

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS KOMIK  
DALAM PEMBELAJARAN *MAHĀRAH QIRĀ'AH* PADA SISWA  
KELAS VIII SMP NU KARANGDADAP PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID  
PEKALONGAN**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS KOMIK  
DALAM PEMBELAJARAN *MAHĀRAH QIRĀ'AH* PADA SISWA  
KELAS VIII SMP NU KARANGDADAP PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**ISKA AINI**  
**NIM. 2220086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID  
PEKALONGAN**

**2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawa ini:

Nama : Iska Aini

NIM : 2220086

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ’AH PADA SISWA KELAS VIII SMP NU KARANGDADAP PEKALONGAN”** ini benar-benar karya peneliti sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah peneliti sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 4 Juli 2024

Yang Menyatakan



**ISKA AINI**  
NIM. 2220086

**Faliqul Isbah, M. Pd.**

Jl. Pembangunan 01/02 Karangjombo  
Kec. Tirto, Kab. Pekalongan

---

## NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (lima) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi  
Sdri. Iska Aini

Kepada :  
Yth. Dekan FTIK UIN K.H.  
Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c/q. Ketua Prodi PBA  
di Pekalongan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Iska Aini

NIM : 2220086

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : **Pengembangan Media Ajar Berbasis Komik dalam Pembelajaran *Mahārah Qirā'ah* pada Siswa Kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan**

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pekalongan, 4 Juli 2024  
Pembimbing,

  
**Faliqul Isbah, M. Pd.**  
NIP.198706052020121015



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161  
[www.ftik.uingsudur.ac.id](http://www.ftik.uingsudur.ac.id) email : [ftik@iainpekalongan.ac.id](mailto:ftik@iainpekalongan.ac.id)

## PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

Nama : ISKA AINI  
NIM : 2220086  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ'AH PADA SISWA KELAS VIII SMP NU KARANGDADAP PEKALONGAN

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Juli 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

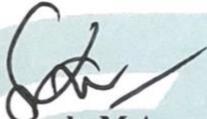
Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

  
**Moh. Nurul Huda, M.Pd.I.**

NIP. 198711022023211018

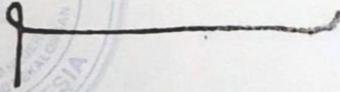
  
**Muasomah, M.A.**

NIP. 199012152019032018

Pekalongan, 18 Juli 2024

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
**Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.**

NIP. 197301122000031001

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b//U/1987. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)

ض	<b>Ḍad</b>	<b>ḍ</b>	de (dengan titik di bawah)
ط	<b>Ṭa</b>	<b>ṭ</b>	te (dengan titik di bawah)
ظ	<b>Za</b>	<b>ẓ</b>	zet (dengan titik di bawah)
ع	<b>`ain</b>	<b>`</b>	koma terbalik (di atas)
غ	<b>Gain</b>	<b>g</b>	ge
ف	<b>Fa</b>	<b>f</b>	ef
ق	<b>Qaf</b>	<b>q</b>	ki
ك	<b>Kaf</b>	<b>k</b>	ka
ل	<b>Lam</b>	<b>l</b>	el
م	<b>Mim</b>	<b>m</b>	em
ن	<b>Nun</b>	<b>n</b>	en
و	<b>Wau</b>	<b>w</b>	we
هـ	<b>Ha</b>	<b>h</b>	ha
ء	<b>Hamzah</b>	<b>‘</b>	apostrof
ي	<b>Ya</b>	<b>y</b>	ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

<b>Huruf Arab</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

## b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
...وَ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- a. كَيْفَ kaifa
- b. حَوْلَ haula

## 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...أَ...إِ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
...يِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
...وُ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالِ qāla
- يَقُولُ yaqūlu

#### 4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

- a. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

- b. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

- c. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- a. رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ      raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- b. الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّارَةُ      al-madīnah      al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah

#### 5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala

- الْبِرُّ al-birr

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

### a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

### b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu

- الْقَلَمُ al-qalamu

- الشَّمْسُ asy-syamsu

- الْجَلَالُ al-jalālu

## 7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara

hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

1. شَيْءٌ syai'un
2. النُّؤُءُ an-nau'u
3. إِنَّ inna

## 8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

## 9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis

dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

a. الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

b. الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm

- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

## PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho Allah SWT. dan dengan rasa penuh terima kasih yang sebenar-benarnya, skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, ayahanda tercinta bapak Hasanudin dan ibunda tercinta Matoyah, semoga selalu sehat wal afiyat, selalu dalam lindungan-Nya, dan senantiasa diberikan panjang umur. Dengan rasa cinta dan kasih sayang, doa yang selalu kalian panjatkan yang selalu menyertakan anaknya. Serta dalam ketulusan hatinya membimbing dan mendidik dengan penuh keikhlasan dan kesabaran, serta selalu berusaha untuk membahagiakan anaknya.
2. Segenap keluarga besar dan saudara yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberi dukungan dan mendoakan agar skripsi ini selesai dengan baik.
3. Bapak Faliqul Isbah, M.Pd. selaku dosen pembimbing, terimakasih banyak untuk ruang dan waktunya selama proses penyusunan skripsi.
4. Segenap pengajar, staff, serta siswa-siswa SMP NU Karangdadap yang telah bersedia mambantu penulis menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabatku (Safila Novianti, Dara Tanesia Suryadi, Dini Wulandari, Ulfa Uqail Nabila, Mila Istiana, Nur Hidayah) yang selalu mengisi canda tawa, memberi semangat dalam suka duka dari semester 1 sampai semester akhir.

6. Teman-teman PPL di SMP NU Karangdadap serta teman-teman KKN Reguler angkatan 56 Kelompok 6.
7. Teman-teman angkatan 2020 khususnya prodi Pendidikan Bahasa Arab.
8. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.



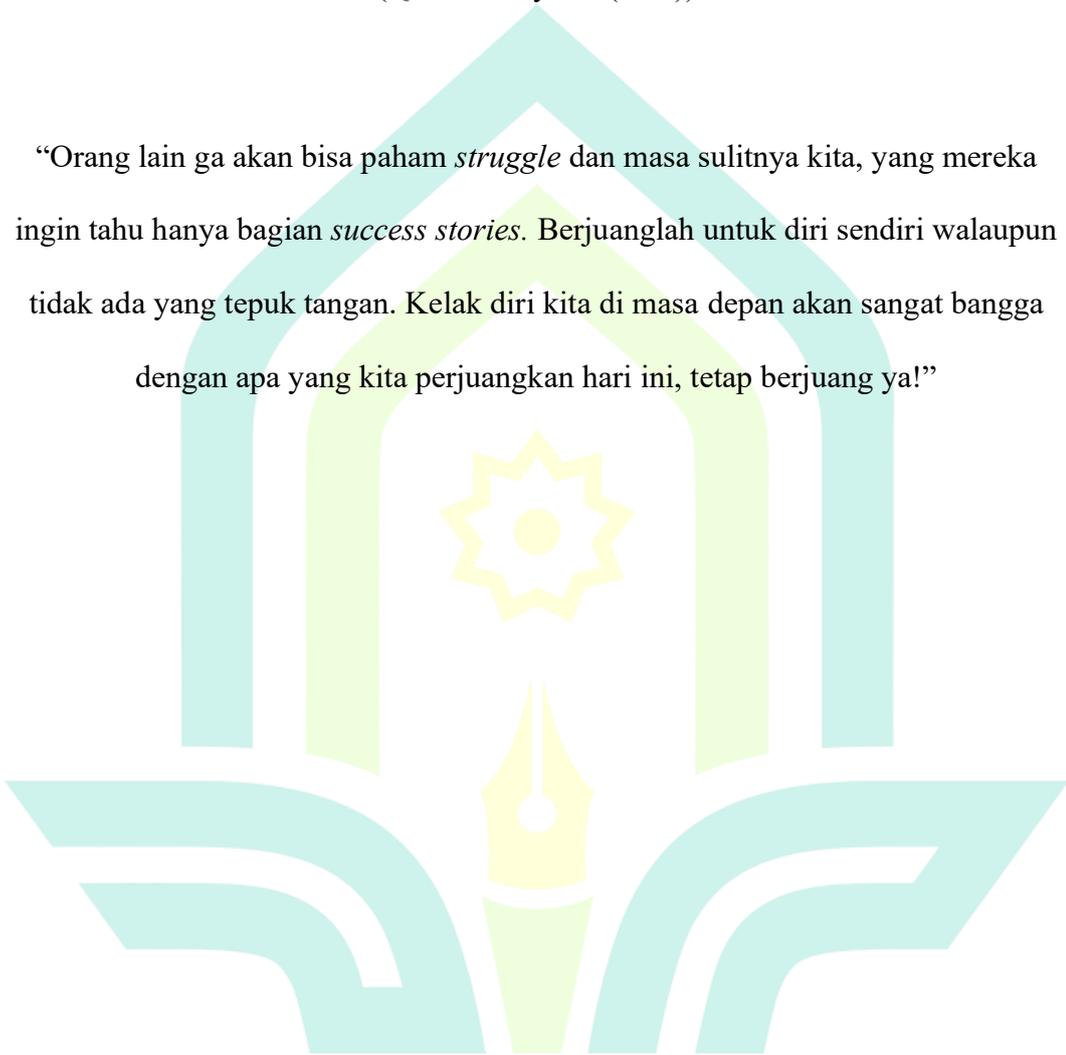
## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah (94:6))

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!”



## ABSTRAK

**Aini, Iska. 2024.** “Pengembangan Media Ajar Berbasis Komik dalam Pembelajaran *Mahārah Qirā’ah* pada Siswa Kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. **Pembimbing: Faliqul Isbfah, M.Pd.**

---

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Komik, *Mahārah qirā’ah*

*Mahārah qirā’ah* sangat penting untuk dikuasai siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun, faktanya masih banyak siswa yang kurang menguasai keterampilan tersebut. Faktor yang menyebabkan sulitnya siswa dalam memahami teks bacaan salah satunya yaitu kurangnya penguasaan kosa kata, selain itu juga karena kurang menariknya bahan bacaan yang disajikan, seperti yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap. Guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang memadai, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik bagi siswa untuk menyimak materi. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā’ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana pengembangan media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā’ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan?, 2) Bagaimana implementasi media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā’ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan?, 3) Bagaimana kelayakan media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā’ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan?. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengembangan media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā’ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan, 2) Untuk mengetahui implementasi media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā’ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan, 3) Untuk mengetahui kelayakan media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā’ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *reseach and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Terdapat tiga jenis angket, yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon siswa. Sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media ajar berbasis komik untuk pembelajaran *mahārah qirā’ah* menggunakan *website Canva*. Media ini memuat materi bab 6 kelas VIII semester genap. Hasil uji kelayakan oleh ahli media pada tahap I yaitu 68,57% dengan kategori layak dan mendapat beberapa

masukan revisi produk. Hasil uji kelayakan oleh ahli media pada tahap II yaitu 84,54% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil uji kelayakan oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 73,3% dengan kategori layak. Sedangkan respon siswa terhadap media komik setelah dilakukan uji coba mendapat presentase sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media komik ini layak untuk digunakan pada pembelajaran *mahārah qirā'ah*.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Berbasis Komik dalam Pembelajaran *Mahārah Qirā’ah* pada Siswa Kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FTIK UIN KH, Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafa’atnya di *yaumul akhir* nanti, Aamiin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak, Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag. selaku Dekan FTIK K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
3. Dr. H. Ali Burhan, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Moh. Nurul Huda, M.Pd.I, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

5. Muhammad Zayinil Akhas, M.Pd., selaku dosen wali yang senantiasa memberikan saran dan nasihat akademik kepada penulis selama menempuh pendidikan di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan ini.
6. Faliqul Isbah, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan nasihat bagi penulis dalam proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama belajar di UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
8. Seluruh Staff dan karyawan PBA, yang telah memberikan akses peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Segenap pengajar di SMP NU Karangdadap Pekalongan yang telah bersedia membantu penulis dalam proses penelitian ini hingga skripsi ini selesai.
10. Semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Pekalongan, 4 Juli 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
PERSEMBAHAN.....	xii
MOTTO .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
KATA PENGANTAR.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR TABEL .....	xxii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Deskripsi Teoritik.....	10

1. Media Pembelajaran .....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	12
c. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran .....	13
d. Manfaat Media Pembelajaran .....	14
e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	16
f. Klasifikasi Media Pembelajaran <i>Mahārah Qirā'ah</i> .....	18
2. Pengembangan Media Ajar Berbasis Komik Berbasis Canva .....	20
a. Pengertian Pengembangan Media .....	20
b. Pengertian Media Ajar Berbasis Komik.....	20
c. Karakteristik Media Ajar Berbasis Komik .....	22
d. Media Komik Berbasis Canva .....	23
3. Keterampilan Membaca ( <i>Mahārah Qirā'ah</i> ) .....	25
a. Pengertian <i>Mahārah Qirā'ah</i> .....	25
b. Tujuan Pembelajaran <i>Mahārah Qirā'ah</i> .....	26
c. Macam-Macam <i>Qirā'ah</i> .....	27
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan .....	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	36
3.2 Prosedur Penelitian .....	37
3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	41
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	42
3.5 Teknik Analisis Data .....	46

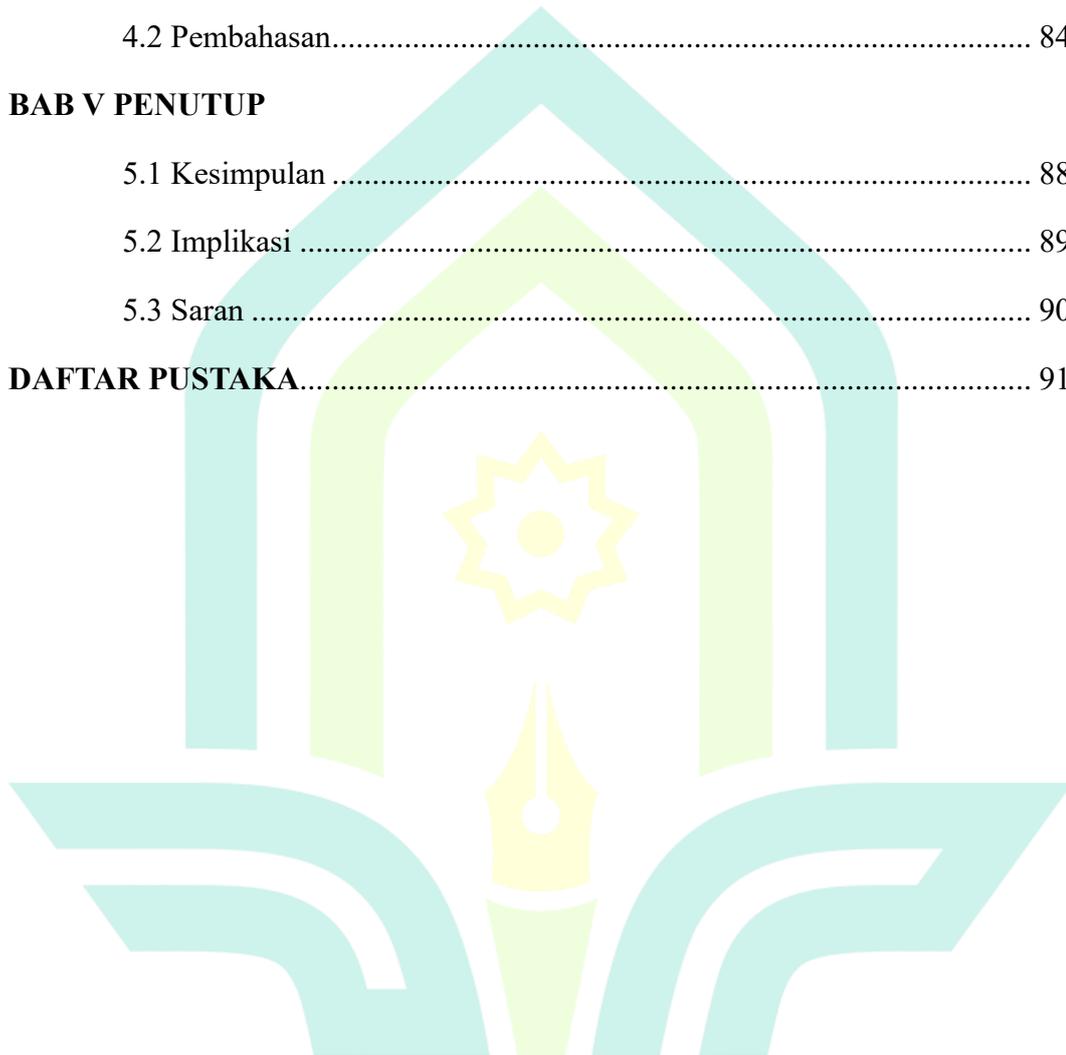
## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	50
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk Awal .....	50
4.1.2 Hasil Repon Siswa .....	77
4.1.3 Hasil Akhir Produk .....	79
4.2 Pembahasan.....	84

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	88
5.2 Implikasi .....	89
5.3 Saran .....	90

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>
----------------------------	-----------

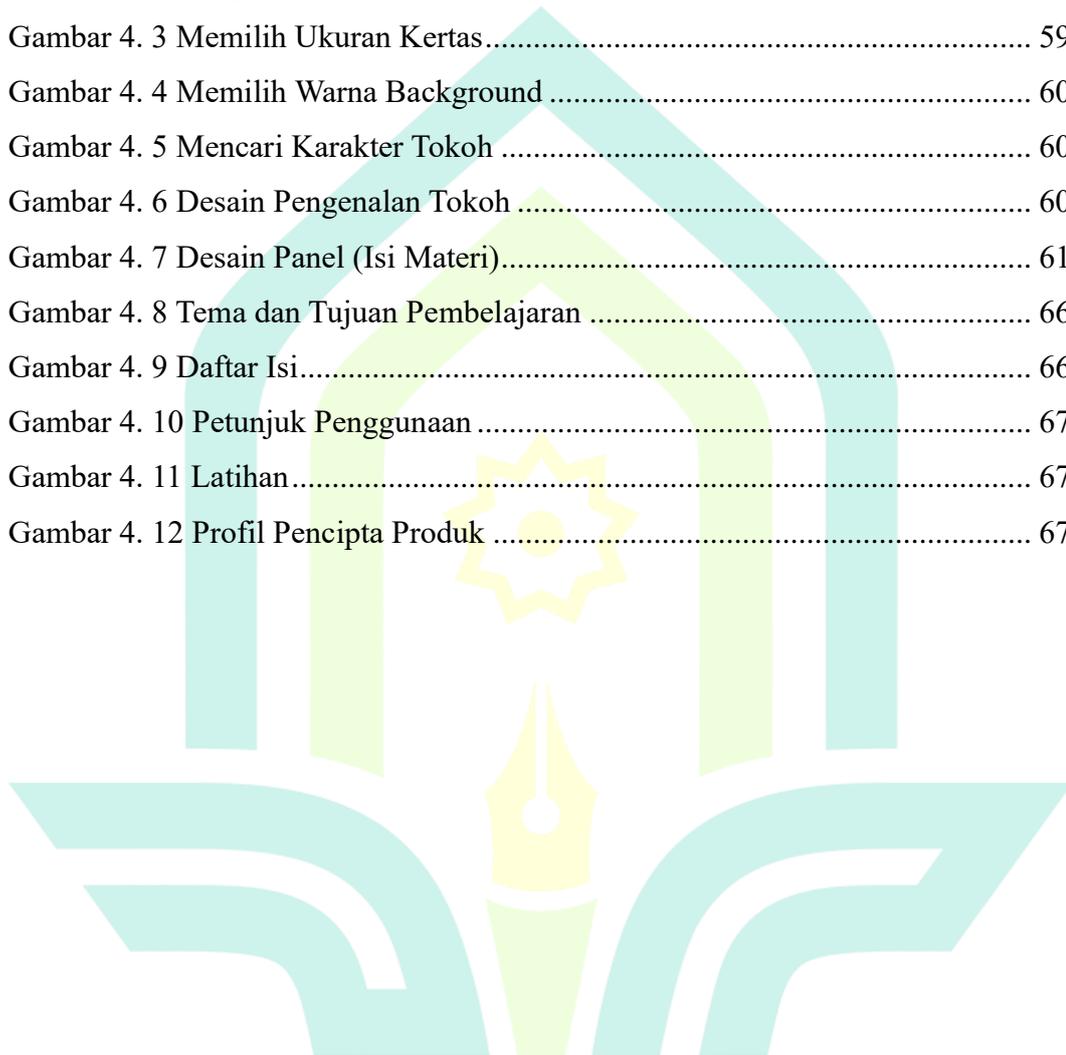


## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan .....	32
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	46
Tabel 3. 3 Skor Penilaian Skala Likert.....	47
Tabel 3. 4 Kriteria Kelayakan Media (Riduwan. 2011) .....	48
Tabel 4. 1 Hasil Observasi saat Pembelajaran.....	51
Tabel 4. 2 Kompetensi Inti Bahasa Arab Kelas VIII.....	55
Tabel 4. 3 Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Arab Kelas VIII.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Validasi oleh Ahli Media Tahap I .....	64
Tabel 4. 5 Revisi Penambahan Gambar pada Kosakata.....	68
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Validasi oleh Ahli Media Tahap II .....	69
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Validasi oleh Ahli Materi.....	70
Tabel 4. 8 Revisi Ukuran <i>Font</i> .....	72
Tabel 4. 9 Revisi Perbaikan Halaman 5 .....	74
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Respon Siswa.....	78
Tabel 4. 11 Hasil Desain Akhir Media Komik .....	80
Tabel 4. 12 Rangkuman Hasil Uji Kelayakan Media Komik.....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 3. 1 Skema pengembangan model ADDIE.....	37
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Media Komik.....	58
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Canva.....	59
Gambar 4. 3 Memilih Ukuran Kertas.....	59
Gambar 4. 4 Memilih Warna Background .....	60
Gambar 4. 5 Mencari Karakter Tokoh .....	60
Gambar 4. 6 Desain Pengenalan Tokoh .....	60
Gambar 4. 7 Desain Panel (Isi Materi).....	61
Gambar 4. 8 Tema dan Tujuan Pembelajaran .....	66
Gambar 4. 9 Daftar Isi.....	66
Gambar 4. 10 Petunjuk Penggunaan .....	67
Gambar 4. 11 Latihan.....	67
Gambar 4. 12 Profil Pencipta Produk .....	67



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3 : Buku Panduan Penggunaan Media Komik
- Lampiran 4 : Transkrip Wawancara dengan Guru
- Lampiran 5 : Transkrip Wawancara dengan Siswa
- Lampiran 6 : Transkrip Wawancara dengan Siswa
- Lampiran 7 : Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I
- Lampiran 8 : Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II
- Lampiran 9 : Hasil Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 10 : Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik
- Lampiran 11 : Daftar Nama dan Kode Responden
- Lampiran 12 : Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 13 : Dokumentasi Penelitian

## BAB V

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab memiliki empat keterampilan (*mahārah*), salah satunya yaitu *mahārah qirā'ah* (ketrampilan membaca). *Mahārah qirā'ah* merupakan kemampuan membaca teks bahasa Arab dan memahami pesan teks Arab. *Mahārah qirā'ah* tidak hanya sekedar membaca huruf, kata, atau kalimat saja, namun *qirā'ah* juga mencakup kegiatan memahami serta menginterpretasikan tanda, lambang, serta tulisan yang memiliki makna, sehingga pesan dalam teks dapat tersampaikan kepada pembaca.

Pentingnya *mahārah qirā'ah* dalam pembelajaran bahasa Arab karena kemampuan membaca merupakan salah satu aspek fundamental dalam mempelajari dan memahami bahasa Arab secara menyeluruh. Kemampuan membaca yang baik dapat membantu siswa dalam meningkatkan kosakata mereka. Dalam proses membaca, siswa akan menemukan berbagai kosa kata baru dan ungkapan-ungkapan yang digunakan dalam berbagai konteks (Khaerotin, 2019). Dengan rajin membaca, siswa akan terbiasa dengan penggunaan kosakata tersebut sehingga secara bertahap akan memperluas dan menambah kosakata mereka dalam bahasa Arab.

*Mahārah qirā'ah* sangat penting untuk dikuasai siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun, faktanya masih banyak siswa yang kurang menguasai keterampilan tersebut. Faktor yang menyebabkan sulitnya

siswa dalam memahami teks bacaan salah satunya yaitu kurangnya penguasaan kosa kata, selain itu juga karena kurang menariknya bahan bacaan yang disajikan, seperti yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap. Berdasarkan hasil observasi, dalam proses pembelajaran *mahārah qirā'ah* guru hanya berpedoman dengan buku ajar serta kurangnya variasi penggunaan media. Guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang memadai, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik bagi siswa untuk menyimak materi.

Dengan adanya permasalahan yang muncul ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengurangi bahkan menyelesaikan masalah tersebut. Salah satu prinsip dalam pengembangan adalah menghasilkan gagasan atau ide untuk mengatasi masalah, bukan hanya melakukan inovasi media yang sudah ada atau mengembangkan media baru, sehingga media yang digunakan dapat menjadi lebih bermanfaat dan menjadi solusi untuk masalah yang dihadapi.

Terdapat bermacam-macam media yang dapat dimanfaatkan serta dikembangkan dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu media ajar berbasis komik. Media komik merupakan media yang berisi ilustrasi gambar serta tulisan yang menjelaskan ilustrasi tersebut, agar pembaca tidak hanya mengamati ilustrasinya, namun juga memahami pesan yang disampaikan dari komik tersebut. Media ajar berbasis komik dapat menarik minat siswa untuk membaca, karena dapat membantu siswa memahami pesan yang disampaikan melalui bantuan ilustrasi atau gambar, serta alur cerita yang disajikan. Media

ini sangat cocok untuk siswa tingkat SMP, karena mereka akan lebih tertarik mempelajari materi berupa gambar dibandingkan hanya narasi bacaan.

Penelitian oleh Hidayat Agusvian (2021) dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Qiroah Materi Perkenalan Kelas VII Mts Muallimin NW Pancor” menyatakan kelayakan media komik untuk siswa Mts diperoleh setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media komik. Hasil respon siswa terhadap media komik dikatakan layak untuk digunakan.

Menurut Hasanah (2016) Pengembangan media komik dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk mengubah cara penyajian materi pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik dan dapat dijangkau oleh siswa dengan lebih mudah. Dalam konteks ini, penggunaan komik tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran siswa. Salah satu keunggulan utama penggunaan media komik adalah kemampuannya untuk menggabungkan teks dengan gambar. Dengan demikian, komik mampu menciptakan suatu pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Melalui penggunaan komik, berbagai situasi kontekstual yang terdapat dalam teks-teks bahasa Arab dapat diilustrasikan dengan jelas, sehingga menambah pemahaman siswa tentang materi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa media komik merupakan salah satu alternatif media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran. Penggunaan media komik juga dapat merangsang

kreativitas siswa dalam memahami dan menginterpretasikan teks. Siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam menginterpretasikan gambar-gambar yang disajikan dalam komik, serta mengaitkannya dengan teks yang ada. Hal ini dapat membantu siswa untuk membangun hubungan yang lebih erat antara gambar dan teks, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Pada era teknologi yang terus berkembang, kertas dan pensil tidak lagi menjadi alat utama dalam pembuatan komik. Banyak *platform* atau *website* yang tersedia untuk membuat komik, seperti *Canva*, *Pixton*, *Comic Strip Maker*, dan lain-lain. Platform-platform tersebut menawarkan berbagai fitur yang diperlukan untuk membuat komik yang lebih menarik. Media ajar berbasis komik yang akan dikembangkan peneliti ini berbasis *website* atau aplikasi *Canva*. *Canva* adalah salah satu aplikasi yang populer digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis komik. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur animasi yang menarik dan sangat mudah digunakan

Dari latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Berbasis Komik dalam Pembelajaran *Mahārah Qirā’ah* pada Siswa Kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan” sebagai upaya untuk pengembangan pembelajaran yang ada.

### Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran pada materi pembelajaran *mahārah qirā'ah*.
2. Kurangnya bahan ajar yang menarik bagi siswa, sehingga menciptakan pembelajaran yang membosankan.
3. Belum dikembangkan media pembelajaran berupa komik.

### Pembatasan Masalah

Berdasarkan idetifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis membatasi permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk media yang dikembangkan berupa komik. Media komik yang dikembangkan akan berfokus pada pembelajaran bahasa Arab yaitu materi *mahārah qirā'ah* pada bab 6 dengan judul *عيادة المريض* sebagai sumber belajar.
2. Penulis hanya melakukan penelitian di kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, berikut beberapa rumusan masalah penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan?

2. Bagaimana implementasi media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan?
3. Bagaimana kelayakan media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan?

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan.
2. Untuk mengetahui implementasi media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan.
3. Untuk mengetahui kelayakan media ajar berbasis komik dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* pada siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan.

### **Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab dan diharapkan dapat menambah kajian mengenai pengembangan media komik serta dapat dijadikan pustaka bagi penelitian yang relevan akan dilakukan.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan peneliti dan berbagi ilmu pengetahuan tentang pengembangan media komik dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah*.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran bagi guru dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah*, dapat membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswa.
- c. Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai sarana dan media siswa dalam mempermudah pembelajaran *mahārah qirā'ah*.

### Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Komik yang dikembangkan sesuai dengan materi *mahārah qirā'ah* bab 6 dengan judul *عيادة المريض*
2. Komik dirancang untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar.
3. Komik dikembangkan dengan memanfaatkan *website canva*.
4. Komik memiliki tampilan menarik yang berisi rangkaian cerita sesuai dengan materi yang mudah dipahami.
5. Komik dilengkapi dengan gambar-gambar dan teks yang memberi penjelasan pada gambar sesuai dengan materi yang dikembangkan.

6. Komik disajikan dengan bentuk cetak (*booklet*) dengan ukuran kertas 15,5×13 cm.
7. Sasaran produknya yaitu siswa kelas VIII SMP.

### **Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Guru yang menggunakan media pembelajaran komik akan lebih praktis dan mudah menyampaikan makna dari sebuah cerita yang terkandung dalam teks bacaan.
  - b. Dalam pengisian angket respon siswa, siswa melakukannya dengan jujur karena angket tersebut tidak ada hubungannya dengan nilai.
  - c. Media ajar berbasis komik dapat dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga tidak merasa bosan.
  - d. Kualitas komik, asumsi ini berfokus pada kualitas komik yang dikembangkan, yaitu bahwa komik tersebut memiliki desain yang menarik, cerita yang jelas, dan gambar yang detail, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan sumber daya, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam sumber daya, seperti biaya, waktu, dan teknologi yang tersedia, yang dapat mempengaruhi kualitas dan efektivitas pengembangan komik.
- b. Produk ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah menengah pertama (SMP) kelas VIII, sehingga hasil produk hanya dapat digunakan untuk siswa sekolah menengah pertama (SMP).



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik berbasis *Canva* ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Materi yang digunakan pada media komik menggunakan referensi dari buku paket bahasa Arab kelas VIII yaitu pada bab 6 materi *mahārah qirā'ah* dengan judul عِبَادَةُ الْمَرِيضِ.

Pembuatan media ini melalui beberapa langkah diantaranya adalah membuat materi cerita, mencari karakter tokoh pada *website canva*, kemudian membuat desain panel cerita dengan menyesuaikan background, tokoh, percakapannya. Setelah media komik jadi, unduh media, lalu cetak media dengan cara dibuat *booklet*.

2. Tahap implementasi media komik pembelajaran dilakukan setelah revisi berdasarkan masukan para ahli. Uji coba dilakukan pada tanggal 12 Juni 2024 di kelas VIII SMP NU Karangdadap dengan jumlah sampel 30 siswa. Langkah-langkah implementasi media meliputi: pembagian kelompok, peneliti membacakan teks, siswa menirukan, peneliti menjelaskan kosakata, siswa berdiskusi dan mengerjakan latihan. Setelah selesai, peneliti memberikan angket untuk mengetahui respon siswa. Hasil uji coba

menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan aktif menggunakan media komik, yang membantu mereka menerjemahkan teks dengan lebih mudah dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

3. Media ajar berbasis komik yang dikembangkan telah dilakukan uji kelayakan produk kepada ahli media dan ahli materi. Validasi produk oleh ahli media tahap I memperoleh skor dengan presentase sebesar 68,57% dengan kategori layak. Kemudian setelah peneliti melakukan revisi produk, peneliti melakukan validasi produk tahap II kepada ahli media dan memperoleh presentase sebesar 84,54%. Validasi oleh materi mendapat presentase 73,3%. Sedangkan respon siswa memperoleh skor dengan presentase 82%, sehingga dapat diketahui bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran.

## 5.2 Implikasi

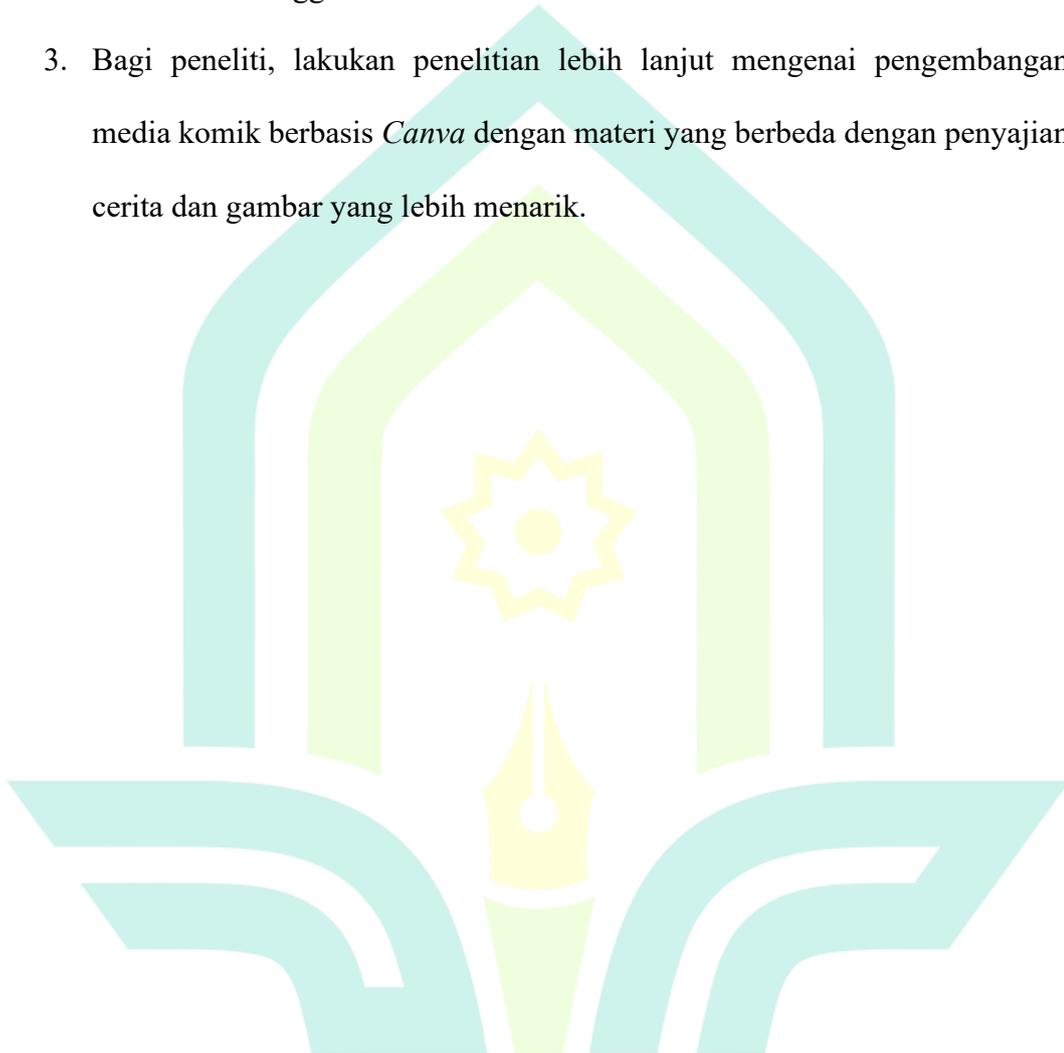
Berdasarkan penelitian dan pengembangan media komik yang telah dilakukan, maka dapat implikasi penelitian ini yaitu:

1. Media ajar berbasis komik layak dipertimbangkan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan pada pembelajaran materi *mahārah qirā'ah*.
2. Pengembangan atau pembuatan media pembelajaran berbasis canva perlu dikuasai dan dipelajari oleh guru, agar guru dapat menciptakan inovasi media pembelajaran sendiri yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa.

## 5.3 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan, dan Kesimpulan, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, pengembangan media ajar berbasis komik ini diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* yang mampu membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
2. Bagi siswa, media ajar berbasis komik ini dapat dimanfaatkan secara maksimal sehingga membantu siswa untuk memahami teks bacaan.
3. Bagi peneliti, lakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media komik berbasis *Canva* dengan materi yang berbeda dengan penyajian cerita dan gambar yang lebih menarik.



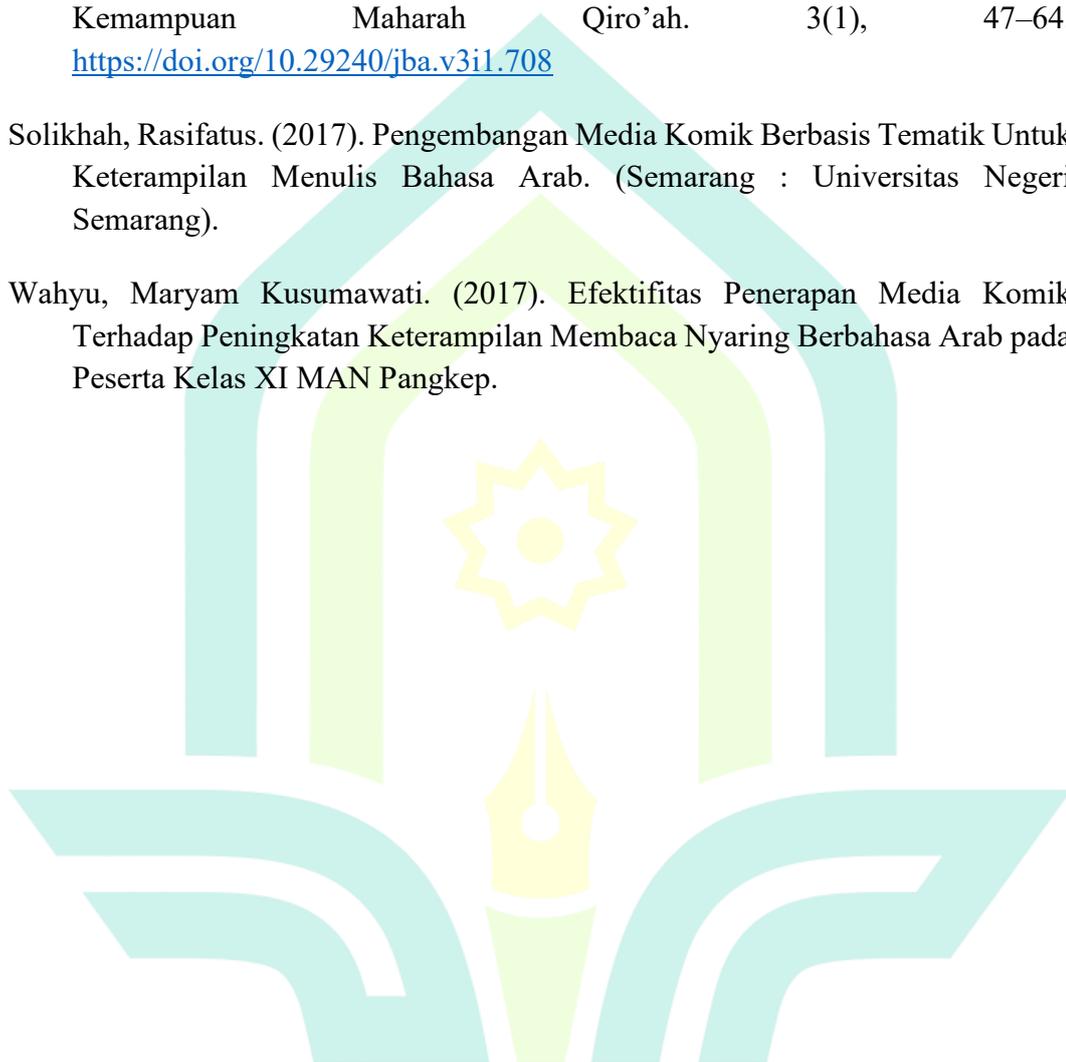
## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, H. M., Aka, K. A., & Permana, E. P. (2021). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar. UN PGRI Kediri. 304–309
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Febrianingsih, D. (2021). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Arab. 2. STIT Islamiyah Karya Pembangunan Paron Ngawi.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. 8(2), 79–96. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2
- Gemilang, D., & Listiana, H. (2020). Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 1(1), 49–64. <https://doi.org/10.22515/athla.v1i1.3048>
- Hasan, M., Milawati;, Darodjat;, Khairani;, H., & Tahrir Tasdin; (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei). Tahta Media Group.
- Hasanah, Milkhatul. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa *Comic Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang.” UIN Malang.
- Hasibuan, M. N., (2023). Metode Contextual Teaching And Learning dalam Pembelajaran Maharah Qira’ah. 3(1), 26–41.
- Hidayah, Nurul. (2017) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*

## Dasar 4.

- Jamilah, Nisaul. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Inspiring Presenter pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur.” *Jurnal Al-Mahara* 5, No. 1.
- Khaerotin, Rahmah. (2019). “Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab.” *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, No.1
- Kustandi, C., & Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: Kencana.
- Mahmudah, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>
- Mufarrochah, M. (2022). Penggunaan Aplikasi Pixton Untuk Meningkatkan Minat Menulis Pada Materi Teks Cerita Sejarah Kelas XII. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i1.829>
- Ningrum, I. W. (2022). Media Pembelajaran Pixton E-Komik dalam Pembelajaran Teks Debat untuk Siswa Kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/viewFile/16975/13092>
- Nuha, Ulin. (2016). *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (D. Toanto (ed.)). Diva Press.
- Nurcholis, A., Hidayatullah, S. I., & Rudisunhaji, M. A. (2019). Karakteristik dan Fungsi Qira’ah dalam Era Literasi Digital. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 18(2), 131–146. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v18i2.1853>
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319. <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/viewFile/220/162>
- Putry, B. L. (2021). *Pengembangan Komik Online Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Kelas X SMA N 11 Yogyakarta*. Universitas PGRI Yogyakarta.

- Rahmawati, D., & Oktavianti, D. (2023). *Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Kelas VII di Madrasah Mu' alimin Mu' alimat Denanyar*. 2(2), 94–102
- Septy, L., Hartono, Y., Ilma, R., & Putri, I. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII*. 16–26.
- Sholehuddin, A. (2019). Implementasi Metode Amsilati Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiro'ah. 3(1), 47–64. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.708>
- Solikhah, Rasifatus. (2017). *Pengembangan Media Komik Berbasis Tematik Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab*. (Semarang : Universitas Negeri Semarang).
- Wahyu, Maryam Kusumawati. (2017). *Efektifitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab pada Peserta Kelas XI MAN Pangkep*.



Lampiran 1

**Surat Izin Penelitian**

	<p><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b> <b>K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN</b> <b>FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b> Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161 www.ftik.uingusdur.ac.id email : ftik@uingusdur.ac.id</p>
Nomor : 414/Un.27/J.II.2/PP.00.9/06/2024	4 Juni 2024
Sifat : Biasa	
Lampiran : -	
Hal : Surat Ijin penelitian	

Yth. KEPALA SEKOLAH SMP NU KARANGDADAP PEKALONGAN

Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh

Dibentahukan dengan hormat bahwa

Nama : ISKA AINI  
NIM : 2220086  
Jurusan : PBA  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang akan melakukan penelitian di Lembaga/Wilayah yang Bapak/Ibu Pimpin guna menyusun skripsi/tesis dengan judul :

**"PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH QIRA'AH BERBASIS PIXTON PADA SISWA KELAS VIII SMP NU KARANGDADAP PEKALONGAN"**

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dalam wawancara dan pengumpulan data penelitian dimaksud.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh.

.....  
a n Dekan FTIK

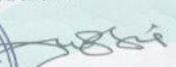
	<p>Balai Sertifikasi Elektronik</p>		<p>Ditandatangani Secara Elektronik Oleh: <b>Dr. H. Ali Burhan, M.A</b> NIP. 197706232009011008 Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab</p>
---	-------------------------------------	---	--

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) sehingga tidak diperlukan tanda tangan dan stempel basah.

Lampiran 2

**Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian**

	<p>LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU <b>SMP NU KARANGDADAP</b> <i>Status : Terakreditasi "A"</i> Jalan Raya Karangdadap Km 1 Kec. Karangdadap Kab. Pekalongan 51174 Telpon (0285) 7831792 E-mail : smpnu_karangdadap@yahoo.com</p>
<p>22 Juni 2024</p>	
<p><b><u>SURAT KETERANGAN</u></b> No. : 311/SMP NU/VI/2024</p>	
<p>Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Pertama Nahdlatul 'Ulama (SMP NU) Karangdadap Kabupaten Pekalongan menerangkan bahwa :</p>	
Nama	: ISKA AINI
NIM	: 2220086
Jurusan /Program	: PBA
<p>telah melakukan penelitian di SMP NU Karangdadap, Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH QIRA'AH PADA SISWA KELAS VIII SMP NU KARANGDADAP" dalam rangka memenuhi tugas skripsi tahap akhir.</p>	
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Kepala Sekolah  <b>Alimul Muqoddam, S.Pd.I.</b></p>	
	

## Lampiran 3

### Buku Panduan Penggunaan Media Komik

#### a. Cover



#### b. Kata Pengantar

### KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa kami panjatkan kehadiran Allah SWT. atas berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga buku panduan penggunaan media komik yang berjudul "عِيَادَةُ الْمَرِيضِ" ini dapat selesai. Buku ini dibuat sebagai pedoman bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan media tersebut.

Penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah banyak berperan dan memberikan dukungan. Terutama kepada orang tua penulis, serta terkhusus kepada Bapak Faliqul Isbah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing skripsi penulis.

Setiap karya tentu tidak luput dari kekurangan, kelemahan, dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang membangun dari pembaca. Semoga buku panduan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Pekalongan, Juni 2024

Iska Aini

### c. Pedoman Penggunaan Media

## PEDOMAN PENGGUNAAN MEDIA

**A. Judul Produk**  
Judul produk ini yaitu media komik pembelajaran pada pembelajaran mahārah qirā'ah materi tentang "عِيَادَةُ الْمَرِيضِ".

**B. Identifikasi Produk**  
Mata Pelajaran : Bahasa Arab  
Kelas : VIII  
Materi : Teks qirā'ah dengan judul "عِيَادَةُ الْمَرِيضِ"  
Sasaran : Siswa Sekolah Menengah Pertama

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa diharapkan mampu melafalkan, memahami, dan menerjemahkan mufrodāt yang terkandung pada teks "عِيَادَةُ الْمَرِيضِ".
2. Siswa diharapkan mampu membaca teks qirā'ah tentang "عِيَادَةُ الْمَرِيضِ" dan bisa menjawab pertanyaan tentang isi kandungan teks.

2

### d. Panduan Penggunaan Media bagi Guru

## PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA BAGI GURU

1. Guru menyiapkan media komik yang sudah dicetak
2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
3. Guru membangkitkan motivasi siswa (ice breaking)
4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dimana 1 kelompok terdiri dari 3-4 siswa.
5. Guru menjelaskan kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
6. Guru membagikan media komik kepada siswa
7. Guru membacakan isi komik sesuai dengan urutan nomor satu ke urutan nomor selanjutnya, hingga seterusnya
8. Guru menjelaskan kosakata yang terdapat pada isi komik
9. Guru meminta siswa untuk berdiskusi secara berkelompok tentang isi dari komik
10. Guru meminta siswa mengerjakan evaluasi atau latihan yang terdapat pada media komik dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan melalui komik ini
11. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka
12. Akhir diskusi, guru memberikan kesimpulan jawaban yang benar
13. Guru mereview materi
14. Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam

3

#### e. Pedoman Penggunaan Media bagi Siswa

### PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA BAGI SISWA

1. Siswa menjawab salam
2. Siswa melakukan ice breaking sesuai dengan instruksi dari guru
3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana 1 kelompok terdiri dari 3-4 siswa.
4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
5. Siswa mendengarkan dan menirukan bacaan guru tentang isi komik sesuai dengan urutan nomor satu ke urutan nomor selanjutnya, hingga seterusnya
6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kosakata yang terdapat pada isi komik
7. Siswa berdiskusi secara berkelompok tentang isi dari komik
8. Siswa mengerjakan evaluasi atau latihan yang terdapat pada media komik dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan melalui komik ini
9. Perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka
10. Akhir diskusi, siswa mendengarkan kesimpulan jawaban yang benar
11. Siswa mengakhiri pembelajaran dengan menjawab salam

4

#### f. Penutup

### PENUTUP

Buku panduan penggunaan media komik untuk meningkatkan mahārah qirā'ah ini disusun sebagai petunjuk bagi guru, siswa maupun khalayak umum dalam penggunaan media komik

Buku panduan ini memuat materi pada bab 6 kelas VIII tentang menjenguk teman yang sakit. Adanya buku panduan ini diharapkan guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan komik dan berbagai bentuk media digital lainnya.

Terimakasih telah mengikuti buku panduan ini, semoga pengetahuan dan wawasan yang diperoleh dapat diaplikasikan dengan baik.

5

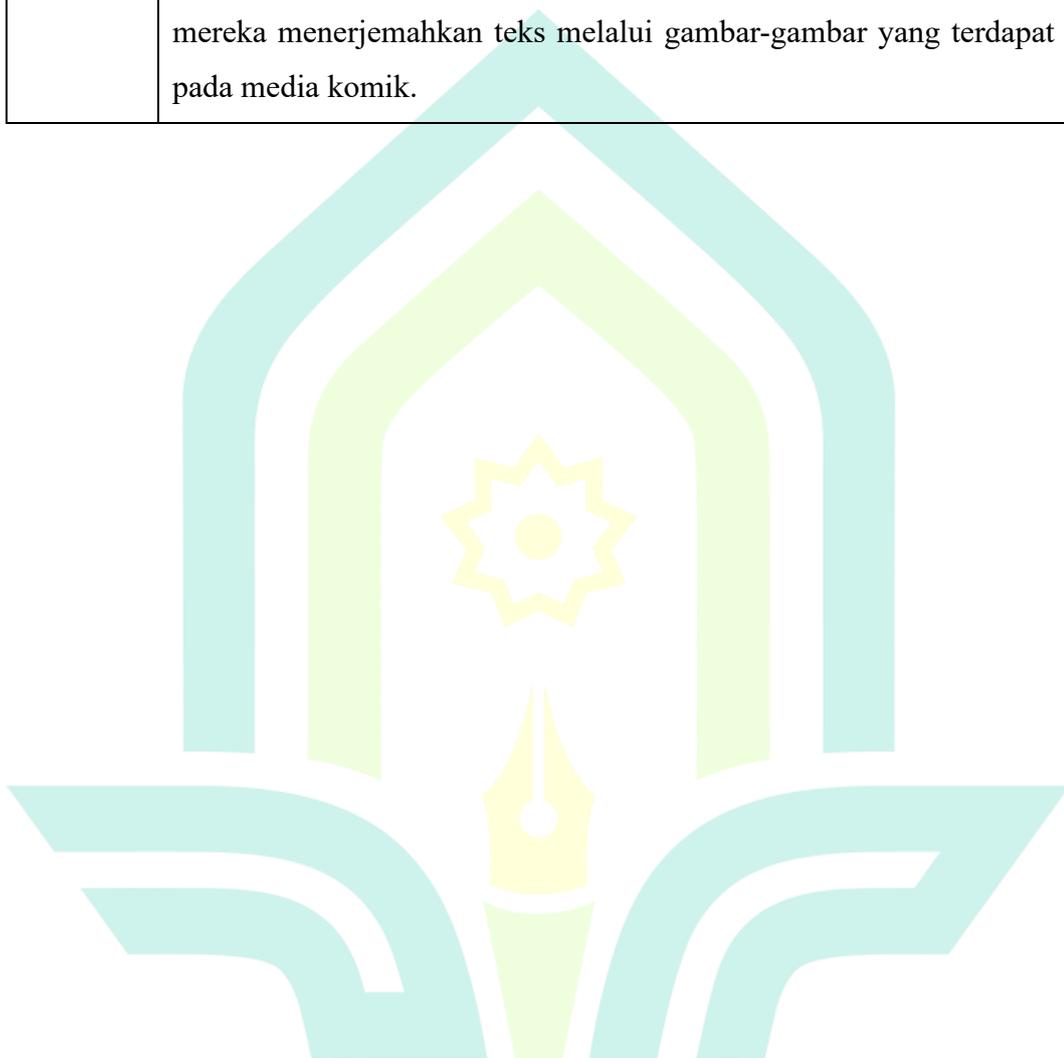
#### Lampiran 4

### Transkrip Wawancara dengan Guru

Nama narasumber : Ibu Akmatil Ifwatul Itroh  
Identitas : Guru Bahasa Arab kelas VIII  
Lokasi : SMP NU Karangdadap Pekalongan  
Waktu : 27 April 2024

Subjek	Hasil Wawancara
Peneliti	Bagaimana proses pembelajaran di kelas pada pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Guru	Sebelum memulai pembelajaran, saya terlebih dahulu mengkondisikan siswa dengan <i>ice breaking</i> sederhana. Kemudian, untuk pembelajaran <i>mahārah qirā'ah</i> biasanya saya bacakan terlebih dahulu, kemudian siswa mengulang-ngulang bacaan teks. Untuk penerjemahan teks biasanya saya meminta siswa untuk membuka kamus kosakata yang terdapat pada halaman terakhir buku paket bahasa Arab.
Peneliti	Metode apa yang ibu gunakan pada pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Guru	Saya masih menggunakan metode ceramah saat pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i>
Peneliti	Media apa yang ibu gunakan pada pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Guru	Media pembelajaran pada materi <i>mahārah qirā'ah</i> yang saya gunakan hanya berpedoman pada teks bacaan yang terdapat pada buku paket kelas VIII
Peneliti	Apa saja permasalahan yang dialami siswa pada pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?

Guru	Siswa itu kalau hanya menerjemahkan satu kata Insya Allah bisa, tapi kalau disuruh menggabungkan terjemahan dari satu kata ke kata lain menjadi satu kalimat, mereka masih bingung dan kesulitan
Peneliti	Bagaimana pendapat ibu apabila peneliti menembangkan media komik pada pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Guru	Bagus itu, bisa menarik siswa untuk belajar dan dapat membantu mereka menerjemahkan teks melalui gambar-gambar yang terdapat pada media komik.



Lampiran 5

**Transkrip Wawancara dengan Siswa**

Nama narasumber : Novita Aulia Rahma

Identitas : Siswa kelas VIII

Lokasi : SMP NU Karangdadap Pekalongan

Waktu : 19 Mei 2024

<b>Subjek</b>	<b>Hasil Wawancara</b>
Peneliti	Metode pengajaran apa yang digunakan guru pada pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Siswa	Biasanya Bu Akma itu membacakan teks, terus kita menirukan apa yang dibacakan guru.
Peneliti	Media apa yang digunakan guru pada pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Siswa	Buku paket bahasa Arab
Peneliti	Apa saja permasalahan yang kamu alami saat pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Siswa	Penguasaan mufrodāt saya masih sedikit, jadi kesulitan menerjemahkan teksnya.
Peneliti	Bagaimana pendapat kamu mengenai media komik untuk pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Siswa	Bagus saya lebih suka pembelajaran dengan media-media yang dapat membantu mempermudah saya dalam belajar

## Lampiran 6

### Transkrip Wawancara dengan Siswa

Nama narasumber : Izza Medina Khakim

Identitas : Siswa kelas VIII

Lokasi : SMP NU Karangdadap Pekalongan

Waktu : 19 Mei 2024

Subjek	Hasil Wawancara
Peneliti	Metode pengajaran apa yang digunakan guru pada pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Siswa	Biasanya Bu Akma itu membacakan teks, terus kita menirukan apa yang dibacakan guru.
Peneliti	Media apa yang digunakan guru pada pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Siswa	Buku paket bahasa Arab
Peneliti	Apa saja permasalahan yang kamu alami saat pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Siswa	Terkadang saya bosan melihat teks bacaan berbahasa Arab yang sangat panjang, melihat teksnya saja saya tidak tertarik apalagi untuk menerjemahkannya
Peneliti	Bagaimana pendapat kalian mengenai media komik untuk pembelajaran materi <i>mahārah qirā'ah</i> ?
Siswa	Mungkin dengan penggunaan media komik dapat membuat saya lebih bersemangat untuk belajar karena tidak hanya berupa teks saja, namun juga disertai gambar dan karakter yang menarik

### Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM PEMBELAJARAN**  
**MAHĀRAH QIRĀ'AH OLEH AHLI MEDIA**

**A. Pengantar**

1. Lembar penilaian ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Informasi mengenai kelayakan media didasarkan pada aspek utama yaitu visual, penokohan, dan penampilan secara keseluruhan.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah disediakan
2. Penilaian diberikan pada setiap komponen dengan cara memberikan tanda cek (v) pada kolom angka penilaian yang dianggap tepat. Terdapat 5 skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:  
 Angka 5 = sangat layak  
 Angka 4 = layak  
 Angka 3 = cukup layak  
 Angka 2 = kurang layak  
 Angka 1 = tidak layak

**C. Tabel Penilaian Validasi Media**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Desain cover komik menarik				✓	
2	Ilustrasi disajikan secara jelas				✓	
3	Karakter konsisten				✓	
4	Pemilihan jenis huruf sesuai				✓	
5	Proporsi warna sesuai				✓	
6	Kemenarikan ilustrasi				✓	
7	Ketepatan ukuran ilustrasi				✓	

Aspek Efektivitas					
8	Kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran		✓		
9	Keefektifitasan penggunaan media		✓		
10	Kemampuan media dalam menciptakan motivasi siswa		✓		
11	Media yang digunakan bersifat menyenangkan dan efektif		✓		
Aspek Penyajian					
12	Keserasian ilustrasi dengan materi				✓
13	Kemudahan penggunaan				✓
14	Media disajikan dengan menarik				✓

**D. Komentor/Saran Perbaikan**

Pekalongan, 7-06-2024

Validator



A. Aufa Syukuron, M.Pd  
NIP. 199411202020121013

Lampiran 8

**INSTRUMEN PENILAIAN**  
**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS KOMIK CANVA**  
**ISKA AINI**

**Petunjuk:**

1. Validasi mencakup tampilan, keterpaduan dengan materi dan pemograman, catatan dan saran perbaikan, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
2. Rentang mulai dari sangat layak sampai sangat kurang layak dengan cara memberi nilai dalam bentuk angka pada kolom yang tersedia.

**1. TAMPILAN**

NO	ASPEK	INDIKATOR	DESKRIPTOR	PENILAIAN				
				1	2	3	4	5
1	Background pada setiap halaman media	a. Komposisi warna tepat dan menarik b. Terdapat gambar yang menarik c. Tulisan/bacaan jelas dan menarik d. Tulisan dan bacaan tidak terlalu ramai	1. Tidak ada indikator yang muncul 2. Satu indikator yang muncul 3. Dua indikator yang muncul 4. Tiga indikator yang muncul 5. Empat indikator yang muncul				V	

2	Font dan ukuran huruf yang digunakan dalam setiap halaman media	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jenis font jelas dibaca</li> <li>b. Ukuran huruf jelas dibaca</li> <li>c. Bentuk huruf menarik</li> <li>d. Warna huruf tidak kontras dengan warna lainnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>					V
3	Penggunaan dan kesesuaian proporsi warna pada setiap halaman media	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Warna yang digunakan menarik</li> <li>b. Warna tidak kontras dengan warna lainnya</li> <li>c. Komposisi warna tepat</li> <li>d. Penggunaan warna tidak menyebabkan dampak negatif terhadap mata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	
4	Tampilan gambar pada setiap halaman media	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Gambar pada tampilan menarik</li> <li>b. Ukuran gambar jelas</li> <li>c. Informasi pada gambar jelas</li> <li>d. Warna gambar tidak kontras dengan warna lainnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>					V

5	Tampilan penggunaan media petunjuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jelas</li> <li>b. Simple</li> <li>c. Menarik</li> <li>d. Mudah dipahami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	
6	Desain keseluruhan media dan kesesuaian desainnya dengan materi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Desain keseluruhan menarik</li> <li>b. Tidak ramai</li> <li>c. Komposisinya tepat</li> <li>d. Sesuai dengan materi pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	
7	Desain cover dan menu utama	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Desain cover dan menu utama menarik</li> <li>b. Tidak ramai</li> <li>c. Komposisinya tepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	

8	Tampilan animasi pada media	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tampilan animasi menarik</li> <li>b. Ukurannya jelas</li> <li>c. Bergerak dan bisa digerakkan</li> <li>d. Simple</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>					V	
9	Tampilan penunjang/pendukung media	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Terdapat video game pembelajaran</li> <li>b. Terdapat latihan soal evaluasi yang interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>						V

## 2. KETERPADUAN DENGAN MATERI

NO	ASPEK	INDIKATOR	DESKRIPTOR	PENILAIAN					
				1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian isi materi pada media dengan peta konsep	Isi materi sesuai dengan peta konsep	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> </ul>						V

			<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>					
2	Kesesuaian soal-soal pada menu evaluasi dengan materi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Soal-soal evaluasi sesuai dengan materi redoks</li> <li>b. Soal-soal evaluasi sesuai dengan materi perubahan bilangan oksidasi</li> <li>c. Soal-soal evaluasi sesuai dengan metode setengah reaksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	
3	Cakupan isi materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Cakupan isi materi luas</li> <li>b. Sesuai dengan teori yang ada</li> <li>c. Jelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	
4	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Logis</li> <li>b. Menarik</li> <li>c. Sesuai dengan teori yang ada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	



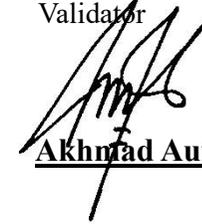
1	Kemudahan dalam aspek pemograman	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kemudahan pemakain seluruh program</li> <li>b. Kemudahan dalam mengoperasikan media</li> <li>c. Kemudahan dalam memilih menu program</li> <li>d. Kemudahan dalam memilih materi yang dipelajari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	
2	Kualitas tombol navigasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Baik</li> <li>b. Tepat</li> <li>c. Mudah</li> <li>d. Cepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	
3	Kualitas struktur navigasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Baik</li> <li>b. Tepat</li> <li>c. Mudah</li> <li>d. Cepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	

4	Pengunaan dalam menjalankan animasi pada media (simulasi) untuk dioperasikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Baik</li> <li>b. Tepat</li> <li>c. Mudah</li> <li>d. Cepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	
5	Akses sistem operasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Baik</li> <li>b. Tepat</li> <li>c. Mudah</li> <li>d. Cepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>				V	
6	Kapasitas file program	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kecil</li> <li>b. Dapat dicopy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada indikator yang muncul</li> </ul>					V
		<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Dapat dikirim via email</li> <li>d. Dapat diupload di internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2. Satu indikator yang muncul</li> <li>3. Dua indikator yang muncul</li> <li>4. Tiga indikator yang muncul</li> <li>5. Empat indikator yang muncul</li> </ul>					

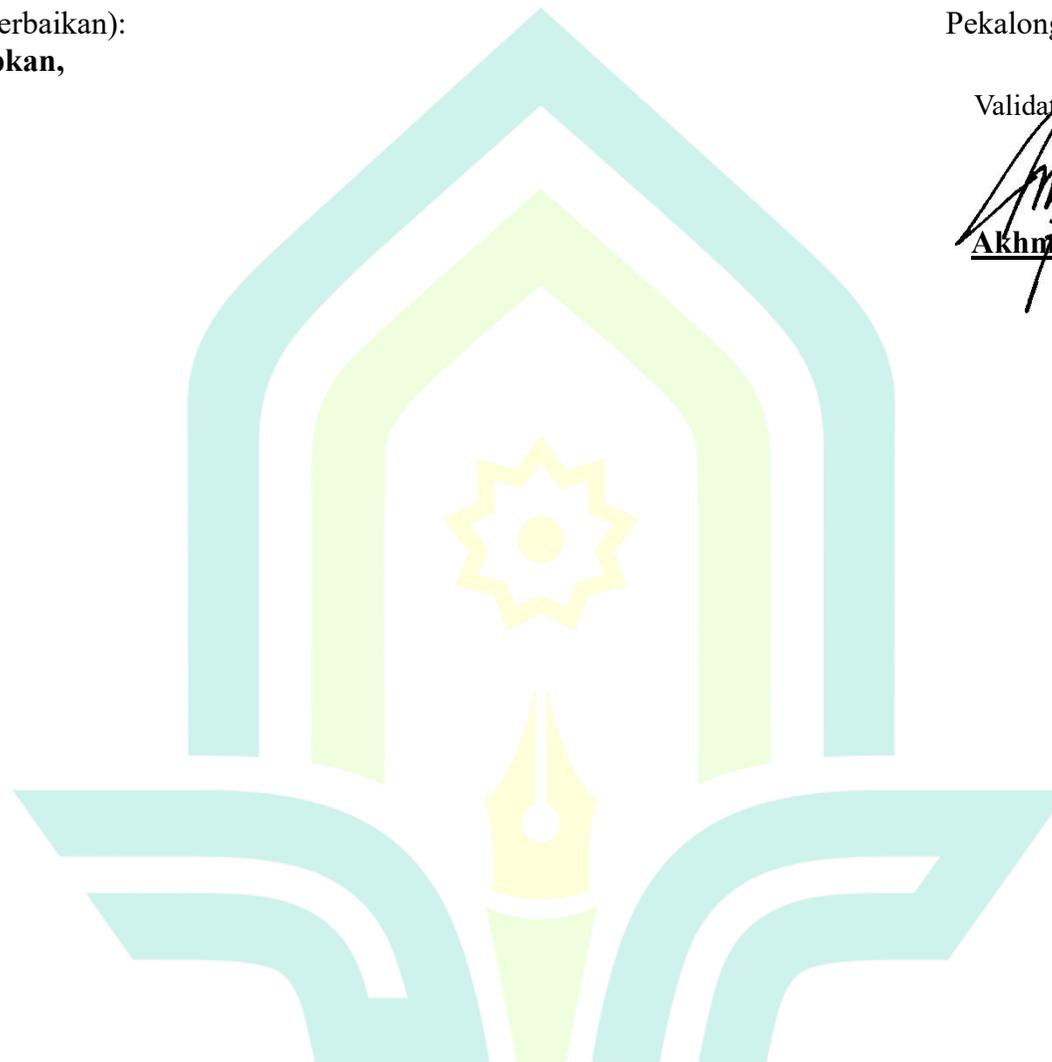
Komentar (Saran dan Perbaikan):  
**LAYAK untuk diterapkan,**

Pekalongan, 10 Juni 2026

Validator



**Akhmad Afa Svukron, M.Pd**



## Hasil Penilaian Ahli Materi

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM PEMBELAJARAN**  
**MAHĀRAH QIRĀ'AH OLEH AHLI MATERI**

**A. Pengantar**

- Lembar penilaian ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada media yang sedang dikembangkan.
- Informasi mengenai kelayakan media didasarkan pada aspek utama yaitu isi materi, penggunaan bahasa, dan penyajian materi.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Bapak/Ibu diharapkan memberi koreksi dan masukan pada setiap komponen dengan cara menuliskan pada angket yang telah disediakan
- Penilaian diberikan pada setiap komponen dengan cara memberikan tanda cek (v) pada kolom angka penilaian yang dianggap tepat. Terdapat 5 skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:  
 Angka 5 = sangat layak  
 Angka 4 = layak  
 Angka 3 = cukup layak  
 Angka 2 = kurang layak  
 Angka 1 = tidak layak

**C. Tabel Penilaian Validasi Media**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Materi</b>						
1	Kesesuaian materi yang disampaikan dalam media komik dengan kompetensi inti (KI)				✓	
2	Kesesuaian materi yang disampaikan dalam media komik dengan kompetensi dasar (KD)					✓
3	Kesesuaian materi yang disampaikan dalam media komik dengan tujuan pembelajaran				✓	
4	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa			✓	✓	
5	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran			✓	✓	

Scanned by TapScanner

Aspek Bahasa						
6	Kejelasan penggunaan bahasa dalam memberikan informasi			✓		
7	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien			✓		
8	Penggunaan tanda baca yang tepat			✓		
9	Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi yang mengarah pada pemahaman konsep				✓	
10	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa			✓		
Aspek Penyajian						
11	Penyajian alur cerita dengan urut dan jelas				✓	
12	Penyajian materi dengan menarik sehingga mendorong rasa ingin tahu				✓	

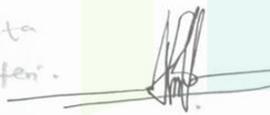
**D. Komentor/Saran Perbaikan**

① Media pembelajaran komik ini menarik untuk siswa dan siswi dalam maharah d'arah. Sebagai saran gunakan bahasa/kata/k' yang mudah dipahami siswa, tulisan bahasa Arabnya font terlalu kecil dalam komiknya

Pekalongan, ..11.. Juni 2024

Validator

② Selain ada gambar juga lengkapi beberapa kosakata yang berkaitan dengan materi.



Akmatul Ifwatil Itrah, S.Pd

Lampiran 10

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ'AH**

Nama : .....

Kelas : .....

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa kelas VIII SMP NU Karangdadap.
2. Penilaian diberikan pada setiap komponen dengan cara memberikan tanda cek (v) pada kolom angka penilaian yang dianggap tepat. Terdapat 5 skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Angka 1 = tidak layak (tidak baik)

Angka 2 = kurang layak (kurang baik)

Angka 3 = cukup layak (cukup baik)

Angka 4 = layak (baik)

Angka 5 = sangat layak (sangat baik)

**B. Tabel Penilaian Validasi Media**

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Media Pembelajaran</b>						
1	Kemenarikan desain karakter pada komik					
2	Media komik bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.					
<b>Aspek Materi</b>						
3	Kesesuaian materi yang terdapat dalam komik dengan tujuan pembelajaran					

4	Kesesuaian media komik dengan materi pembelajaran					
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
6	Permasalahan atau alur cerita yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
7	Materi atau cerita yang disajikan dalam komik sudah berurutan dan menarik untuk dipahami					
<b>Aspek Manfaat</b>						
8	Media komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					
9	Media komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar					
10	Media komik dapat meningkatkan pemahaman saya pada pembelajaran <i>mahārah qirā'ah</i> (keterampilan membaca)					

**C. Komentar/Saran Perbaikan**

Pekalongan, .....

Siswa Kelas VIII

.....

## Lampiran 10

**Daftar Nama dan Kode Responden Siswa Kelas VIII SMP NU Karangdadap Pekalongan**

No.	Nama	Kode	No.	Nama	Kode	No.	Nama	Kode
1	M. Alfa Khoirusrisqi	R-1	11	Sifa Fauziah	R-11	21	Naza Maulida	R-21
2	Dewi Anggi F	R-2	12	Yulia Tri Izaroh	R-12	22	Luluk Zuhrotun M	R-22
3	Aliatur Rani	R-3	13	Ikhromatul Fauziah	R-13	23	Sidiq Ardiansyah	R-23
4	M. Rohid 'Ammar	R-4	14	A. Dhariful Hisyam	R-14	24	Fatimatuz Zahra	R-24
5	M. Fatkhulloh	R-5	15	M. Alif Azzam R	R-15	25	Nok Mutiara	R-25
6	Sayla Arzaqina	R-6	16	Naila Mirvaqina	R-16	26	Rasya R.	R-26
7	Salwa Ishmatul Alita	R-7	17	Afrisya Wahyu P	R-17	27	Khairana Nadhifa W.	R-27
8	Adila Riskiani	R-8	18	Unzila Larasati	R-18	28	Luluk Maulida	R-28
9	Zidan P Abit Bagas Anggi	R-9	19	Amallia Putri	R-19	29	Izza Medina Khakim	R-29
10	M. Rizqy Muna	R-10	20	M. Kholilurohman	R-20	30	Karina Zulfa	R-30

Lampiran 12

Hasil Angket Respon Siswa

No	Kode	Aspek Media Pembelajaran		Aspek Materi						Aspek Manfaat			Total	Skor Maksimal
		Indikator												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	R-1	5	3	4	4	5	3	4	4	3	4	39	50	
2	R-2	3	4	4	4	3	5	4	2	3	3	35	50	
3	R-3	4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	44	50	
4	R-4	4	3	5	4	4	5	4	3	4	3	39	50	
5	R-5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	40	50	
6	R-6	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	47	50	
7	R-7	4	3	3	3	3	5	4	5	5	5	40	50	
8	R-8	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	
9	R-9	3	3	5	4	5	3	5	2	4	5	39	50	
10	R-10	3	4	4	4	2	5	4	1	1	1	29	50	
11	R-11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	
12	R-12	2	3	4	4	1	3	1	1	2	3	24	50	
13	R-13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	
14	R-14	3	3	5	4	2	4	2	2	2	1	28	50	
15	R-15	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	46	50	

16	R-16	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37	50
17	R-17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
18	R-18	2	3	4	4	1	3	1	1	2	3	24	50
19	R-19	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48	50
20	R-20	1	4	5	4	5	5	4	4	3	5	40	50
21	R-21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
22	R-22	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	50
23	R-23	3	4	3	5	4	3	4	5	3	4	38	50
24	R-24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
25	R-25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
26	R-26	4	5	3	4	3	4	5	4	3	5	40	50
27	R-27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
28	R-28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
29	R-29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
30	R-30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
<b>Total Skor</b>												<b>1235</b>	<b>1500</b>

Menghitung presentase respon siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{S \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{N \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1235}{1500} \times 100\% = 82\% \text{ (sangat layak)}$$

Lampiran 13

**Dokumentasi Penelitian**



Wawancara dengan guru bahasa Arab



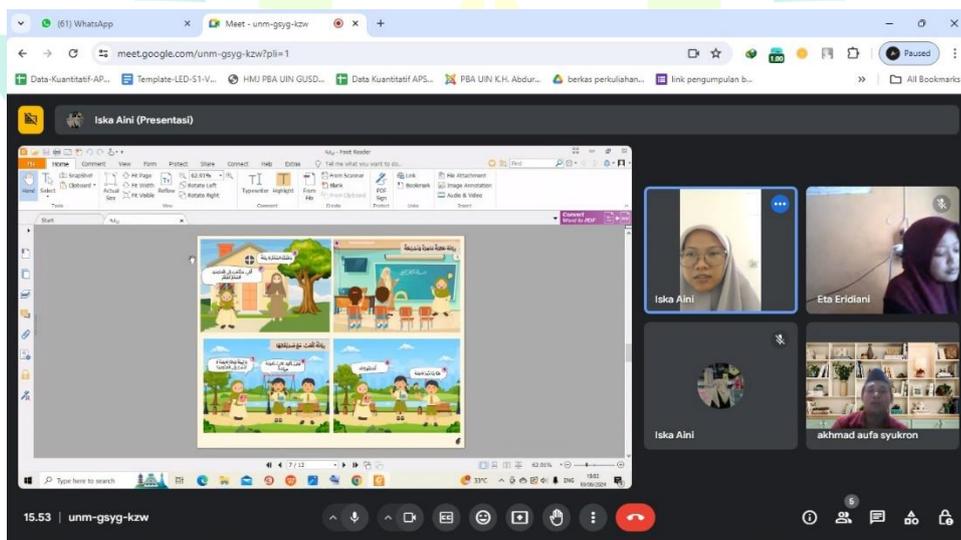
Penyerahan surat ijin penelitian



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan siswa



Validasi ahli media



Validasi ahli materi



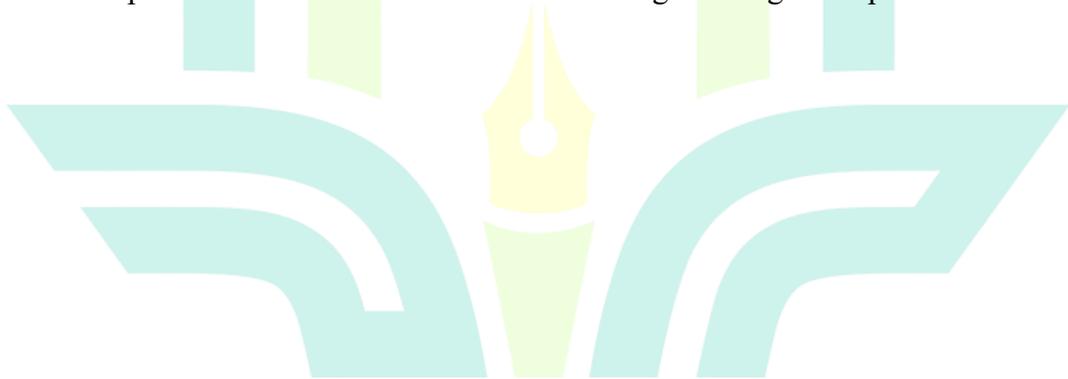
Implementasi media komik



Implementasi media komik



Pengisian angket respon siswa



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### IDENTITAS DIRI

Nama : Iska Aini  
Tempat, Tanggal Lahir : Batang, 21 September 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Ds. Pandansari RT. 02 RW. 01, Kec. Warungasem,  
Kab. Batang

### IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Hasanudin  
Nama Ibu : Matoyah  
Agama : Islam  
Alamat : Ds. Pandansari RT. 02 RW. 01, Kec. Warungasem,  
Kab. Batang

### RIWAYAT PENDIDIKAN

- |   |           |
|---|-----------|
| 1. SDN Pandansari 01 Warungasem             | 2008-2014 |
| 2. MTs Ribatul Muta'allimin Kota Pekalongan | 2014-2017 |
| 3. SMA Takhassus Al-Qur'an Wonosobo         | 2017-2020 |
| 4. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan    | 2020-2024 |

Pekalongan, 4 Juli 2024

Penulis