

# Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva

Nurul Aisyah Salsabila Panjaitan<sup>1✉</sup>, Harun Al Rasyid<sup>1</sup>  
(1) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

✉ Corresponding author  
([nurul0302193107@uinsu.ac.id](mailto:nurul0302193107@uinsu.ac.id))

## Abstrak

Artikel ini memaparkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berupa komik berbasis canva yang penggunaannya cukup mudah dan efektif dalam membantu proses pembelajaran bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media komik bahasa Arab berbasis canva. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model four-D (4-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4-D terdiri dari empat tahapan, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan dissemination (penyebaran). Namun, pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan development (penyebaran) dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket lembar validasi ahli, angket respon guru bahasa Arab dan respon siswa. Media ini divalidasi oleh dua ahli bahasa Arab yakni ahli media dan ahli materi. Hasil kelayakan yang diperoleh dari ahli media dengan rata-rata nilai persentase 79 % dengan kategori layak dan memperoleh rata-rata nilai persentase 96 % dengan kategori sangat layak dari ahli materi. Respon guru bahasa Arab mengenai media mendapatkan hasil persentase sebesar 95 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan respon siswa terhadap kepraktisan media komik bahasa Arab memperoleh hasil persentase sebesar 94 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media komik bahasa Arab berbasis canva untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Qur'an Kisaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik bahasa Arab*

## Abstract

This article presents the results of research on the development of Arabic language learning media in the form of canva-based comics that are easy to use and effective in helping the Arabic language learning process. The purpose of this research is to find out the feasibility and quality of canva-based Arabic comic media. The method used is the research and development method (Research and Development) using the four-D (4-D) model developed by Thiagarajan. The 4-D model consists of four stages, namely define, design, development and dissemination. However, this research only reached the stage of development (dissemination) due to time and cost limitations. The data collection instrument used in this research is the expert validation sheet questionnaire, Arabic teacher response questionnaire and student response. This media is validated by two Arabic language experts, namely media experts and material experts. The eligibility results obtained from media experts with an average percentage value of 79% with the eligible category and obtained an average percentage value of 96% with the very eligible category from material experts. The Arabic language teacher's response about the media obtained a percentage result of 95% with the category very suitable. While the student's response to the practicality of Arabic comic media obtained a percentage result of 94% with a category of very feasible. Based on the data that has been obtained, it can be concluded that canva-based Arabic comic media for seventh grade students of Madrasah Tsanawiyah Qur'an Kisaran is suitable for use in the Arabic language learning process.

**Keywords:** *Development, Learning Media, Arabic comics*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting pada kehidupan manusia. Pendidikan juga menjadi tolak ukur dalam keberhasilan suatu negara. Salah satu faktor yang menjadikan negara termasuk ke dalam kategori negara maju adalah pendidikan yang berkembang. Hal ini cukup menjelaskan bahwa pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi untuk masa depan. Selaras dengan pendapat Al- Ghazali tentang hakikat pendidikan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk menyiapkan generasi pemuda dan anak-anak dengan ilmu pengetahuan dan memperkuat hatinya untuk menghadapi tantangan yang akan dilaluinya pada zamannya nanti (Agustinova & Wijayanti, 2014).

Pendidikan memiliki fungsi dan tujuan yang sangat besar dalam mempersiapkan generasi yang dapat membawa perubahan. Tercapainya sebuah tujuan dari pendidikan tidak terlepas dari adanya faktor yang mempengaruhinya. Diantaranya guru yang profesional, model pembelajaran dan juga media pembelajaran. Keberadaan seorang guru menjadi salah satu penentu keberhasilan sebuah pembelajaran. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran. Apalagi saat ini zaman semakin berkembang dengan adanya teknologi yang semakin canggih.

Di era digitalisasi ini, Perkembangan teknologi membawa dampak yang besar bagi dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu pembahasan dengan topik yang menyangkut penyediaan fasilitas dalam belajar. Selain itu, teknologi dalam pendidikan juga berfokus pada pemecahan masalah-masalah yang terjadi terkait dengan proses pembelajaran (Prawiradilaga, 2016). Peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu manfaat dari perkembangan teknologi. Hal ini didukung oleh strategi guru dalam kegiatan pembelajaran, baik pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Adapun strategi yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan membuat variasi-variasi yang menyenangkan untuk dapat meningkatkan keantusiasan siswa dalam belajar. Salah satu variasi tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini.

Secara umum, media dipahami sebagai perantara dari sumber informasi untuk penerima informasi. Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Musfiqon (2012) media diartikan dengan dua sisi, yaitu sisi sempit dan sisi luas. Dalam sisi sempit media dinyatakan sebagai sesuatu yang berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang dipakai untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi (Suryani et al., 2018). Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Jika ingin menciptakan proses pembelajaran yang efektif, maka harus memperhatikan hal-hal yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar (Indaryati & Jailani, 2015). Oleh sebab itu, guru diwajibkan untuk mengetahui pemanfaatan dari media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut (Suryani & Agung, 2012). Namun yang terjadi hari ini, penggunaan media pembelajaran masih sangat langka. Hal ini menimbulkan berbagai alasan seperti keterbatasan waktu dalam mengajar dan juga ketidaktepatan media dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Tetapi alasan seperti ini tidak akan berlaku jika seorang guru mempunyai keterampilan mengenai media pembelajaran.

Terdapat beberapa pembelajaran yang dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan membosankan. Salah satunya adalah pembelajaran bahasa Arab. Baik dikalangan pesantren, madrasah maupun sekolah, bahasa Arab menjadi pelajaran yang paling dihindari oleh peserta didik. Seperti yang telah diketahui dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan, bahwa pembelajaran bahasa Arab menjadi pembelajaran yang banyak dihindari oleh siswa karena kurangnya guru yang menggunakan media pembelajaran (Hasan & Baroroh, 2019). Seperti hasil pengamatan peneliti pada siswa kelas VII Mts Qur'an Kisaran, peneliti menemukan kelemahan siswa dalam menggunakan bahasa Arab. Ketika melakukan wawancara terhadap siswa, hal paling mendasar yang menyebabkan mereka malas untuk menggunakan bahasa Arab adalah kurangnya media yang menarik untuk meningkatkan keinginan mereka dalam menghafal kalimat-kalimat percakapan bahasa Arab. Di sinilah peran seorang guru bahasa Arab sangat diperlukan. Seorang guru bahasa

Arab harus mampu merubah cara pandang siswa mengenai bahasa Arab itu sendiri. Guru bahasa Arab harus kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran bahasa Arab.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti mendapatkan inspirasi untuk membuat sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu mengurangi permasalahan yang terjadi khususnya permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab. Terdapat banyak media interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai bahan ajar pendamping untuk siswa bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti akan membahas mengenai media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi canva yaitu komik bahasa Arab. Menurut Waluyanto, komik adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Pengertian komik diperkuat oleh Scott McCloud bahwa komik adalah gambar yang berfungsi menyampaikan informasi dan menghasilkan tanggapan yang estesis pada yang melihatnya. Simpulannya menyebutkan bahwa gambar-gambar yang berurutan dalam komik merupakan media komunikasi yang efektif. Adapun fungsi daripada komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan. Sistematika penulisan kalimat-kalimat dalam komik biasanya disajikan dalam bentuk balon-balon yang disesuaikan dengan gambar-gambar agar tampak lebih serasi (Hidayat Agusvian et al., 2021).

Menurut Sasongko (2013) dalam (Saputro & Soeharto, 2015), komik sudah menjadi media pembelajaran yang banyak digunakan oleh beberapa negara-negara maju seperti negara Jepang. Sekolah di Jepang menggunakan beberapa buku pelajaran yang didesain dalam bentuk komik dan untuk mendukung eksistensi dari komik dan kartun, negara Jepang memfasilitasi dengan mendirikan fakultas khusus yang bergerak untuk memperdalam bidang komik dan kartun di Universitas Seika, Kyoto. Di tengah gempuran teknologi yang kian canggih, kertas dan pensil tidak lagi menjadi alat dalam pembuatan komik. Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat komik, misalnya aplikasi canva, *pixtoon*, *comic strip maker* dan lain sebagainya. Berbagai aplikasi tersebut menyediakan banyak fitur yang diperlukan untuk membuat sebuah komik dengan tampilan yang lebih menarik.

Aplikasi canva sebagai salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis komik. Aplikasi canva menyediakan fitur-fitur animasi yang menarik dengan penggunaan yang sangat mudah. Canva adalah aplikasi desain online yang memberikan situs layanan editing dan menyediakan berbagai *template* yang dapat diakses seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk dan lain sebagainya (Garris Pelangi, 2020). Selain itu, jenis-jenis presentasi yang terdapat pada aplikasi canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan lain sebagainya (Wahyuni & Napitupulu, 2022). Kemudian, canva juga menyediakan fitur yang dapat mendukung untuk membuat sebuah video dengan tambahan suara.

Canva juga memberikan banyak pilihan hasil *output* dari desain yang telah dibuat, yaitu berupa *link*, foto, video dan juga dokumen. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh canva adalah (Supriani et al., 2023): Memiliki beragam fitur desain yang menarik, Penggunaan yang praktis dan mudah, Dalam penggunaannya, tidak harus menggunakan laptop tetapi juga bisa menggunakan *smartphone* dengan syarat dapat mengakses aplikasi canva. (Tanjung & Faiza, 2019). Namun dalam penggunaannya, aplikasi canva memerlukan data internet agar dapat tersambung dan dapat digunakan. Inilah yang menjadi kekurangan dalam canva. Selain itu, tidak semua *template* yang disediakan gratis tetapi ada juga yang berbayar. (Admelia et al., 2022). Akan tetapi, tidak sedikit juga *template* gratis yang disediakan dan dapat diakses oleh para pengguna aplikasi canva.

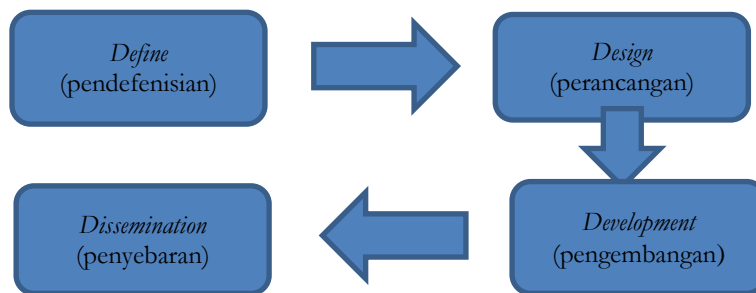
Oleh karena itu, hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk memilih media komik bahasa Arab berbasis canva sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Mengingat siswa akan jauh merasa senang jika pembelajaran yang diberikan tidak hanya berupa tulisan saja namun juga disertai dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk komik tentu menjadi materi yang sangat menyenangkan sehingga dapat menunjang semangat dan antusias siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Beberapa pengembangan media komik berbasis canva telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Ningrum & Talib, 2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan canva *for education* untuk pembuatan komik bahan ajar bahasa Indonesia dalam pembelajaran tatap muka terbatas di SMA Negeri 1 Bantaeng dinyatakan sangat baik dibuktikan dengan hasil

responden terkait kelayakan dari media tersebut. Pengembangan media komik berbasis canva pada muatan pelajaran bahasa Indonesia materi sumber energi dinyatakan layak digunakan menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia (Nurafrilian, Sukamanasa, & Suchyadi, 2022). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Senjaya, Indriani, Mahdarani, Muharam, & Mustikaati, 2022), disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital (MEKODIG) dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dinyatakan valid dan layak dengan nilai persentase 100 % yang diperoleh dari angket respon siswa. Tujuan penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik seperti komik sehingga diharapkan melalui media komik bahasa Arab (KOBAR) ini mampu membangun kreatifitas guru dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya di Mts. Qur'an Kisaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau lebih dikenal dengan sebutan penelitian pengembangan. Adapun penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, menciptakan dan menguji validitas dari sebuah produk yang telah diciptakan. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan *Four D Model* (Model 4-D). Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan. Menurut Thiagarajan, model 4-D merupakan singkatan dari 4 tahapan penelitian yaitu *Define, Design, Development, and Dissemination*. (Sugiyono, 2020). Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap penelitian model 4D

Pada tahap pendefinisian (*define*), yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan peserta didik, analisis bahan ajar, analisis kebutuhan media, serta analisis konsep. Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap perancangan (*design*), yakni mulai melakukan perancangan dan pembuatan media pembelajaran komik bahasa Arab (KOBAR), meliputi pemilihan materi, *design* karakter dan gambar ilustrasi pada media komik secara terperinci. Kemudian, pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan kegiatan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi. Setelah mencukupi pada syarat valid, komik bahasa Arab (KOBAR) dapat diuji cobakan kepada peserta didik untuk membuktikan kepraktisan dari media komik bahasa Arab (KOBAR). Uji coba peserta didik dilaksanakan di Mts. Qur'an Kisaran dengan subjek penelitian 24 orang siswa yang tergabung dalam kelas VII dan merupakan siswa yang menetap di asrama (bukan siswa *fullday*). (Luthfi & Rakhmawati, 2022). Tahapan yang terakhir adalah tahapan penyebarluasan (*dissemination*). Tahapan ini merupakan tahapan penyebarluasan media yang telah diproduksi dan telah melewati masa validasi dan revisi. Karena penelitian ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, jika pada tahapan *dissemination* (penyebarluasan) media yang telah diproduksi harus dicetak, diperbanyak dan di publikasikan. Oleh karena itu, penelitian ini hanya pada sampai tahap pengembangan (*development*), hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dialami oleh peneliti. (Arkadiantika et al., 2020).

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva ini merupakan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan siswa terkait media pembelajaran komik bahasa Arab (KOBAR) tersebut. Sedangkan data kuantitatif dihasilkan dari hasil skor penilaian validitas ahli

media dan ahli materi serta penilaian kepraktisan produk yang diperoleh dari angket respon guru bahasa Arab dan siswa terhadap media komik bahasa Arab (KOBAR). Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket validasi ahli media dan ahli materi serta lembar angket respon guru bahasa Arab dan siswa. Angket validasi tersebut bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan dari media komik bahasa Arab (KOBAR). Dalam lembar validasi tersebut, peneliti menggunakan rentang skor 1 sampai 4 dengan uraian : 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (baik), 4 (sangat baik). Skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan :

$x_i$  = Nilai kelayakan angket tiap aspek

$\sum S$  = Jumlah seluruh skor validasi

$S_{max}$  = Skor maksimal (Damayanti et al., 2018)

Di bawah ini merupakan tabel kriteria kelayakan validitas dari para ahli yang digunakan untuk melihat hasil kelayakan suatu produk/ media. Uji kepraktisan media komik bahasa Arab (KOBAR) diperoleh dari angket respon guru bahasa Arab dan siswa dengan menggunakan Skala *Likert* 5 skala. Adapun panduan klasifikasi nilai kepraktisan seperti yang tertera pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Validator Ahli Media dan Ahli Materi

Skor dalam persen	Kriteria Kelayakan
< 21 %	Sangat Tidak Layak
21 - 40 %	Tidak Layak
41 - 60 %	Cukup Layak
61 - 80 %	Layak
81 - 100 %	Sangat Layak

Sumber : (Rahmatin et al., 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Qur'an Kisaran, Kelurahan Sentang, Kecamatan Kota Kisaran Timur, Kabupaten Asahan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 yang dimulai pada hari Senin tanggal 06 Februari 2023 sampai pada hari Senin tanggal 27 Februari 2023. Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Qur'an Kisaran yang berstatus sebagai peserta didik yang bermukim (bukan *fullday*). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Komik Bahasa Arab (KOBAR) pada pembelajaran bahasa Arab.

Pengembangan media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva disusun dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan yakni *Four D Model* atau dikenal dengan sebutan model 4-D. Akan tetapi karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian pengembangan ini telah dimodifikasi menjadi model 3-D, yaitu, tahap *define* (perancangan), *design* (perancangan) dan *development* (pengembangan). Mengenai tahapan yang terakhir yaitu *dissemination* (penyebarluasan) tidak digunakan dalam penelitian ini. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahapan pendefinisian adalah tahapan mengamati kegiatan pembelajaran di dalam kelas dalam hal ini adalah pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa terkait pembelajaran bahasa Arab juga dilakukan pada tahap ini. Hal ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa Arab berlangsung di dalam kelas serta kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Dari hasil pengamatan dan wawancara yang diperoleh oleh peneliti, diketahui bahwa Madrasah Tsanawiyah Qur'an Kisaran menggunakan kurikulum K-13 sebagai pedoman dalam kegiatan belajar dan mengajar. Adapun yang menjadi

panduan dan sumber bahan ajar yang digunakan adalah buku siswa berbasis LKS yang telah disediakan oleh pihak madrasah. Terkhusus pada pembelajaran bahasa Arab terdapat sumber bahan ajar pendukung seperti kitab-kitab nahwu, shorof dan juga kamus bahasa Arab.

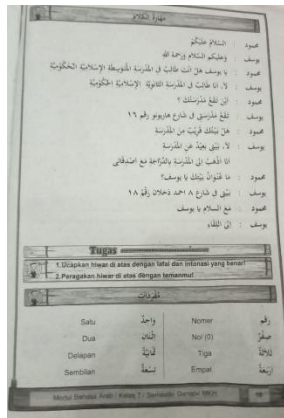
Berdasarkan kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti, *Teacher Centered Learning* (pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru) merupakan pendekatan yang dominan digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, beberapa peserta didik juga ikut berpartisipasi dan aktif ketika pembelajaran berlangsung, pendekatan ini disebut juga dengan *Student Centered Learning* (pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa). Namun tidak semua peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, hal ini disebabkan berbedanya kemampuan dari setiap peserta didik tersebut.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Media media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva merupakan media pembelajaran bahasa Arab yang dirancang khusus untuk siswa kelas VII. Materi yang digunakan di dalam komik merupakan materi *muhadatsah* (percakapan) yang terdapat dalam buku LKS siswa kelas VII. Hal ini dikarenakan agar siswa mudah memahami materi yang terdapat dalam komik bahasa Arab tersebut. Untuk membuat media komik bahasa Arab (KOBAR), terdapat dua langkah utama yaitu pemilihan materi dan perancangan format komik melalui aplikasi canva. Setelah melakukan pemilihan materi yang akan disusun dalam komik bahasa Arab, selanjutnya dilakukan penyusunan format komik, dimulai dari pemilihan karakter tokoh, latar belakang suasana, pemilihan warna dan jenis serta ukuran huruf, hingga penyusunan *design cover* komik dengan menggunakan *template* dari aplikasi canva. Kegiatan perancangan media komik bahasa Arab disesuaikan dengan materi *muhadatsah* yang akan digunakan supaya alur cerita dalam komik lebih menarik.

### a. Pemilihan materi

Materi merupakan faktor utama dalam suatu media pembelajaran. Dalam media komik bahasa Arab ini, peneliti memilih materi *muhadatsah* (percakapan) yang terdapat di dalam buku LKS bahasa Arab siswa kelas VII semester genap. Setiap bab dalam buku LKS bahasa Arab memiliki satu sub bab *muhadatsah*. Sehingga dalam komik bahasa Arab (KOBAR) akan terdapat tiga bab materi *muhadatsah* (percakapan) bahasa Arab. Alasan peneliti memilih materi yang terdapat dalam buku LKS bahasa Arab siswa adalah agar materi tersebut tetap sesuai dengan silabus, kurikulum dan indikator pencapaian yang akan dicapai oleh siswa kelas VII.

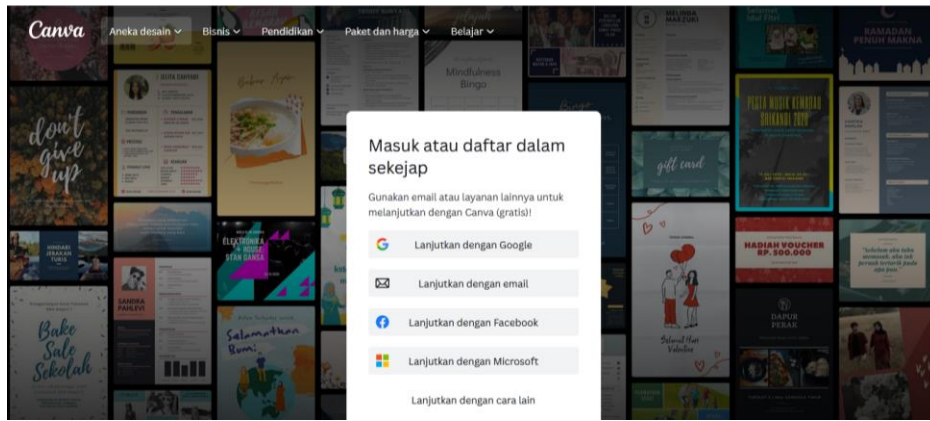


Gambar 2. Contoh materi *muhadatsah* pada buku LKS bahasa Arab

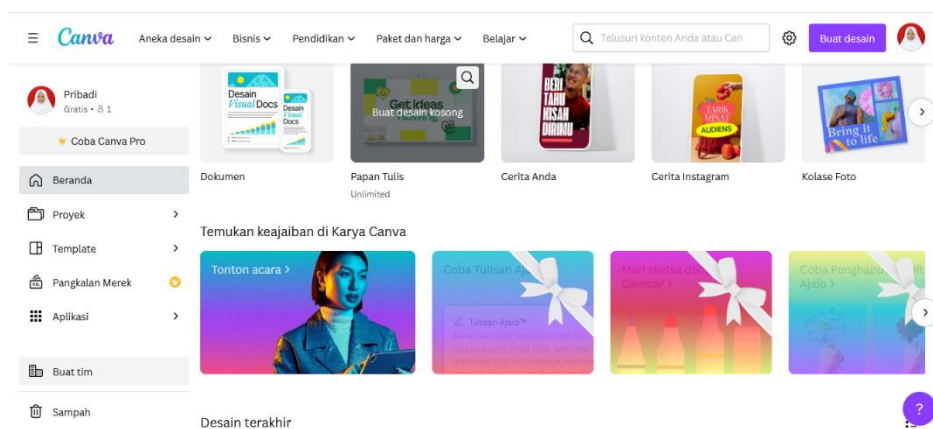
### b. Penyusunan format komik melalui aplikasi canva

#### 1) *Login* pada aplikasi canva

Aplikasi canva merupakan aplikasi yang sangat cocok untuk para pemula yang ingin membuat komik. Karena pada aplikasi canva disediakan berbagai *template* (tema) yang menarik dan dapat diakses secara gratis. Akan tetapi tidak semua dapat diakses secara gratis, ada juga *template* yang berbayar. Selain itu, aplikasi canva juga fleksibel dan mudah untuk digunakan. Tidak hanya dapat diakses melalui laptop juga dapat melalui *handphone*. Sebelum menggunakan aplikasi canva, pengguna harus *login* (masuk) dengan dengan beberapa pilihan yaitu dengan *gmail*, *facebook* atau *e-mail*. Setelah berhasil masuk, pengguna dapat menggunakan aplikasi canva sesuai dengan kebutuhan.



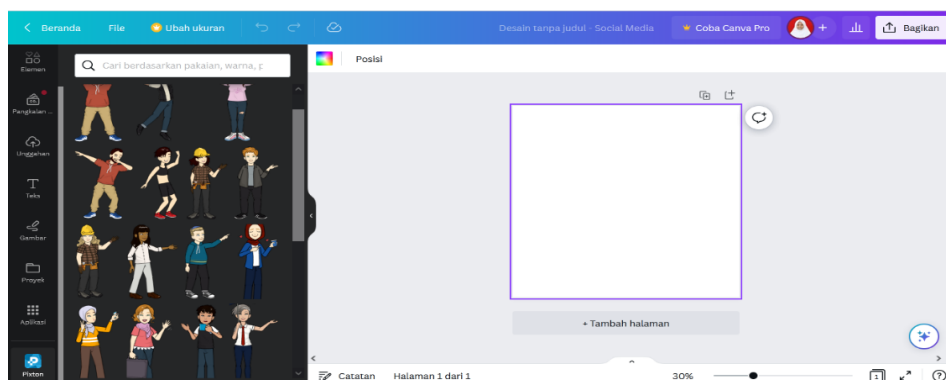
Gambar 3. Tampilan awal aplikasi canva



Gambar 4. Tampilan setelah login

Gambar di atas adalah tampilan aplikasi canva setelah pengguna berhasil login. Kemudian, pengguna dapat memilih *icon template* pada pilihan sebelah kiri untuk memulai merancang komik.

## 2) Pemilihan *template* dan karakter tokoh

Gambar 5. Tampilan *design* awal

Setelah memilih ukuran *template* yang diinginkan, maka langkah selanjutnya adalah memilih karakter tokoh yang sesuai. Pemilihan karakter tokoh dapat dilakukan dengan memilih menu *piktan* yang terdapat pada sudut kiri bawah. Jika pengguna tidak membayar atau gratis, maka tidak semua karakter tokoh dapat digunakan. Hal ini termasuk ekspresi yang dimiliki oleh kartun tersebut. Jadi, silahkan sesuaikan ekspresi dengan alur cerita dalam komik.

## 3) Design cover



Gambar 6. Cover KOBAR

Gambar di atas merupakan tampilan cover komik bahasa Arab (KOBAR) yang telah melewati proses perancangan dengan tahapan pemilihan gambar dan warna yang menarik. Nuansa Arab menjadi pilihan dalam latar belakang cover KOBAR. Adapun gambar-gambar yang terdapat di dalam cover merupakan gambar seluruh tokoh dari KOBAR. Kemudian, tampilan awal dalam cover juga terdapat judul dan identitas dari kreator.

## 4) Design isi komik



Gambar 7. Bab I





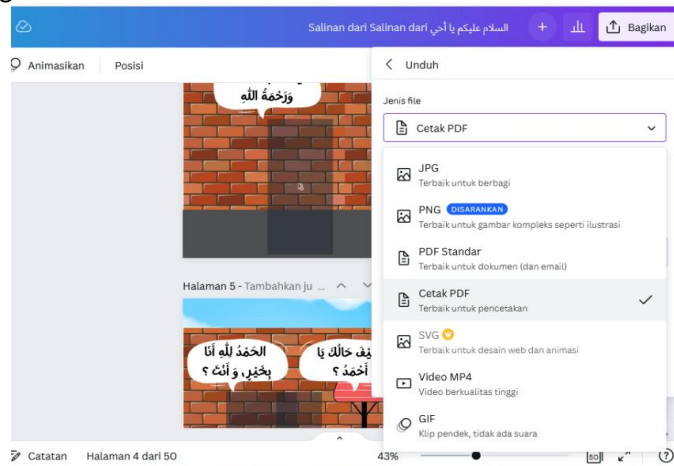
Gambar 8. Bab II



Gambar 9. Bab III

Ketiga gambar di atas merupakan tampilan isi komik bahasa Arab yang telah dilakukan pemilihan latar belakang dan karakter tokoh. Pemilihan latar belakang dan karakter tokoh disesuaikan dengan tema percakapan (*muhadatsah*) yang terdapat di dalam buku LKS bahasa Arab. Selain disesuaikan dengan tema percakapan, pemilihan warna juga harus memiliki tampilan yang menarik agar dapat memikat perhatian siswa. Seluruh *template* (tema) dan *icon* yang dipakai diambil dari menu elemen yang berada di sebelah kiri layar pengeditan. Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf juga menjadi perhatian dalam pembuatan komik. Terlebih dengan bahasa Arab yang menggunakan huruf hijaiyah. Oleh karena itu, pengaturan jenis huruf dan ukuran huruf harus disesuaikan dengan ukuran komiknya.

#### 5) Penyimpanan hasil *design* KOBAR

Gambar 10. *Finishing* KOBAR

Setelah komik selesai, maka I komik akan disimpan untuk dicetak. Adapun langkah-langkah penyimpanannya yaitu pilih tombol bagikan di sebelah kanan atas, lalu pilih bagian unduh, kemudian silahkan pilih jenis file cetak PDF, dan terakhir klik unduh lalu tunggu sampai hasil *design* komik tersimpan ke laptop atau *handphone*. Langkah terakhir setelah tersimpan, media komik bahasa Arab sudah dapat dibawa ke percetakan untuk dicetak.

### 3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahapan ini dilakukan setelah media pembelajaran telah dikembangkan dengan sempurna. Tahapan pengembangan media komik bahasa Arab berbasis canva diawali dengan uji kevalidan produk yang dilakuakn oleh ahli media dan materi. Ahli media dan materi disebut dengan validator. Dalam hal ini, yang menjadi validator adalah para dosen pendidikan bahasa Arab. Uji kevalidan dari media ini dilakukan agar mengetahui sisi kekurangan dari media yang telah dikembangkan. Adapun proses uji validasi tersebut adalah dengan memberikan media yang telah dikembangkan beserta dengan angket berupa lembar validasi yang menggunakan sistem *checklist* dan skala *likert* yang menjadi alat yang digunakan dalam penilaian kevalidan produk tersebut. Instrumen validasi media dan skor yang diperoleh dilampirkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Hasil validasi media

Aspek	Persentase (%)	Kriteria
Tampilan Visual	85 %	Sangat Layak
Kualitas Isi	75 %	Layak
Keterlaksanaan	75 %	Layak
Rata-rata	79 %	Layak

Sumber: Angket Validasi Ahli Media Bahasa Arab

Pada tabel 2, diketahui bahwa skor rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi materi adalah 79 %. Dan dapat dilihat pada tabel 1.1 yaitu kriteria validator ahli media dan ahli materi, angka 79 % berada pada rentang angka 61 - 80 % dan dengan kriteria layak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil validasi media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva dinyatakan layak. Selain melakukan validasi media, media komik bahasa Arab juga melewati proses validasi materi. Untuk validasi materi, hasil penilaian dari validator dilampirkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil validasi materi

Aspek	Persentase (%)	Kriteria
Materi	100 %	Sangat Layak
Bahasa	90 %	Layak
Kualitas Teknik	100 %	Sangat Layak
Rata-rata	96 %	Sangat Layak

Sumber : Angket Validasi Ahli Materi Bahasa Arab

Berdasarkan tabel 3 media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva memperoleh skor rata-rata hasil validasi materi sebesar 96 % dan termasuk kedalam kriteria sangat layak. Setelah melewati tahapan proses validasi oleh para ahli media dan materi, media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva. memasuki tahapan selanjutnya yaitu tahap uji kepraktisan. Pada tahap uji kepraktisan produk, peran guru dan peserta didik sangat dibutuhkan untuk melihat kepraktisan dari media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva. Tujuan dari uji kepraktisan ini adalah untuk mengetahui apakah media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva ini praktis dan cocok untuk digunakan oleh peserta didik. Uji kepraktisan dilakukan dengan menerapkan media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva kepada peserta didik dan guru. Setelah itu, guru dan peserta didik diberikan lembar instrumen penilaian berupa angket respon guru dan peserta didik. Dalam tahap ini, responden terdiri dari 24 orang siswa/i kelas VII dan dua orang guru bahasa Arab. Di bawah ini merupakan lampiran tabel hasil penilaian respon siswa kelas VII Mts. Qur'an Kisaran .

Tabel 4 Hasil angket penilaian respon siswa kelas VII

Aspek	Persentase (%)	Kriteria
Ketertarikan	96 %	Sangat Layak
Materi	93 %	Sangat Layak
Bahasa	92 %	Sangat Layak
Kualitas Teknik	96 %	Sangat Layak
Rata-rata	94 %	Sangat Layak

Sumber : Angket Respon Siswa Kelas VII

Tabel 4 adalah hasil angket penilaian respon siswa/i kelas VII. Adapun aspek beserta dengan nilai persentase yang terdapat dalam respon siswa/i tersebut adalah aspek ketertarikan mendapatkan 96 %, aspek materi memperoleh 93 % , aspek bahasa mendapatkan 92 % dan aspek kualitas teknik mencapai 96 %. Sehingga, skor rata-rata yang diperoleh dari angket penilaian respon siswa/i kelas VII Mts. Qur'an Kisaran yaitu 94 % dan termasuk kedalam kriteria sangat layak.

Tabel 5 Hasil angket penilaian respon guru bahasa Arab

Aspek	Persentase (%)	Kriteria
Tampilan Visual	100 %	Sangat Layak
Materi	93 %	Sangat Layak
Kebermanfaatan	91 %	Sangat Layak
Rata-rata	95 %	Sangat Layak

Sumber : Angket penilaian respon Guru Bahasa Arab

Berdasarkan tabel 5 merupakan hasil angket penilaian dua orang guru bahasa Arab. Ditemukan tiga aspek yang menjadi aspek dari angket penilaian respon guru tersebut. Pertama, aspek tampilan visual memperoleh nilai persentase sebesar 100 %. Kedua, aspek materi dengan nilai persentase sebesar 93 % dan terakhir aspek kebermanfaatan memperoleh nilai persentase sebesar 91 % . Adapun skor rata-rata dari hasil angket penilaian respon dua orang guru bahasa Arab adalah 95 % dan dapat dinyatakan sangat layak. Dari kedua hasil angket penilaian respon siswa dan guru bahasa Arab, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik bahasa Arab (KOBAR) dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Arab.

## SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan media komik bahasa Arab berbasis canva untuk siswa kelas VII dengan menggunakan model pengembangan *four D* (4-D), dapat disimpulkan bahwa media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva tersebut berhasil dan dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Hasil uji validasi kelayakan oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 79 % dan termasuk kedalam kriteria layak. Sedangkan hasil uji validasi kelayakan oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 96 %, hal ini termasuk pada kriteria sangat layak. Media komik bahasa Arab (KOBAR) juga telah memenuhi uji kepraktisan melalui hasil uji respon guru bahasa Arab dengan skor rata-rata 95 % dan siswa kelas VII dengan skor rata-rata 94 %, keduanya termasuk kedalam kriteria sangat layak. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa media komik bahasa Arab (KOBAR) berbasis canva layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan diharapkan bisa digunakan sebagai inspirasi oleh guru lainnya dalam membuat media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Agustinova, D. E., & Wijayanti, A. T. (2014). *Refleksi Pendidikan Indonesia* (1st ed.). Penerbit Ombak.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). *JDPP*. 3800.

- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 63–70.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI APLIKASI VIDEOSCRIBE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Lisanuna*, 9(2), 143. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/ls.v9i2.6738>
- Hidayat Agusvian, Asep Sopian, & Nunung Nursyamsiah. (2021). Development of Comic in Qiroah Learning Introduction Material for VII Grade at Mts Muallimin NW Pancor / 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>
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Luthfi, H., & Rakhmawati, F. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 98–109. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1877>
- Ningrum, A. A. L., & Talib, J. (2023). Pemanfaatan Canva for Education Untuk Pembuatan Komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Sma Negeri 1 Bantaeng. *Anterior Jurnal*, 22(1), 119–123. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4188>
- Nurafrihan, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik*, 08, 1–23.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *WAWASAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN* (Suwito (ed.); 3rd ed.). Kencana.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>
- Saputro, H. B., & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 64. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4065>
- Senjaya, R. P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN PARIWISATA (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D)* (N. Yuniati (ed.); 1st ed.). Penerbit Alfabeta.
- Supriani, Y., Giyanti, G., & Syafana, Z. (2023). Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 167. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14779>
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar* (A. Pratama (ed.); 1st ed.). Penerbit Ombak.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DAN PENGEMBANGANNYA* (P. Latifah (ed.); 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian ...*, 01(September), 55–67.