Pengaruh Penggunaan Media E-Komik Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Pembelajaran Qira'ah

[1]Handini Fardiyah, [2] Salma Hayati, [3] Fajriah.
[1]UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia
[2] UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia
[3] UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

[1]210202062@student.ar-raniry.ac.id, [2]salma.hayati@ar-raniry.ac.id, [3]fajriah@ar-raniry.ac.id

Tanggal Submit: 30-12-2024 Tanggal diterima: 25-12-2024 Tanggal Terbit:31-12-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh penggunaan e-komik dalam meningkatkan media e-komik dalam pembelajaran qira'ah bagi siswa kelas VIII di MTsN Pematangsiantar. Metode yang digunakan adalah *intact group comparison* yang termasuk dalam penelitian eksperimental. Penelitian ini melibatkan 30 siswa sebagai subjek yang dibagi menjadi 15 siswa dalam kelompok kontrol dan 15 siswa dalam kelompok eksperimen, serta menggunakan 6 orang pengamat. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengamati perhatian siswa terhadap pembelajaran qira'ah menggunakan media e-komik. Data penelitian dianalisis secara deskriptif secara kuantitatif, yaitu melalui rata-rata dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media e-komik berpengaruh dalam meningkatkan pembelajaran qira'ah siswa, seperti ditunjukkan oleh rata-rata skor kelompok eksperimen untuk semua aspek sebesar 87% dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memperoleh rata-rata skor 86%. Dengan demikian, media e-komik dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Kata kunci: E-Komik, Pembelajaran Qira'ah, Minat Siswa

Abstract: *This research aims to determine the effect of using e-comics on improving e-comic media in learning qira'ah for class VIII students at MTsN Pematangsiantar. The method used is intact group comparison which is included in experimental research. This research involved 30 students as subjects who were divided into 15 students in the control group and 15 students in the experimental group and this research used 6 observers. The main instrument used was an observation sheet to observe students' attention to learning qira'ah using e-comic media. The research data was analyzed descriptively in quantitative terms, namely averages and percentages. The results of the research show that the use of e-comic media has an effect in improving students' learning of qira'ah as shown by the average score of the experimental group for all aspects being 87% compared to the control group which obtained an average score of 86%. Thus, e-comic media can be used as a medium that can improve students' learning.*
Keywords: *E-Comics, Qira'ah Learning, Student Interest*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia sebagai bahasa kedua mengalami banyak kesulitan atau poblematika, problematika tersebut datang dari bahasa Arab itu sendiri karena terdapat perbedaan unsur kebahasaan dengan bahasa yang telah dikuasai pembelajar atau bahasa pertama pembelajar dan problematika yang datang dari luar bahasa yang mana problematika-problematika tersebut menghambat proses pembelajaran Bahasa Arab.[1]

Kemampuan membaca idealnya dimiliki oleh setiap orang, karena keterampilan membaca diperlukan ketika seseorang ingin mendapatkan informasi dengan cepat dan tepat. Literasi membaca dapat menjadi sarana bagi siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkan di sekolah.[2] Oleh karena itu, saat ini sesungguhnya para siswa dihadapkan pada persoalan bagaimana dalam waktu pembelajaran yang relatif singkat, siswa dapat membaca dan memperoleh informasi yang sebanyak-banyaknya.

Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab telah disadari oleh banyak pelaksana pendidikan bahwa media sangat membantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama dapat membantu meningkatkan prestasi siswa.[3] Permasalahan lain yang jadi hambatan dalam menarik kemampuan membaca di sekolah tersebut ialah ketersediaan buku yang kurang bermacam-macam membuat siswa merasa kurang bersemangat untuk membaca dan seringkali siswa tidak termotivasi dalam membaca karena teks yang terlalu panjang. Maka dari itu, dibutuhkan media belajar yang menarik perhatian siswa dalam membaca.[4] Di era teknologi yang bertumbuh dengan pesat terdapat banyak media interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai media ajar pendamping untuk pembelajaran bahasa Arab. Salah satunya adalah media e-komik, sebagaimana yang telah diteliti oleh Waluyanto, komik adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi untuk

[1] Faqih Ahmad et al., "Pengaruh Bahasa Ibu (Interferensi) Terhadap Kesalahan Tulisan (Kitabah) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Panadanaran Yogyakarta" 07 (2024): 146–63.

[2] Septi Rahmania, Mieke Miarsyah, and Nurmasari Sartono, "The Difference Scientific Literacy Ability of Student Having Field Independent and Field Dependent Cognitive Style," *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 2 (2018): 27–34, https://doi.org/10.21009/biosferjpb.8-2.5.

[3] Lailatun Ni'mah, "Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati," *Skripsi Thesis, UIN WALISONGO SEMARANG* 1, no. 1 (2021): 188.

[4] Muhamad Reizal Muhaimin, Nia Uzlifatun Ni'mah, and Danang Pratama Listryanto, "Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 1 (2023): 399–405, https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814.

menyampaikan pesan dalam pembelajaran. [5] E-komik dapat menjadi solusi dari minimnya media belajar yang menarik dan juga dapat mengatasi hambatan ketertarikan siswa dalam membaca. Sekolah memerlukan media berbentuk komik yang sangat diperlukan siswa untuk meningkatkan imajinasinya. [6] Dalam penelitian menunjukkan bahwa e-komik dapat diterapkan untuk meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran SKI.[7]

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. [8]

Santy Afriana dan Andi Prastowo menemukan bahwa e-komik lebih disukai siswa dan dapat menarik minat baca siswa dikarenakan e-komik memilki banyak gambar serta alur cerita yang menarik dan membuat siswa penasaran ingin membaca hingga akhir.[9] Yulia Siskawati and Zaka Hadikusuma menemukan bahwa e-komik memperoleh hasil sangat baik dan mendapat respon positif dari para siswa karena media e-komik lebih praktis dan menarik untuk dibaca.[10] Hal ini membuat e-komik menjadi begitu mudah untuk dipahami. Dengan perpaduan gambar dan sedikit teks membuat para peserta didik tidak perlu menggerakkan daya konsentrasi yang tinggi untuk memahami isi dan informasinya.[11]

---

[5] Winnei Ray Beatrix Tanjung, Yayat Ruhiat, and Asep Saefullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Pada Materi Hukum Newton," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2018): 19–23, https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/index.

[6] Muhaimin, Ni'mah, and Listryanto, "Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar."

[7] Ni'mah, "Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati."

[8] Nurul Aisyah, Salsabila Panjaitan, and Harun Al Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva," *Journal Of Education Research* Vol.4, no. No.2 (2023): 484.

[9] Santy Afriana and Andi Prastowo, "Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 22, no. 1 (2022): 41, https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089.

[10] Yulia Siskawati and Zaka Hadikusuma Ramadan, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 507–19.

[11] A Djohari, S Y Harunasari, and ..., "Memperkuat Pemahaman Membaca Siswa Menggunakan Comic Strip Media," *Prosiding …*, 2019, 1–7.

Banyak pada penelitian terdahulu meneliti tentang penggunaan e-komik dalam berbagai bahasa. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sasti Karmiani e-komik digunakan dengan bahasa Inggris [12], penelitian yang dilakukan Rohmawati dan Wibisono menggunakan bahasa mandarin[13], dan pada penelitian yang dilakukan Runi Perwitasari menggunakan bahasa Jerman dalam penggunaan e-komik. Namun, belum banyak didapati penerapan e-komik menggunakan bahasa arab.[14] Pada penelitian ini penerapan media e-komik menggunakan bahasa Arab.

Tujuan penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik seperti komik sehingga diharapkan melalui media *E-Komik* bahasa Arab ini mampu membangun kreatifitas guru dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran qiraah bahasa Arab khususnya pada kelas 8 di MTsN Pematangsiantar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental research yang menggunakan elemen intact group comparison dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian pre-eksperimental intact group comparison adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan pada sebagian kelompok studi. Penelitian ini diberikan perlakuan berasal dari kelompok studi penelitian. [15] Desain ini mengunakan dua kelompok subyek yang diberi perlakuan yang berbeda. Kedua kelompok itu ditetapkan tanpa acak (misalnya diambil kelas yang telah terbentuk) namun diasumsikan memiliki kemampuan yang setara dalam semua aspek yang relevan, yang berbeda hanyalah didalam pemberian perlakuan.

Adapun populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas 8 di sekolah MTsN Pematangsiantar tahun ajaran 2024/2025 yang jumlahnya mencapai 210 siswa. Dan subjek yang digunakan pada penelitian ini merupakan kelas 8 dengan jumlah 30 siswa

dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang jumlahnya masing-masing 15 siswa. Teknik pengumpulan data pada

[12] Sasti Karmiani, "Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Smpn 3 Teluk Kuantan," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 2, no. 6 (2018): 883, https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6514.

[13] Rohmawati and Wibisono, "Penggunaan Media Komik Bebahasa Mandarin Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pengunaan Media Komik Berbahasa Mandarin Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Perhotelan SMK 17 Agustus 1945 Surabaya," *Mandarin Unesa* 3, no. 1 (2020): 1–5.

[14] Runi Perwitasari, "Keefektifan Penggunaan Media Komik Berbahasa Jerman Pada Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Wates Kulon Progo" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

[15] arikunto, "Desain Pretes-Postes Satu Kelompok Juga Termasuk Pre-Eksperimen," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

penelitian ini yaitu dilakukan observasi pada dua kelompok tersebut. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu membuat perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menghasilkan nilai rata-rata.

PEMBAHASAN

Ditemukan bahwa kurangnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik generasi muda saat ini. Siswa cenderung lebih tertarik pada media yang interaktif dan visual. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengadaptasi metode pembelajaran mereka dengan memanfaatkan teknologi yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik. Komik digital merupakan kombinasi antara teks dan gambar yang dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.[16]

Penerapan e-komik dalam pembelajaran melatih peserta didik dalam kemampuan berpikir kritis yang merupakan salah satu ketrampilan abad 21. Peraturan presiden Nomor 87 tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter menjadikan pendidikan karakter sebagai platform pendidikan nasional untuk membekali peserta didik dimasa depan dengan jiwa pancasila dan karakter yang baik. [17] Media pembelajaran berbasis e-komik dapat diintegrasikan karakter. Dengan adanya integrasi karakter pada e-komik, mampu meningkatkan nilai karakter peserta didik.[18] Kesenangan siswa-siswa terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan objek pengembangan keterampilan membaca. Komik yang jauh dari kesan edukatif dapat diubah menjadi lebih edukatif dan bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan membaca. Komik juga akan membuat siswa menjadi senang belajar, terutama mengenai agama, memudahkan mereka memahaminya. Karena pada dasarnya mereka memang menyukai komik. Oleh karena itu, tepat rasanya melakukan

[16] Lolita Dwi, Kusuma Devi, and Sueb Hadi, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Teknologi Komik Digital (Canva) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMP Negeri 13 Surabaya," no. 4 (2024).

[17] Presiden Republik Indonesia, "Penguatan Pendidikan Karakter," 2017.

[18] Ralph Adolph, "Deskripsi Teori Media Pembelajaran," no. 2012 (2016): 1–23.

penelitian terhadap komik yang menjadi media dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca siswa.[19]

Media pembelajaran berupa e-komik dapat memberikan informasi instruksional yang disajikan secara sistematis, konteks pembelajaran mengarah pada cara komunikasi peseta didik dengan sumber belajar (e-comic). Merujuk pada Rasiman dan Pramasdyahsari yang menjelaskan bahwa e-komik atau komik elektronik merupakan transformasi teknologi media komik dari bentuk cetak ke bentuk elektronik digital sehingga dapat dikatakan jika alur cerita pada komik berisikan informasi dalam hal ini isi materi pada tema tertentu. E-komik ini juga menyajikan tema mengenai kehidupan penduduk desa sehingga difokuskan pada aspek afektif yang menekankan pada perubahan tingkah laku dalam bersosialisai. Dalam rancangannya media e-komik memperhatikan pada indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar tema tertentu sehingga tidak hanya memberikan hiburan semata namun tetap memberikan edukasi secara ekspilisit. Oleh karena itu dalam penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan motivasi dan menarik minat siswa dalam belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berupa e-komik yang membahas materi pada kelas VIII yaitu profesi seperti yang ada pada e-komik. [20]

Pada peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Aisyah dkk, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berupa komik berbasis canva. [21] Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket lembar validasi ahli, angket respon guru bahasa Arab dan respon siswa. Dengan menggunakan sampel kelas VII Madrasah Tsanawiyah Qur'an Kisaran. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti melihat pengaruh penggunaan e-komik untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran qira'ah. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli, lembar observasi melihat respon siswa pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan menggunakan subjek kelas VIII MTsN Pematangsiantar. Pada kedua penelitian tersebut, persamaannya adalah menggunakan media komik digital dan keduanya layak digunakan berdasarkan hasil penelitian.

[19] Nurasiah Hasanah, "Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul (Studi Fenomenologi)," *Transformatif* 4, no. 1 (2020): 49–62, https://doi.org/10.23971/tf.v4i1.1891.

[20] Afriana and Prastowo, "Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar."

[21] Aisyah, Panjaitan, and Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva."

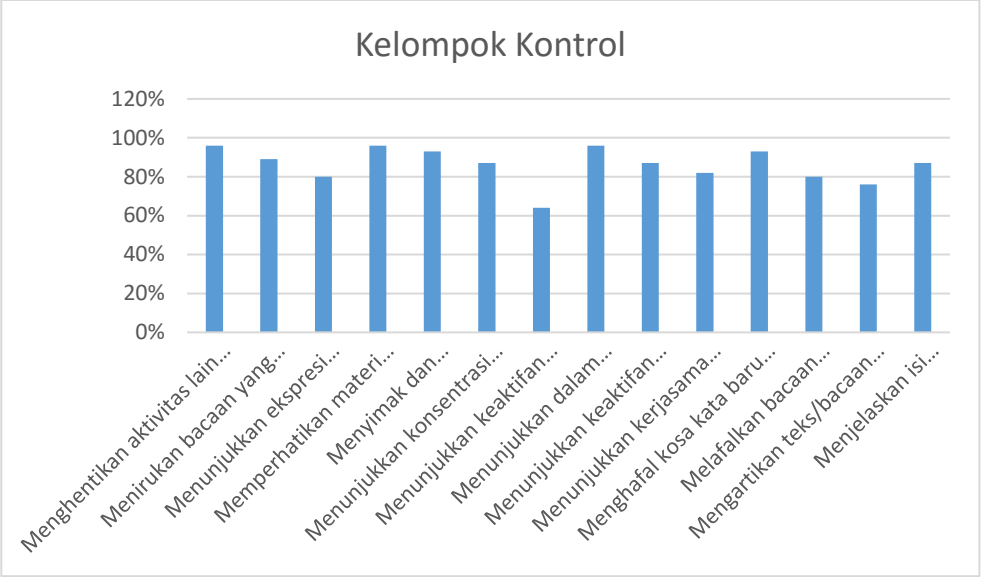
Table 1 Hasil Observasi Kelompok Control

Setelah dilakukan observasi pada kelas VIII MTsN Pematangsiantar selama 2 kali pertemuan dengan kelompok eksperimen berjumlah 15 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 15 siswa. Didapatkan hasil dengan nilai rata-rata sebagai berikut.

NO.	Aspek Pernyataan	Poin yang diperoleh	Total poin maksimum	Persentase
1.	Menghentikan aktivitas lain dan beralih perhatian ke pembelajaran bahasa Arab.	43	45	96%
2.	Menirukan bacaan yang disajikan pada pembelajaran bahasa Arab..	40		89%
3.	Menunjukkan ekspresi wajah ceria terhadap penggunaan pada pembelajaran bahasa Arab.	36		80%
4.	Memperhatikan materi yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Arab.	43		96%
5.	Menyimak dan memperhatikan penjelasan terhadap materi pembelajaran bahasa Arab.	42		93%
6.	Menunjukkan konsentrasi secara penuh terhadap pembelajaran bahasa Arab.	39		87%
7.	Menunjukkan keaktifan bertanya tentang materi pembelajaran bahasa Arab.	29		64%
8.	Menunjukkan dalam menanggapi pertanyaan tentang materi pembelajaran bahasa Arab.	43		96%
9.	Menunjukkan keaktifan diskusi tentang materi pembelajaran bahasa Arab.	39		87%
10.	Menunjukkan kerjasama dalam menyelesaikan lembar kerja.	37		82%
11.	Menghafal kosa kata baru yang diberikan.	42		93%
12.	Melafalkan bacaan pembelajaran bahasa Arab sesuai dengan aspek bunyi Bahasa	36		80%
13.	Mengartikan teks/bacaan pembelajaran bahasa Arab.	34		76%
14.	Menjelaskan isi pembelajaran bahasa Arab.	39		87%
Rata-rata				86%

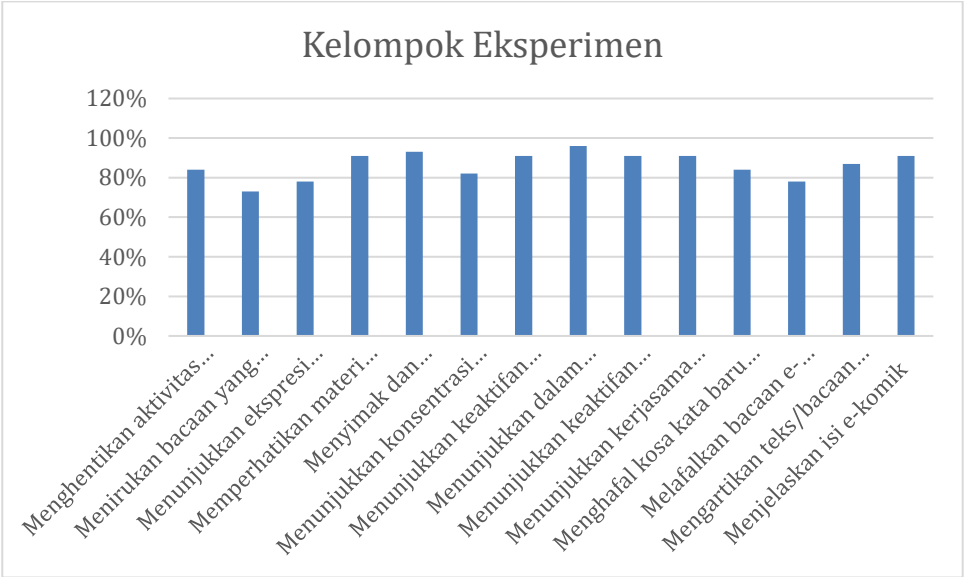
Table 2 Hasil Observasi Kelompok Eksperimen

NO.	Aspek Pernyataan	Poin yang diperoleh	Total poin maksimum	Persentase
1.	Menghentikan aktivitas lain dan beralih perhatian ke e-komik.	38	45	84%
2.	Menirukan bacaan yang disajikan pada e-komik.	33		73%
3.	Menunjukkan ekspresi wajah ceria terhadap penggunaan e-komik pada pembelajaran bahasa Arab.	35		78%
4.	Memperhatikan materi yang terdapat dalam e-komik.	41		91%
5.	Menyimak dan memperhatikan penjelasan terhadap materi e-komik.	42		93%
6.	Menunjukkan konsentrasi secara penuh terhadap pembelajaran menggunakan e-komik.	37		82%
7.	Menunjukkan keaktifan bertanya tentang materi e-komik.	41		91%
8.	Menunjukkan dalam menanggapi pertanyaan tentang materi e-komik.	43		96%
9.	Menunjukkan keaktifan diskusi tentang materi e-komik.	41		91%
10.	Menunjukkan kerjasama dalam menyelesaikan lembar kerja.	41		91%
11.	Menghafal kosa kata baru yang diberikan.	38		84%
12.	Melafalkan bacaan e-komik sesuai dengan aspek bunyi bahasa	35		78%
13.	Mengartikan teks/bacaan e-komik	39		87%
14.	Menjelaskan isi e-komik	41		91%
Rata-rata				87%



Gambar 1. Hasil Observasi Kelompok Kontrol

Berdasarkan data di atas, bahwa penelitian pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 86%. Dalam hal ini dibutuhkan bahwa perlu dilakukan pembelajaran dengan metode yang berbeda, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 2. Hasil Observasi Kelompok Eksperimen

Setelah dilakukannya metode pembelajaran yang berbeda dengan kelompok kontrol yaitu menggunakan media e-komik pada pembelajaran, bahwa penelitian pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 87%. Dalam hal ini, ditemukan bahwa

kelompok eksperimen memiliki peningkatan nilai rata-rata yang menghasilkan media e-komik pada meningkatkan minat belajar siswa efektif.

Berdasarkan dua gambar di atas, ditemukan bahwa penggunaan media e-komik efektif digunakan dalam pembelajaran qira'ah dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen untuk semua aspeknya adalah 87% dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memperoleh nilai rata-rata 86%. Hal ini disebabkan pada media e-komik terdapat sikap siswa yang menunjukkan dalam menanggapi pertanyaan tentang materi e-komik nilainya lebih tinggi.

KESIMPULAN

Penggunaan media e-komik telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran qira'ah kelas VIII MTsN Pematangsiantar. Dengan pemanfaatan media e-komik, siswa menunjukkan peningkatan minat yang signifikan, menjadi lebih antusias, aktif, dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan media e-komik telah membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang ampuh dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini tidak hanya memberikan bukti tentang efektivitas media e-komik, tetapi juga menginspirasi guru untuk terus berinovasi dalam mencari media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan berbagi praktik baik, peneliti dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Adolph, Ralph. "Deskripsi Teori Media Pembelajaran," no. 2012 (2016): 1–23.

Afriana, Santy, and Andi Prastowo. "Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 22, no. 1 (2022): 41. https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089.

Ahmad, Faqih, Iftitah Izza Farhani, Alam Budi, Pandanaran Yogyakarta, Stai Sunan, Pandanaran Yogyakarta, Stai Masjid, Syuhada Yogyakarta, Stai Sunan, and Stai Sunan. "Pengaruh Bahasa Ibu (Interferensi) Terhadap Kesalahan Tulisan (Kitabah) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Panadanaran Yogyakarta" 07 (2024): 146–63.

Aisyah, Nurul, Salsabila Panjaitan, and Harun Al Rasyid. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva." *Journal Of Education Research* Vol.4, no. No.2 (2023): 484. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182

arikunto. "Desain Pretes-Postes Satu Kelompok Juga Termasuk Pre-Eksperimen." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Dwi, Lolita, Kusuma Devi, and Sueb Hadi. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Teknologi Komik Digital (Canva) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMP Negeri 13 Surabaya," no. 4 (2024). https://doi.org/10.61722/jssr.v2i6.2945

Hasanah, Nurasiah. "Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul (Studi Fenomenologi)." *Transformatif* 4, no. 1 (2020): 49–62. https://doi.org/10.23971/tf.v4i1.1891.

Karmiani, Sasti. "Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Smpn 3 Teluk Kuantan." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 2, no. 6 (2018): 883. https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6514.

Muhaimin, Muhamad Reizal, Nia Uzlifatun Ni'mah, and Danang Pratama Listryanto. "Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 1 (2023): 399–405. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814.

Ni'mah, Lailatun. "Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Minat Baca Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati." *Skripsi Thesis, UIN WALISONGO SEMARANG* 1, no. 1 (2021): 188.

Perwitasari, Runi. "Keefektifan Penggunaan Media Komik Berbahasa Jerman Pada Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Wates Kulon Progo." Universitas Negeri Yogyakarta, 2014. https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25680

Rahmania, Septi, Mieke Miarsyah, and Nurmasari Sartono. "The Difference Scientific Literacy Ability of Student Having Field Independent and Field Dependent Cognitive Style." *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 2 (2018): 27–34. https://doi.org/10.21009/biosferjpb.8-2.5.

Rohmawati, and Wibisono. "Penggunaan Media Komik Bebahasa Mandarin Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pengunaan Media Komik Berbahasa Mandarin Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Perhotelan SMK 17 Agustus 1945 Surabaya." *Mandarin Unesa* 3, no. 1 (2020): 1–5. https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13838

Siskawati, Yulia, and Zaka Hadikusuma Ramadan. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 507–19. 10.37680/scaffolding.v4i2.1745

Tanjung, Winnei Ray Beatrix, Yayat Ruhiat, and Asep Saefullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Pada Materi Hukum Newton." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2018): 19–23. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/index.