AL IBRAH
Journal of Arabic Language Education
Vol. 09, No. 01, June - 2026 | ISSN (P): 2622-4380 | ISSN (E): 2622-6006
https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah

DESAIN KONSEPTUAL MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN MAHARAH KALAM BERDASARKAN PERSPEKTIF PSIKOLINGUISTIK

[*1]Lia Mahardika Harahap, [2]Riko Andrian
[1,2]Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
[*]Corresponding Email: liamahardikahrp30@gmail.com | riko.andrian@uin-suska.ac.id

ARTICLE INFORMATION
Received: 31 may 2026
Revised: 01 June 2026
Accepted: 04 June 2026

DOI:
https://doi.org/10.24256/jale.v9i1.10969

LICENSE
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

© 2026 The Authors. Published by Prodi Pendidikan Bahasa Arab, FTIK, UIN Palopo.

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sering menghadapi berbagai kendala, khususnya pada keterampilan berbicara (maharah kalam), seperti rendahnya motivasi siswa, kurangnya keberanian berkomunikasi, keterbatasan kosakata, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab guna meningkatkan maharah kalam berdasarkan perspektif psikolinguistik siswa kelas VII SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan perancangan konseptual (conceptual design) yang mengacu pada kerangka model ADDIE, dengan fokus pada tahap analisis kebutuhan (analysis) dan perancangan media (design). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Perspektif psikolinguistik dalam penelitian ini menekankan proses pemerolehan bahasa, motivasi belajar, pemrosesan bahasa, serta interaksi verbal siswa. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk komik bergambar dialogis yang memadukan unsur visual dan verbal untuk membantu siswa memahami serta mempraktikkan percakapan Bahasa Arab secara komunikatif dan kontekstual. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, visual, dan berbasis konteks komunikatif. Rancangan media berupa komik bergambar dialogis dinilai sesuai dengan karakteristik psikologis dan kebutuhan linguistik siswa kelas VII SMP. Dengan demikian, mendesain konseptual media ini diharapkan menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan maharah kalam siswa.

Keywords: *ta'rif wa tankir; Qur'anic linguistics; discourse analysis; contextual meaning; Qur'anic semantics; Qur'anic pragmatics.*

Abstract

Arabic language learning at the junior high school (SMP) level frequently faces challenges, particularly in speaking skills (maharah kalam), such as low student motivation, limited communicative confidence, restricted vocabulary, and the use of unappealing instructional media. This study aims to develop Arabic language learning media to improve maharah kalam based on a psycholinguistic perspective among seventh-grade students of SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan. This study employs a conceptual design approach guided by the ADDIE framework, focusing on the needs analysis and media design stages. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The psycholinguistic perspective in this study emphasizes the process of language acquisition, learning motivation, language processing, and students' verbal interaction. The learning media were developed in the form of dialogic picture comics that integrate visual and verbal elements to help students understand and practice Arabic conversation communicatively and contextually. The results of the needs analysis indicate that students require attractive, visual, and communicatively contextual learning media. The designed comic-based media is considered appropriate for the psychological characteristics and linguistic needs of seventh-grade junior high school students. Thus, this media development is expected to serve as an innovative alternative for improving students' maharah kalam.

Keywords: *Learning Media, Arabic Language, Maharah Kalam, Psycholinguistics, Picture Comics, ADDIE*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan Islam. Bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi bahasa utama dalam memahami Al-Qur'an, hadis, dan berbagai literatur keislaman klasik maupun modern. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Arab di sekolah Islam memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan linguistik sekaligus memperkuat pemahaman keagamaan peserta didik. Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran Bahasa Arab diarahkan agar siswa mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu maharah istima', maharah kalam, maharah qira'ah, dan maharah kitabah.

Di antara keempat keterampilan tersebut, maharah kalam atau keterampilan berbicara menjadi salah satu kemampuan yang paling sulit dikuasai oleh siswa. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, menyusun kalimat, serta melakukan komunikasi sederhana menggunakan Bahasa Arab. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya keterbatasan mufradat, rendahnya motivasi belajar, kurangnya keberanian berbicara, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran Bahasa Arab cenderung pasif dan kurang memberikan ruang kepada siswa untuk berlatih komunikasi secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan, pembelajaran Bahasa Arab masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara verbal tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif berbicara menggunakan Bahasa Arab. Padahal, karakteristik siswa tingkat SMP cenderung menyukai pembelajaran yang visual, menarik, dan komunikatif.

Dalam perspektif psikolinguistik, proses belajar bahasa tidak hanya berkaitan dengan penguasaan tata bahasa, tetapi juga melibatkan proses mental seperti persepsi, memori, motivasi, dan pemerolehan bahasa kedua. Stephen Krashen menjelaskan bahwa keberhasilan pemerolehan bahasa sangat dipengaruhi oleh faktor afektif seperti motivasi, rasa percaya diri, dan kecemasan belajar bahasa (Krashen, 1982). Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Arab membutuhkan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan komunikatif agar siswa lebih aktif dalam menggunakan bahasa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan maharah kalam adalah komik bergambar dialogis. Komik merupakan media visual yang memadukan teks dan gambar dalam bentuk cerita sehingga mampu membantu siswa memahami konteks percakapan secara lebih mudah. Richard E. Mayer menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan unsur verbal dan visual dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa (Mayer, 2009). Selain itu, Allan Paivio melalui teori Dual Coding menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah diproses oleh otak apabila disajikan dalam bentuk verbal dan visual secara bersamaan (Paivio, 1991), sehingga media komik bergambar sangat relevan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, komik tidak lagi terbatas pada format cetak, melainkan telah berkembang menjadi komik digital yang dapat diakses dan diunduh melalui platform digital seperti Google Play Store. Komik digital merupakan bentuk komik yang diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi dalam format elektronik, sehingga dapat dibaca melalui perangkat smartphone, tablet, maupun komputer. Keunggulan komik digital dibandingkan komik cetak terletak pada kemudahan aksesnya, kemampuan menampilkan elemen animasi ringan, efek suara, serta fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna (Hsiao, Chen, & Huang, 2021). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, komik digital yang dapat diunduh melalui Google Play Store membuka peluang bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ketersediaan buku fisik di sekolah. Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran mobile learning yang menekankan fleksibilitas dan aksesibilitas sebagai faktor kunci dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Sung, Chang, & Liu, 2016). Dengan demikian, mendesaian konseptual komik bergambar dialogis dalam format digital yang dapat diakses melalui Google Play Store dinilai sebagai inovasi yang strategis dan relevan dengan kebutuhan siswa generasi digital saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis perspektif psikolinguistik guna meningkatkan maharah kalam siswa kelas VII SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana proses analisis

kebutuhan mendesaian konsep media pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan perspektif psikolinguistik; dan (2) bagaimana rancangan media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas VII SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses analisis kebutuhan serta menghasilkan rancangan media pembelajaran Bahasa Arab berbentuk komik bergambar dialogis yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik psikologis siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan perancangan konseptual (conceptual design) yang mengacu pada kerangka model ADDIE (Branch, 2009). Kerangka ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Sebagai studi perancangan konseptual, artikel ini berfokus pada dua tahap awal, yaitu tahap Analysis dan tahap Design, sebagai landasan bagi pengembangan media secara penuh pada penelitian lanjutan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru Bahasa Arab, penyebaran angket kebutuhan kepada siswa, serta dokumentasi proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kondisi pembelajaran serta merumuskan rancangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran Bahasa Arab. Analisis dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis kebutuhan (needs analysis) dan analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan melakukan observasi langsung di kelas dan wawancara mendalam dengan guru pengampu Bahasa Arab kelas VII. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan menentukan jenis media yang paling sesuai untuk dikembangkan.

Selain itu, dilakukan pula analisis kurikulum untuk memastikan materi yang dikembangkan selaras dengan kompetensi dasar yang berlaku. Analisis ini mencakup identifikasi topik percakapan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas VII, seperti perkenalan diri, aktivitas di sekolah, dan kehidupan keluarga.

2. Tahap Design (Desain)

Tahap desain merupakan tahap perencanaan dan perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis. Pada tahap ini disusun beberapa komponen utama, di antaranya: (a) alur cerita (storyboard) komik yang mencerminkan konteks komunikasi sehari-hari siswa; (b) desain karakter komik yang disesuaikan dengan usia dan lingkungan siswa SMP; (c) dialog Bahasa Arab sederhana yang mengacu pada mufradat dan struktur kalimat sesuai tingkat kemampuan kelas VII; serta (d) tata letak visual yang memperhatikan prinsip desain grafis yang menarik dan mudah dipahami.

Gambar 1. rancangan komik bergambar dialogis



Rancangan media juga mempertimbangkan prinsip-prinsip psikolinguistik, khususnya teori Dual Coding Allan Paivio yang menekankan pentingnya kombinasi informasi visual dan verbal, serta teori Affective Filter Stephen Krashen yang menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan untuk mengurangi kecemasan berbahasa siswa. Dengan demikian, desain komik dibuat dengan mempertimbangkan aspek estetika, keterbacaan, dan kesesuaian konteks komunikatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tahap Analysis

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas VII SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan, ditemukan bahwa siswa cenderung pasif dalam kegiatan berbicara Bahasa Arab. Sebagian besar siswa tidak berani berbicara menggunakan Bahasa Arab, lebih banyak menunggu instruksi guru, dan enggan mencoba menjawab pertanyaan secara lisan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab masih berpusat pada guru sehingga siswa belum memiliki kesempatan yang cukup untuk melakukan komunikasi aktif. Dalam perspektif psikolinguistik, kondisi ini berkaitan dengan rendahnya motivasi intrinsik dan tingginya kecemasan berbahasa yang memengaruhi proses produksi bahasa siswa. Stephen Krashen menjelaskan bahwa faktor afektif seperti rasa takut dan kurang percaya diri dapat menghambat proses pemerolehan bahasa kedua (Krashen, 1982).

Siswa juga mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kalimat sederhana menggunakan Bahasa Arab. Berdasarkan hasil observasi, siswa sering terhenti ketika melakukan perkenalan diri, menggunakan campuran Bahasa Indonesia ketika menjelaskan aktivitas sehari-hari, serta membutuhkan waktu lama untuk menyusun kalimat sederhana. Permasalahan ini menunjukkan adanya hambatan dalam pemrosesan bahasa dan penguasaan mufradat. Abdul Chaer menjelaskan bahwa proses berbicara melibatkan kemampuan mental dalam memilih kosakata, menyusun struktur bahasa, dan memproduksi ujaran secara cepat dan tepat (Chaer, 2009).

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat hafalan dan belum memberikan ruang yang cukup untuk praktik komunikasi. Siswa diminta menghafal dialog dan membaca teks percakapan tanpa mendapatkan kesempatan komunikasi yang alami dan kontekstual. Ahmad Fuad Effendy menjelaskan bahwa keterampilan berbicara dalam Bahasa Arab harus dilatih melalui praktik komunikasi langsung dan kontekstual agar siswa mampu menggunakan bahasa secara komunikatif (Effendy, 2009). Selain itu, lingkungan bahasa yang belum terbentuk secara optimal—di mana Bahasa Arab hanya digunakan saat jam pelajaran—menyebabkan siswa tidak memiliki pembiasaan komunikasi yang memadai.

Hasil angket kebutuhan yang disebarkan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan tertarik dengan media pembelajaran yang bergambar, berwarna, dan mengandung cerita. Siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi apabila disajikan dalam bentuk visual yang menarik dibandingkan teks panjang. Hal ini sejalan dengan teori Dual Coding Allan Paivio yang menjelaskan bahwa otak manusia memproses informasi verbal dan visual melalui jalur yang berbeda namun saling mendukung, sehingga kombinasi keduanya meningkatkan efektivitas pemahaman (Paivio, 1991). Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut, disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan membutuhkan media pembelajaran Bahasa Arab yang visual, komunikatif, kontekstual, dan mampu mengurangi kecemasan berbahasa.

2. Hasil Tahap Design

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang media pembelajaran Bahasa Arab berbentuk komik bergambar dialogis. Rancangan media ini memuat beberapa komponen utama yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pertama, alur cerita (storyboard) disusun berdasarkan situasi komunikatif yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas VII, seperti perkenalan diri di lingkungan sekolah, percakapan dengan teman sebaya, dan aktivitas di rumah. Pemilihan konteks ini bertujuan agar siswa dapat memahami dan mempraktikkan dialog dengan lebih mudah karena situasinya dikenal dalam kehidupan nyata mereka.

Gambar 2. rancangan komik bergambar dialogis



Kedua, karakter komik dirancang dengan tampilan yang familiar dan ramah bagi siswa SMP, yakni menggambarkan tokoh-tokoh remaja berseragam sekolah dalam berbagai situasi percakapan. Desain karakter yang representatif diharapkan dapat meningkatkan identifikasi siswa terhadap media sehingga mereka lebih termotivasi untuk menggunakan Bahasa Arab. Ketiga, dialog Bahasa Arab yang digunakan disusun dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa kelas VII, menggunakan kosakata dan struktur kalimat dasar yang sesuai dengan kurikulum. Setiap panel komik menampilkan dialog singkat yang dilengkapi dengan arti atau terjemahan untuk membantu pemahaman siswa.

Keempat, tata letak visual dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain grafis yang efektif, termasuk penggunaan warna yang menarik, ukuran huruf yang terbaca, serta proporsi antara gambar dan teks yang seimbang. Richard E. Mayer dalam teori Kognitif Multimedia menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika media dirancang dengan mempertimbangkan keterbatasan kapasitas kognitif peserta didik, serta mengintegrasikan informasi visual dan verbal secara harmonis (Mayer, 2009). Oleh karena itu, rancangan komik ini memastikan bahwa setiap halaman tidak membebani kognitif siswa dengan terlalu banyak informasi, melainkan menyajikan informasi secara bertahap dan menarik.

Rancangan media juga mempertimbangkan prinsip psikolinguistik teori Affective Filter. Dengan menghadirkan cerita yang ringan, penuh humor, dan dekat dengan dunia siswa, media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang santai sehingga kecemasan berbahasa siswa berkurang. Lev Vygotsky juga menekankan bahwa perkembangan bahasa dipengaruhi oleh interaksi sosial dan konteks bermakna (Vygotsky, 1978), sehingga dialog dalam komik dirancang agar memfasilitasi interaksi siswa dalam menggunakan Bahasa Arab secara bermakna dan kontekstual.

Kelima, salah satu pendekatan inovatif yang diterapkan dalam tahap desain ini adalah merancang komik bersama dengan siswa melalui proses kolaboratif partisipatif. Pendekatan ini menempatkan siswa bukan sekadar sebagai pengguna media, melainkan sebagai subjek aktif yang turut berkontribusi dalam proses penciptaan konten pembelajaran. Proses merancang komik bersama siswa dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (a) diskusi kelompok untuk menggali ide cerita dan tema percakapan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka; (b) pemilihan karakter komik berdasarkan preferensi dan masukan siswa; (c) penyusunan draf dialog Bahasa Arab sederhana yang dibuat oleh siswa dengan bimbingan guru; serta (d) pemberian masukan terhadap tata letak visual dan warna yang disukai oleh siswa. Proses kolaboratif ini mengacu pada prinsip participatory design yang menekankan keterlibatan pengguna akhir sejak tahap perencanaan agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka (Schuler & Namioka, 1993). Selain meningkatkan relevansi konten, pendekatan ini juga terbukti dapat meningkatkan rasa kepemilikan (sense of ownership) siswa terhadap media pembelajaran sehingga motivasi belajar dan keterlibatan mereka dalam kegiatan berbahasa menjadi lebih tinggi (Sanders & Stappers, 2008). Dengan demikian, proses merancang komik bersama siswa tidak hanya menghasilkan media yang lebih kontekstual dan autentik, tetapi juga secara tidak langsung telah melatih siswa dalam mempraktikkan maharah kalam melalui proses negosiasi ide, diskusi, dan produksi konten berbahasa Arab.

Keenam, komik bergambar dialogis ini juga dirancang dalam format digital yang dapat diakses dan diunduh melalui platform Google Play Store. Format digital memungkinkan siswa mengakses media pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui smartphone mereka. Dalam versi digital ini, setiap panel komik dilengkapi dengan audio pelafalan dialog Bahasa Arab yang dapat diputar langsung oleh siswa untuk melatih kemampuan istima' sekaligus kalam. Integrasi antara komik visual dan fitur audio dalam platform digital sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis mobile application secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar bahasa pada siswa tingkat menengah (Sung, Chang, & Liu, 2016). Ketersediaan media di Google Play Store juga memungkinkan pembaruan konten secara berkala tanpa perlu mencetak ulang, sehingga media dapat terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang dinamis.

Secara keseluruhan, rancangan media komik bergambar dialogis yang dihasilkan pada tahap desain ini dinilai relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maharah kalam siswa kelas VII. Rancangan ini menjadi dasar bagi tahap pengembangan selanjutnya, di mana media akan diproduksi secara penuh dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media sebelum diimplementasikan di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi perancangan konseptual yang dilakukan menggunakan kerangka ADDIE, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Islam Al Ulum Terpadu Medan mengalami berbagai hambatan dalam maharah kalam, di antaranya rendahnya keberanian berbicara, keterbatasan mufradat, tingginya kecemasan berbahasa, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Kondisi ini didukung oleh temuan observasi, wawancara, dan angket yang menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis visual yang mampu menciptakan konteks komunikasi yang nyata dan menyenangkan.

Kedua, tahap desain menghasilkan rancangan media pembelajaran Bahasa Arab berbentuk komik bergambar dialogis yang memuat alur cerita komunikatif, karakter yang representatif, dialog Bahasa Arab yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, serta tata letak visual yang menarik. Rancangan ini dikembangkan berdasarkan pendekatan psikolinguistik dengan mengintegrasikan teori Dual Coding, teori Kognitif Multimedia, dan teori Affective Filter, sehingga media yang dirancang diharapkan mampu mendukung pemerolehan bahasa secara lebih efektif dan menyenangkan.

Dengan demikian, rancangan media pembelajaran Bahasa Arab berbentuk komik bergambar dialogis berbasis perspektif psikolinguistik ini diharapkan dapat menjadi acuan konseptual yang inovatif bagi penelitian pengembangan selanjutnya, serta dapat dijadikan referensi bagi guru dan peneliti dalam merancang media pembelajaran Bahasa Arab yang lebih komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan psikologis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer.

Brown, H. D. (2007). Principles of Language Learning and Teaching (5th ed.). New York: Pearson Education.

Chaer, A. (2009). Psikolinguistik: Kajian Teoretik. Jakarta: Rineka Cipta.

Effendy, A. F. (2009). Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Malang: Misykat.

Krashen, S. D. (1982). Principles and Practice in Second Language Acquisition. Oxford: Pergamon Press.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins.

Paivio, A. (1991). Dual Coding Theory: Retrospect and Current Status. Canadian Journal of Psychology, 45(3), 255–287.

Rusman. (2018). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. CoDesign, 4(1), 5–18. https://doi.org/10.1080/15710880701875068

Schuler, D., & Namioka, A. (Eds.). (1993). Participatory Design: Principles and Practices. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2008). Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Uno, H. B. (2016). Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press.

Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.

Hsiao, H. S., Chen, J. C., & Huang, C. S. (2021). Effects of Digital Comics on Students' Learning Motivation and Comprehension in Language Classrooms. Computers & Education, 162, 104072.

Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The Effects of Integrating Mobile Devices with Teaching and Learning on Students' Learning Performance: A Meta-Analysis and Research Synthesis. Computers & Education, 94, 252–275.