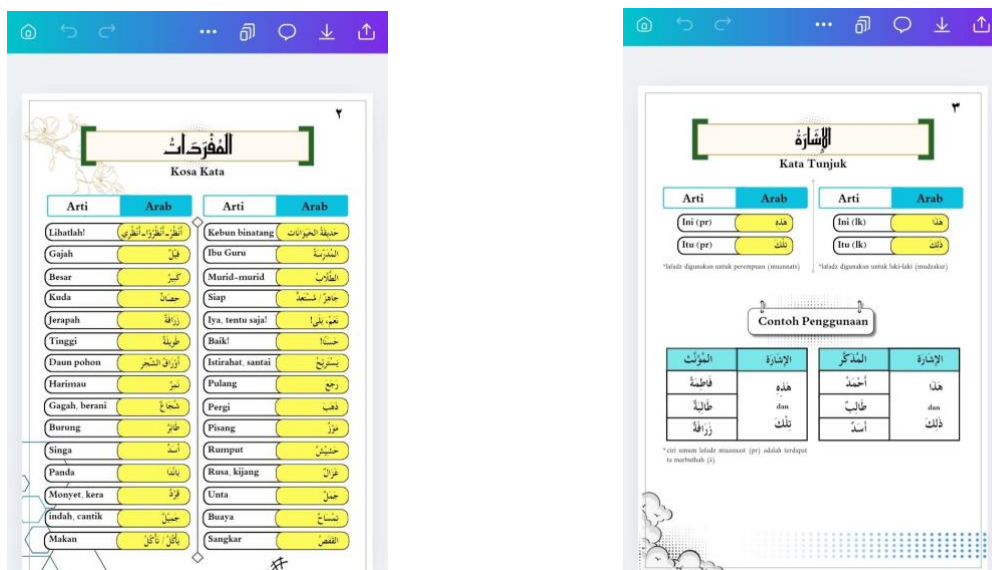
Gambar 5. Tokoh utama KOBAR Digital



Keempat karakter tersebut adalah tokoh utama dalam komik yang di kembangkan pada produk peneliti.

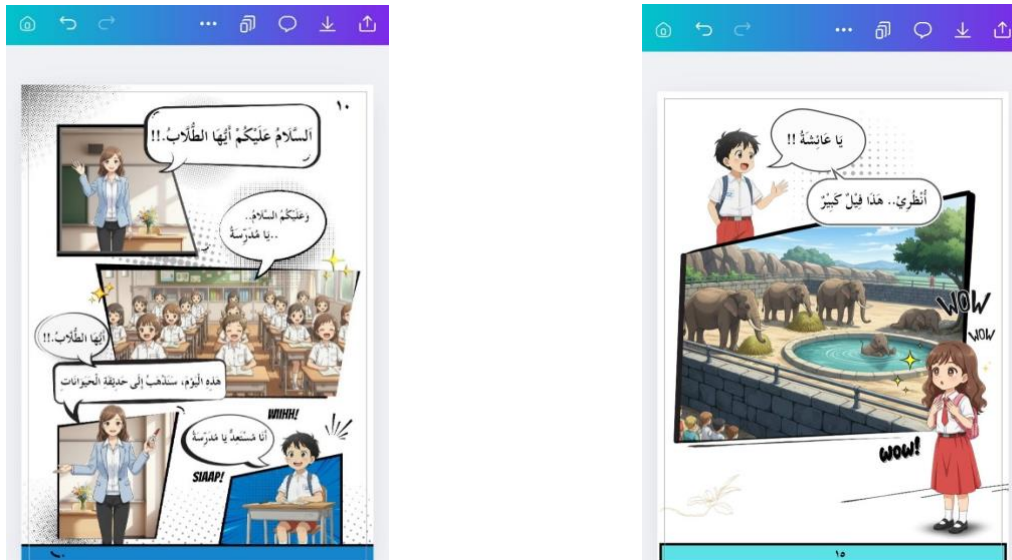
3) Desain Kosakata dan Kaidah Dasar

Gambar 6. Kosakata dan Kaidah Dasar dalam KOBAR Digital



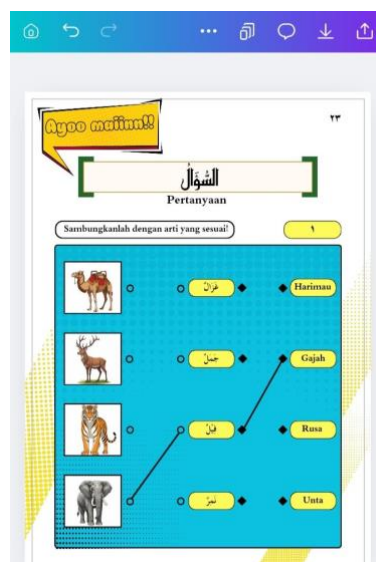
4) Tampilan Isi

Gambar 7. Beberapa tampilan isi KOBAR Digital



5) Latihan Sederhana

Gambar 8. Latihan sederhana dalam KOBAR Digital



Gambar-gambar di atas merupakan beberapa tampilan yang terdapat pada produk pengembangan peneliti. Isi sebenarnya dari produk ini lebih banyak daripada yang ditampilkan di bagian ini. Setelah desain produk selesai, peneliti menggunakannya dengan dua cara: a) mengunduhnya sebagai file PDF dan b) menjadikannya flipbook digital melalui aplikasi Canva.

Setelah itu, produk media diujicobakan pada para siswa.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan (develop) dilakukan dengan melakukan validasi ahli dan uji coba terbatas (Panjaitan & Al Rasyid, 2023). Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi/bahasa dan ahli media. Masing-masing memberikan penilaian terhadap lembar validasi yang telah disusun. Lembar validasi terdiri dari sepuluh butir pernyataan dengan skala penilaian Likert 1-4 poin (1 = tidak layak, 2 = kurang layak, 3 = layak, dan 4 = sangat layak). Total data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persentase berikut (Mohamad & Samatowa, 2022):

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Nilai hasil analisis diinterpretasikan kelayakan berdasarkan kriteria pada tabel di bawah ini (Izzah & Ma'sum, 2021):

Tabel 1. Kriteria kelayakan validasi ahli

Persentase (%)	Kategori kelayakan
81 – 100 %	Sangat layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup layak
21 – 40 %	Kurang layak
0 – 20 %	Tidak layak

Berikut tabel hasil penilaian validasi ahli beserta nilai persentase dan kriteria kelayakannya:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli dan Kriteria Kelayakan

Instrumen validasi	Jumlah skor diperoleh	Jumlah skor maksimal	Persentase (%)	Kategori
Ahli materi/bahasa	36	40	90 %	Sangat layak
Ahli media	38	40	95 %	Sangat layak
Total	74	80	92,5 %	Sangat layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan ahli media memberikan skor 95% dengan kategori sangat layak juga. Dengan demikian nilai total persentase kelayakan produk adalah 92,5%, yang artinya media KOBAR digital “sangat layak” dan selanjutnya dapat diujikan sebagai media pembelajaran.

Hasil Uji Efektivitas

Uji coba efektivitas KOBAR Digital dilakukan pada bulan Oktober 2025, kepada 17 siswa kelas VI SDN Banjarwati, Paciran, Lamongan tahun ajaran 2025/2026. Media ini diujikan untuk mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan *qirā'ah fahmiyyah* dan motivasi belajar siswa. Berikut hasil uji coba efektivitas media KOBAR Digital:

1. Mahārah Qirā'ah Fahmiyyah

Untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan dalam memahami bacaan (*qirā'ah fahmiyyah*), data diperoleh melalui tes tulis pre-test dan post-test yang berisi sepuluh soal pemahaman bacaan dengan tingkat kesukaran yang setara. Nilai dari pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) yang di pelopori oleh Richard R. Hake (2002) seorang profesor emeritus di Indiana University, Amerika Serikat. Adapun rumus N-Gain adalah sebagai berikut (Kolopita et al., 2022):

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan nilai pre-tes dan post-tes terlampir pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil N-Gain Setiap Siswa

No.	Nama Siswa	Skor Pre-test	Skor Post-test	Skor maksimal	Nilai N-Gain
1	Siswa 1	30	60	100	0,43
2	Siswa 2	50	100	100	1
3	Siswa 3	40	100	100	1
4	Siswa 4	40	80	100	0,67
5	Siswa 5	40	100	100	1
6	Siswa 6	40	90	100	0,83
7	Siswa 7	40	80	100	0,67
8	Siswa 8	30	80	100	0,71
9	Siswa 9	30	70	100	0,57
10	Siswa 10	60	90	100	0,75
11	Siswa 11	20	40	100	0,25
12	Siswa 12	30	50	100	0,29
13	Siswa 13	40	60	100	0,33
14	Siswa 14	40	70	100	0,50
15	Siswa 15	40	70	100	0,50
16	Siswa 16	60	70	100	0,25
17	Siswa 17	40	60	100	0,33
Total		670	1270	1700	0,58

Setelah memperoleh hasil nilai N-Gain setiap siswa, selanjutnya dilakukan klasifikasi berdasarkan kriteria pada tabel berikut (Oktavia et al., 2019):

Tabel 4. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai Normalized Gain	Kriteria
0,70 – 1,00	Tinggi
0,30 – 0,69	Sedang
0,00 – 0,29	Rendah

Dengan demikian maka hasil klasifikasi nilai N-Gain siswa kelas VI SDN Banjarwati terbagi menjadi beberapa tingkatan kriteria yang dikemas pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil klasifikasi N-Gain Siswa

Kriteria N-Gain	Jumlah siswa	Persentase (%)
Tinggi	6	35
Sedang	8	47
Rendah	3	18

Hasil perhitungan N-Gain tiap siswa menunjukkan bahwa 35% (6 siswa) mengalami peningkatan kategori tinggi dalam pemahaman bacaan (*qirā'ah fahmiyyah*), 47% (8 siswa) mengalami peningkatan kategori sedang, dan 18% (3 siswa) lainnya juga mengalami peningkatan, namun dalam kategori rendah. Nilai N-Gain total keseluruhan siswa adalah 0,58, yang berarti pemahaman bacaan siswa meningkat dalam kategori sedang. Ini menandakan penggunaan media KOBAR Digital terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa, karena keseluruhan siswa yang diuji mengalami peningkatan nilai meskipun terdapat beberapa yang meningkat dalam kategori rendah.

2. Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengukur aspek motivasi belajar, setelah kegiatan pembelajaran siswa diberikan angket motivasi belajar yang di susun berdasarkan teori ARCS Motivation Model (Keller, 1987). Lembar angket terdiri dari sepuluh pernyataan dengan rincian: 2 pernyataan aspek *Attention*, 2 pernyataan aspek *Relevance*, 3 pernyataan aspek *Confidence*, dan 3 pernyataan aspek *Satisfaction*. Penilaian angket menggunakan skala Likert 4 poin (Sangat setuju (SS) = 4; Setuju (S) = 3; Tidak setuju (TS) = 2; dan Sangat tidak setuju (STS) = 1). Selanjutnya data dianalisis per-indikator menggunakan rumus persentase berikut (Mohamad & Samatowa, 2022):

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Data yang diperoleh lalu diklasifikasikan berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari Izzah &

Ma'sum (2021) pada tabel berikut:

Tabel 6. Kriteria Nilai Persentase

Persentase (%)	Kategori
81 – 100	Sangat tinggi
61 – 80	Tinggi
41- 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat rendah

Maka hasil dari analisis persentase tiap indikator angket motivasi belajar siswa kami dirangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Klasifikasi Tiap Indikator Angket Motivasi

Indikator	Butir	Jumlah skor diperoleh	Jumlah skor maksimal	Persentase (%)	Kategori
Attention	2	116	136	85,29	Sangat tinggi
Relevance	2	110	136	80,88	Tinggi
Confidence	3	164	204	80,39	Tinggi
Satisfaction	3	167	204	81,86	Sangat tinggi
Total	10	557	680	81,91	Sangat tinggi

Tabel 7 menunjukkan bahwa KOBAR Digital yang diujikan sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan total nilai persentase keseluruhan indikator ARCS mencapai 81,91% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Indikator dengan skor persentase tertinggi adalah *Attention* (perhatian) yaitu 85,29 %, yang artinya media KOBAR Digital sangat mampu menarik perhatian dan minat siswa. Data ini juga menguatkan hasil observasi peneliti saat proses pengujian produk, di mana siswa sangat antusias belajar menggunakan komik digital. Siswa antusias membaca dengan mandiri tanpa diperintah. Di samping itu, para siswa juga mampu memahami isi komik hanya dengan arahan saja tanpa perlu diberikan penjelasan lebih lanjut.

Pembahasan

Pada subbab ini dijelaskan dua pembahasan utama yaitu pembahasan tentang efektivitas media KOBAR Digital terhadap *Mahārah Qirā'ah Fahmiyyah* dan juga pembahasan terkait pengaruh KOBAR Digital pada motivasi belajar siswa. Adapun paparan pembahasannya adalah sebagai berikut:

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media KOBAR Digital yang telah diujikan di SDN Banjarwati terbukti mampu meningkatkan pemahaman bacaan siswa. Dari keseluruhan siswa yang diujikan dengan media ini, sebesar 35% mengalami peningkatan ke

kategori tinggi, 47% ke kategori sedang, dan 18% ke kategori rendah. Dengan demikian, data tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa tetap mengalami peningkatan pemahaman bacaan, meskipun tingkat peningkatannya berbeda. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KOBAR Digital efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab pada aspek qirā'ah fahmiyyah. Kehadiran KOBAR Digital telah menjawab persoalan yang dihadapi di SDN Banjarwati, di mana pada dasarnya siswa telah mampu membaca teks Arab, namun masih terkendala dalam memahami makna dan isi bacaan tersebut. Kemudian KOBAR Digital muncul dengan memadukan teks dan ilustrasi visual untuk membantu siswa memahami konteks bacaan secara lebih mudah, sehingga proses memahami isi teks tidak lagi hanya bergantung pada penjelasan guru.

Keefektivitasan media KOBAR ini bukan semata-mata langsung terjadi begitu saja, namun efektivitas ini dapat dijelaskan melalui Teori Dual Coding dari Paivio (1991), yang menyatakan bahwa otak memproses informasi visual (gambar) dan verbal (teks) melalui dua saluran independen (berbeda) namun saling terhubung, yaitu saluran verbal yang disebut *logogens* dan saluran visual yang disebut *images* (Nachiappan, 2013). Penggunaan dua saluran informasi ini secara bersamaan akan dapat meningkatkan daya serap siswa dalam mengingat materi pembelajaran (Bakar et al., 2025). Integrasi teks bahasa Arab dengan ilustrasi visual dalam KOBAR akan memicu kerja otak dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap isi teks. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Listiyani dkk. (2025) dan juga penelitian Pajriah & Budiman (2017), keduanya menyatakan pembelajaran yang dilakukan dengan metode dual coding memberikan dampak signifikan pada hasil belajar siswa.

Lebih lanjut, keberhasilan media ini juga didukung oleh Teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory*) dari Sweller (1988), yaitu Teori yang berfokus pada bagaimana informasi dapat diproses oleh otak manusia, terutama terkait kapasitas memori kerja (*working memory*) yang sangat terbatas, yang mana keterbatasan kapasitas ini dapat memengaruhi keefektivitasan seseorang dalam menyerap informasi baru (Siregar, 2025). Untuk itulah KOBAR ini hadir, di mana Media KOBAR Digital dirancang untuk mengelola dan meringankan beban kognitif siswa dengan menyajikan informasi yang kompleks melalui potongan cerita yang visual (bergambar) dan terstruktur, sehingga lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian, siswa tidak mengalami beban kognitif berlebih (*overload*) saat mencoba memahami teks dalam komik, sehingga proses pemahaman makna (fahmiyah) menjadi lebih optimal dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya menyajikan teks. Hal ini sejalan dengan temuan Syagif (2024), yang menegaskan bahwa di antara

cara mengoptimalkan beban kognitif siswa adalah dengan visualisasi dalam penyusunan aktivitas pembelajaran, dan hal ini juga ada pada pengembangan KOBAR Digital.

Berdasarkan analisis angket yang telah diberikan kepada siswa kelas VI SDN Banjarwati, motivasi belajar siswa meningkat menjadi kategori sangat tinggi dengan skor 81,91% setelah pembelajaran dengan implementasi KOBAR Digital. Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan KOBAR Digital mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada tahap wawancara dan observasi awal di SDN Banjarwati. Sebelum menggunakan media ini, siswa cenderung kurang antusias mengikuti pembelajaran bahasa Arab, kurang percaya diri dalam memahami makna teks Arab, serta lebih banyak menunggu penjelasan atau terjemahan dari guru. Setelah pembelajaran menggunakan KOBAR Digital, penyajian cerita bergambar dan ilustrasi visual memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses memahami bacaan secara mandiri.

Adanya peningkatan motivasi belajar ini dapat dijelaskan dengan mengacu pada Teori Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari John M. Keller (1987), pembelajaran dengan model ARCS difungsikan untuk menarik minat siswa, penyelarasan materi dengan pengalaman belajar siswa, mampu menumbuhkan rasa kepercayaan akan kemampuan diri siswa, dan memberi perasaan puas serta bangga dari diri siswa (Hamidah et al., 2022). Selanjutnya dalam KOBAR Digital elemen *Attention* (perhatian) tercapai karena desain visual komik yang menarik minat awal siswa. Elemen *Relevance* (relevansi) tercipta karena cerita dalam KOBAR disesuaikan dengan dunia keseharian siswa. Elemen *Confidence* (kepercayaan diri) muncul ketika siswa merasa mampu memahami isi teks dengan bantuan konteks visual dalam komik, yang pada akhirnya membawa pada *Satisfaction* (kepuasan) belajar pada diri siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Herti dkk. (2016) mereka menyebutkan bahwa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan dukungan motivasi agar dapat menggerakkan semangat belajar pada diri siswa, dan pembelajaran model ARCS mampu untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Herti et al., 2016).

Hasil ini juga didukung oleh *Expectancy-Value Theory* yang dicetuskan oleh Wigfield dan Eccles (2000), yang menyatakan bahwa siswa akan lebih berminat belajar jika mereka merasa yakin bisa melaksanakannya dan memiliki nilai daya tarik bagi mereka (Khariani, 2024). Dalam teori ini terdapat dua komponen, yaitu *expectancy* (ekspektasi/harapan) dan *value* (nilai) (Rosenzweig et al., 2019). Melalui media KOBAR Digital minat belajar siswa di SDN Banjarwati dapat meningkat

karena media ini membangun harapan dan kepercayaan diri bahwa mereka mampu memahami teks bahasa Arab dengan bantuan gambar yang menjadi jembatan makna. Di samping itu dalam KOBAR Digital juga terkandung value (nilai) karena media ini memiliki daya tarik yang besar bagi siswa, juga karena isi cerita dalam komik sesuai dengan materi di sekolah dan berkaitan dengan apa yang ada di sekitar siswa. Ketika siswa merasa mampu memahami bacaan dan menganggap materi tersebut berharga, dorongan internal untuk belajar pun meningkat secara signifikan. Penelitian terdahulu yang juga membahas teori ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Qi Wang dan Megchen Xue (2022) tentang implementasi teori motivasi ekspektasi-nilai dalam pendidikan bahasa. Ia menekankan pentingnya memahami nilai capaian pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa kedua (Wang & Xue, 2022).

Peningkatan motivasi ini juga tidak lepas dari peran media KOBAR Digital sebagai instrumen yang mengubah pandangan siswa terhadap bahasa Arab. Media ini mengubah persepsi belajar bahasa Arab yang sering dianggap menakutkan karena sulit menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan melalui narasi bergambar. Hal ini merupakan praktik nyata dari prinsip *Joyful Learning* yaitu teori yang menekankan bahwa dalam proses belajar harus terlaksana dengan suasana yang menggembirakan, bukan sebagai siksaan psikologis agar siswa tidak merasa tertekan, takut salah atau bosan pada saat belajar (Rahma & Hidayah, 2022). Dalam konsep teori ini menyatakan bahwa ketika otak berada dalam kondisi “bahagia” atau “senang”, ia akan lebih terbuka untuk menerima informasi baru, serta apabila siswa dalam kondisi stress maka informasi yang akan masuk ke otak pada bagian *Cognitive memory consolidation and storage* akan diblokir sehingga proses belajar terhenti (Affandi et al., 2024). Demikian, hal ini sejalan dengan argumen Sutrina dkk. (2025), suasana belajar yang menyenangkan (*joyful*) mampu menurunkan kecemasan siswa dan meningkatkan pengaruh positif terhadap hasil belajar akademik. Tidak hanya itu *joyful learning* juga memiliki pengaruh positif pada motivasi, keterlibatan, Serta perkembangan sosial-emosional siswa (Sutrina et al., 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran KOBAR Digital (Komik Bahasa Arab Digital) yang dikembangkan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Media komik digital ini dirancang menggunakan aplikasi Canva dan memuat materi bertema kebun binatang yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi dari

dua ahli yaitu: ahli materi/bahasa dan ahli media, KOBAR Digital dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar dengan nilai persentase keseluruhan 92,5% dan termasuk kategori sangat tinggi. Hasil uji coba terbatas terhadap 17 siswa SDN Banjarwati Paciran Lamongan menunjukkan bahwa KOBAR Digital efektif meningkatkan kemampuan mahārah qirā'ah fahmiyyah serta motivasi belajar siswa. Analisis total N-Gain menunjukkan peningkatan pada kategori sedang, sedangkan total hasil angket motivasi menunjukkan kategori sangat tinggi dengan persentase 81,91%. Selain itu, media KOBAR Digital bersifat fleksibel dan mudah diakses karena dapat digunakan melalui berbagai perangkat, seperti laptop, komputer, dan telepon genggam, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang interaktif.

REFERENSI

- Affandi, G. Rusyid, Hadi, Cholichul Hadi, Fardana, Nur Ainy, Megawati, F., Laili, N., & Rohmah, Noer Ma'unatur. (2024). *Joyful Learning & Media Pembelajaran* (M. Alfian (ed.)). UMSIDA Press Redaksi.
- 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>
- Aprizal, A. P. (2021). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(2), 87–93.
- Bakar, R. M., Jasmal, N. A., Anugrah, R., & Jannah, G. R. (2025). Gambar dan Kata: Efektivitas Dual Coding dalam Meningkatkan Long- Term Memory. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 5(2), 1525–1536. <https://doi.org/DOI: 47467/eduinovasi.v5i2.8171>
- Bi, Y. (2021). Dual Coding of Knowledge in the Human Brain. *Trends in Cognitive Sciences*, 25(10), 883–895. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2021.07.006>
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (2007). *Educational Research: An Introduction* (edisi 8). Pearson.
- Chang, Y. S. (2021). Applying the ARCS Motivation Theory for the Assessment of AR Digital Media Design Learning Effectiveness. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21). <https://doi.org/10.3390/su132112296>
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual Coding Theory and Education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>
- Dahlan, R., Kamal, H., & Laswi, A. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komik pada Materi At- Ta ' riifu bin Nafsi Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ulusalu Luwu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 40677–40684.
- Effendy, A. F. (2012). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Misykat Malang.
- Hake, R. R. (2002). Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender , High-School Physics , and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization . *Physics Education Research Conference, August 2002*, 1–14.
- Hakim, A. A., Mukmin, & Sabana, R. (2025). Komik Tematik sebagai Media Pembelajaran untuk Mahārah 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>

- Hamidah, Kusuma, J. W., Zaenuri, Isnarto, & Agoestanto, A. (2022). Pengaruh Model ARCS (Attention-Relevance-Confidence- Satisfaction) terhadap Kemampuan Penalaran Matematis dan Self Confidence Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang*, 441–446. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Hasibuan, M. N., & Sa'diyah, H. (2023). Metode Contextual Teaching And Learning dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah . *Jurnal REVORMA*, 3(1), 26–41.
- Herti, Anisa, Lathifah, Meyke, & Fardani. (2016). Model ARCS (Attentin, Relevance, Confidence, Satisfaction. *Seminar Nasional Pendidikan dan Saintik*, 546–553.
- Izzah, M. A., & Ma'sum, A. (2021). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Mahārah Qira'ah untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(8), 1081–1094. <https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094>
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS model of Instructional Design. In *Journal of Instructional Development* (Vol. 10, Issue 3). <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Khariani, D. R. (2024). Hubungan Motivasi dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN No 100311 Palsabolas pada Mata Pelajaran IPS T . A 2023 / 2024. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 9(1), 7–12.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yasin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12.
- Listiyani, L. A., Hidayah, A., Khoerotunisa, M., Handayani, F., Athoillah, M. A., Efendy, M., & Atmaja, D. H. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Dual Coding dalam Bentuk Audiovisual terhadap Tingkat Pemahaman Belajar pada Siswa Kelas V & VI di SDN 2 Korowelanganyar. *Aspirasi : Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 3(5), 128–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i5.2250> Available
- Mahmuda, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An-Nabighoh*, 20(01), 129–138.
- Mohamad, W. M., & Samatowa, L. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Gadget Menggunakan Google Classroom dan PhET pada Perkuliahan Fisika dasar I. *Jurnal Normalita*, 10(3), 221–230.
- Nachiappan, S. (2013). Peranan Teori Dual Coding dan Proses Kognisi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Melalui Kaidah Pedagogi Hermeneutik. *Jurnal Pendidikan Bitara*, 6, 1–15.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah dengan Tema: Peningkatan Kualitas Publikasi Melalui Hasil Riset dan Pengabdian Masyarakat, November*, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak: History and Education*, 4(1), 77–86.
- Panjaitan, N. A. S., & Al Rasyid, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 484–495.
- Rahma, B. A., & Hidayah. (2022). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 188–192. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Rahman, R. A., Abdi, E. C., Astina, C., & El Qorny, A. (2023). Content Analysis Kitab “Nubdzatul

- Bayan" sebagai Buku Ajar Akselerasi Mahārah Qiraah di Ponpes Nurul Jadid (Perspektif Teori Pembelajaran Willian Francis Mackey). *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 90–105. <https://doi.org/10.32699/liar.v7i1.4605>
- Rahmawati, R. D., & Nurhidayah, W. (2023). Pengembangan Komik Keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Arab. *QALAM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Renaldi, F. S., & Ulfah, N. (2025). Implementasi Media Buku Cerita Bergambar (Komik) untuk Meningkatkan Minat Baca Bahasa Arab Santri Pondok Pesantren Mahasiswa Sirojut Tholibin Tulungagung. *JSP: Jurnal Studi Pesantren*, 5(1), 145–168. <https://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/studipesantren/>
- Rosenzweig, E. Q., Wigfield, A., Eccles, J. S., Renninger, K. A., & Hidi, S. E. (2019). Expectancy-Value Theory and its Relevance for Student Motivation and Learning. In *the Cambridge Handbook of Motivation and Learning* (pp. 617–644). Cambridge University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/9781316823279.026>
- Rudiyanto, C., Huda, N., & Tobing, V. M. L. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva untuk Siswa Kelas XI SMA Masa Depan Cerah Surabaya. *Akademik: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 5(1), 68–76.
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 3(1), 33–42.
- Siregar, T. (2025). *Cognitive Load Theory (CLT)* (A. M. Pratiwi (ed.); edisi ke-1). PT Tujuh Pustaka Penerbit.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Penerbit Alfabeta.
- Sutrina, D., Nurlisma, Alim, A. J., & Anggriani, M. D. (2025). Konsep Joyful Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal Educational Research and Development*, 02(01), 611–616. <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd> E-ISSN
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving : Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12, 257–285. <https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202>
- Syagif, A. (2024). Teori Beban Kognitif John Sweller dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Jenjang Pendidikan Dasar. *Fashluna*, 5(2), 93–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i2.883>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children a Sourcebook*. Indiana University.
- Wang, Q., & Xue, M. (2022). The Implications of Expectancy-Value Theory of Motivation in Language Education. *Frontiers in Psychology*, 13(November), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.992372>
- Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). Expectancy – Value Theory of Achievement Motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 68–81. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1015>
- Zainuri, Z., & Wahyudi, I. (2023). Pendampingan Pembelajaran Mahārah Qirā'ah Menggunakan Media Visual. *An-Nuqthah: Journal of Research & Community Service*, 3(2), 93–100. <https://doi.org/10.62097/an-nuqthah.v3i2.1498>