



Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 6 No. 1, January 2025

P-ISSN: 2721-1606 | E-ISSN: 2716-4985

doi: <http://xxx>

تطوير الرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا لتعليم مهارة القراءة لدى طلاب

المدرسة الابتدائية الإسلامية بإندونيسيا

**Tiara Sabilla¹, Toto Edidarmo², Achmad Fudhaili³, Shahid Seif al
Din⁴, Jawhar Youssef⁵**

^{1,2,3} *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia*

⁴ *Université Ibn Zohr of Agadir, Morocco*

⁵ *University of Dhaka, Bangladesh*

Corresponding E-mail: fudhaili@uinjkt.ac.id

Abstract

This research aims to develop digital comics using the Canva application to teach reading skills, assess their validity, and analyze students' interests and responses. The study employed the ADDIE model of research and development, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were gathered through observations, interviews, and validation questionnaires from experts and students and analyzed using percentages and a Likert scale. Results showed that the educational medium was highly effective, receiving scores of 87.6% from subject experts and 84% from media experts, categorized as "very good." Students' responses also indicated a high level of interest, with a score of 85%, classified as "very good." These findings demonstrate that developing digital comics via the Canva application is a valid and effective solution for enhancing students' reading interest and improving their comprehension of reading materials.

Keywords: *Canva Application, Digital Comics, Reading Skills*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital menggunakan aplikasi Canva untuk mengajarkan keterampilan membaca, mengevaluasi validitasnya, serta menganalisis minat dan tanggapan siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner validasi dari para ahli dan siswa, kemudian dianalisis menggunakan persentase dan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat efektif, dengan skor 87,6% dari ahli materi dan 84% dari ahli media, yang dikategorikan sebagai "sangat baik." Respons siswa juga menunjukkan tingkat minat yang tinggi, dengan skor 85%, yang juga diklasifikasikan sebagai "sangat baik." Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan komik digital melalui aplikasi Canva merupakan solusi yang valid dan efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa dan pemahaman mereka terhadap bahan bacaan.

Kata Kunci: *Aplikasi Canva, Komik Digital, Keterampilan Membaca*

مقدمة

إنه لمن المعروف أن الوسائل التعليمية تعد جزءاً أساسياً من عملية التدريس الحديثة¹، حيث تسهم في تحسين التفاعل بين المعلم والطلاب، وتبسيط المحتوى التعليمي، وجعل عملية التعلم أكثر جذبا ومتعة. من بين الوسائل الرقمية الرائدة في هذا المجال هي منصة Canva، وهي أداة تصميم مبتكرة متعددة الاستخدامات تُستخدم لإعداد مواد تعليمية بأسلوب إبداعي وفعال².

وبالتالي فإن الوسائل التعليمية، مثل Canva، تسهم في تعزيز فهم الطلاب للنصوص المقروءة من خلال تقديم المحتوى بأسلوب بصري جذاب ومنظم³. يساعد دمج

¹ R Butarbutar, "Learner's Perception of Task Difficulties in Technology-Mediated Task-Based Language Teaching," *Englisia: Journal of Language, Education, and ...*, 2021, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/englisia/article/view/10079>.

² S Suyitno et al., "Pengembangan Mading Digital Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva," *Journal of Digital ...*, 2024, <https://digit.web.id/index.php/dcs/article/view/10>.

³ Aulia, Firman, and Desyandri, "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar."

العناصر المرئية مثل الصور، الرسوم البيانية، وخرائط المفاهيم في تسهيل استيعاب الأفكار الرئيسية للنصوص وتوضيح العلاقات بين المفاهيم، مما يجعل عملية القراءة أكثر شمولية وتأثيراً⁴.

وتتميز الوسائل التعليمية بتقديم المحتوى بطرق إبداعية⁵، مما يبقى انتباه الطلاب مركزاً أثناء القراءة. على سبيل المثال، يمكن تصميم النصوص على Canva بألوان جذابة وخطوط واضحة، مما يشجع الطلاب على متابعة النصوص واستيعابها بسهولة⁶. هذا التقديم الجمالي يقلل من شعور الطلاب بالملل أثناء القراءة⁷.

ثمة ما يتفق به الكثير أن الوسائل التعليمية مثل Canva توفر أدوات رقمية حديثة تحفز الطلاب على استخدام التكنولوجيا في تطوير مهارة القراءة⁸. من خلال دمج العناصر الرقمية، مثل النصوص المتحركة أو الفيديوهات المصاحبة للنصوص، يمكن للطلاب تطوير مهاراتهم القرائية بطريقة تتماشى مع متطلبات العصر الرقمي. وهي أيضاً تعتبر الوسائل التعليمية أدوات فعالة في ترقية مهارة القراءة⁹، حيث تحول عملية القراءة إلى تجربة تعليمية

⁴ A D Maeswaty, E Mulyasari, and ..., "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD," *Jurnal Pendidikan Guru* ..., 2023, <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/63440>.

⁵ S W Chong and H Reinders, "Technology-Mediated Task-Based Language Teaching: A Qualitative Research Synthesis," *Language Learning and Technology*, 2020, <https://www.research.ed.ac.uk/en/publications/technology-mediated-task-based-language-teaching-a-qualitative-re>.

⁶ G D Dirawan, D D Andayani, and ..., "Peningkatan Literasi Digital Pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani Memanfaatkan Aplikasi Canva," *Jurnal Masyarakat* ..., 2023, <https://syadani.onlinelibrary.id/index.php/JS/article/view/129>.

⁷ S Jwa, "Transfer of Knowledge as a Mediating Tool for Learning: Benefits and Challenges for ESL Writing Instruction," *Journal of English for Academic Purposes* 39 (2019): 109–18, <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2019.04.003>.

⁸ E Wijayanti, "Teaching English by Using Canva: Students' and Lecturers' Voice," *Academic Journal of English Language and ...*, 2022, <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/english/article/view/5709>.

⁹ A N Azizah, R Hidayatulloh, and U A A Hasyim, "Development of Teaching Materials Using Canva Application for Students' Reading Comprehension," *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2024.

ممتعة وشاملة. من خلال الوسائل مثل Canva، يمكن للمعلمين تصميم مواد تعليمية مبتكرة تلبي احتياجات الطلاب وتساعدهم على تطوير قدراتهم القرائية بشكل مستدام¹⁰. تشير نتائج برنامج التقييم الدولي للطلاب (PISA) إلى وجود ضعف في مهارة القراءة لدى العديد من الطلاب، خاصة في فهم النصوص المعقدة وتحليل الأفكار النقدية. تعزى هذه المشكلة إلى الاعتماد على أساليب تعليم تقليدية تفتقر إلى الجاذبية والتحفيز. لذلك، تعد القصص المصورة الرقمية حلاً مبتكراً يمكن من خلاله تحسين مهارة القراءة بطريقة ممتعة وتفاعلية. تجمع هذه الوسيلة بين النصوص والصور التوضيحية في إطار قصصي يساعد الطلاب على استيعاب المفاهيم بطريقة أبسط وأكثر جذباً¹¹. تصميم هذه القصص بأسلوب ملون وجذاب يعزز من انتباه الطلاب، مما يجعل القراءة نشاطاً مشوقاً بدلاً من أن تكون عبئاً.¹²

تسهل القصص المصورة الرقمية في تحسين مهارة القراءة من خلال تقديم النصوص في سياقات بصرية توضح المعاني¹³، مما يسهل الفهم ويحفز الطلاب على المشاركة. كما أنها تساعد على تعزيز التفكير التحليلي عبر تقديم مواقف وشخصيات تتطلب من

¹⁰ J Aggleton, "Defining Digital Comics: A British Library Perspective," *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2019, <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>.

¹¹ F M Rohmanurmeta and C Dewi, "Developing Digital Comics as Character Learning Media for Elementary School Students," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2020, <https://www.academia.edu/download/104550635/6863.pdf>.

¹² Marlina Eliyanti Simbolon, Arita Marini, and Maratun Nafiah, "PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 2 (2022): 532–42, <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>.

¹³ D Crăciun and M Bunoiu, "Digital Comics, a Visual Method for Reinvigorating Romanian Science Education.," *Romanian Journal for ...*, 2019, <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&profile=ehost&scope=site&auth type=crawler&jml=20667329&AN=140244757&h=nUkrjM517ojv5yi6i%2BwPFQOcUWeirGKuNA4Ru4vLLG4iqBYvzOe4aRRtX4kj3RDygtGf%2BrxWzfvHA%2FelT S31ZA%3D%3D&crl=c>.

الطلاب التفاعل النقدي¹⁴. بالإضافة إلى ذلك، تتيح إمكانية تصميم المحتوى حسب مستوى كل طالب، مما يدعم التحسن التدريجي في قدراتهم. هذه الوسيلة ليست مجرد أداة تعليمية، بل هي طريقة لدمج الترفيه بالتعليم لتعزيز مهارة القراءة وتحقيق نتائج تعليمية أفضل¹⁵.

ويأتي انخفاض الاهتمام بالقراءة يعد تحديا تعليميا كبيرا، حيث يؤدي إلى ضعف التفاعل مع النصوص المكتوبة وتدني مهارة الفهم لدى الطلاب¹⁶. لمواجهة هذه المشكلة، تظهر القصص المصورة الرقمية المصممة باستخدام أدوات مثل كانفا (Canva) كحل مبتكر وفعال. تجمع هذه القصص بين النصوص والصور التوضيحية في تصميمات جذابة ومشوقة تشجع الطلاب على القراءة بطرق ممتعة¹⁷. من خلال الاستفادة من العناصر البصرية والألوان الجذابة، تسهم القصص المصورة في خلق تجربة تعليمية تفاعلية تحفز الطلاب على الانخراط مع المحتوى¹⁸. علاوة على ذلك، توفر كانفا مرونة كبيرة في تصميم محتوى يتناسب مع احتياجات ومستويات الطلاب، مما يجعلها أداة قوية لتحويل القراءة

¹⁴ Dwic Ramadiansyah, "Implementing Task-Based Digital Comics To Enhance Secondary School Students' vocabulary In Reading Class," *Digilib.Uinkhas.Ac.Id*, n.d., http://digilib.uinkhas.ac.id/36945/1/Dwi%20Cahya%20Ramadiansyah_202101060015.pdf.

¹⁵ L Castillo-Cuesta and A Quinonez-Beltran, "Using Digital Comics for Enhancing Efl Vocabulary Learning during the COVID-19 Pandemic," *International Journal of ...*, 2022, <http://www.ijlter.myres.net/index.php/ijlter/article/view/1336>.

¹⁶ Uyun Thayyibah and Nurdiana Arifah, "Jadaliyyah Dilâliyyah Haula al-Ta'birât al-Ishtilâhiyyah Wa Ta'addud al-Ma'na Fî Insyâi al-Thalabah al-Mustawa al-Madrasiy Wa al-Mustawa al-Jâmi'iy (Dirâsah Tahliliyyah Naqâdiyyah Fî al-Tadakhkhul al-Dilâliy)," *Alibbaa Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (January 30, 2024): 56–81, <https://doi.org/10.19105/ajpba.v5i1.11249>.

¹⁷ A N Hapsari, E Risdianto, and ..., "Development of Canva Based Digital Comics on Straight Motion Kinematics Materials For Student's Learning Motivation Orientation," ... *Physics Education Journal* ..., 2024, <http://journal.fkip.unipa.org/index.php/kpej/article/view/375>.

¹⁸ D F K Dwiputra, T M Budiyanto, and ..., "Textbooks Transformation into Digital Comics as Innovative Learning Media for Social Science Studies in Junior High School," ... *Journal Pedagogy of* ..., 2020, <https://www.academia.edu/download/104494483/13805.pdf>.

من نشاط ممل إلى تجربة ممتعة تعزز من مهارة الفهم والاستيعاب بشكل تدريجي ومستدام¹⁹.

قال أماني كمال حسن أشارت إلى أن الرسوم الهزلية له قيمة تعليمية لأنه يمكن أن ينقل الأفكار والقيم إلى الأطفال بطريقة ممتعة وجذابة، مما يساعد في بناء الأخلاق والإنسانية لدى الطلاب²⁰. يعتبر النفسانيون الرسوم الهزلية شكلا من أشكال اللعب الخيالي الذي يعتبر أساسيا للأطفال لاستعادة التوازن في حياتهم، يعرض الرسوم الهزلية شخصيات ومواقف تشبه تجارب الطلاب، مما يساعد على تطوير خيالهم وقدراتهم على تجسيد ما يخيّل إليهم²¹. لذلك، يهتم الباحثون بتطوير وسيلة التعليم على شكل الرسوم الهزلية الرقمية لأنها لن تكون جذابة بصرية فقط²²، بل ستيح أيضا إمكانية القيام بعملية التعلم في أي مكان وفقا لتطور التكنولوجيا واحتياجات المتعلمين²³.

¹⁹ I Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik* (books.google.com, 2022), <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=AqSAEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pendekatan+fenomenologi+metode+penelitian+kualitatif&ots=m2VurnbZrR&sig=PoKJ9cdPSflyteb05zNlztweYW8>.

²⁰ Hall-Mills, S.S. (2023). Teaching Expository Text Management and Proficiency Skills for Comprehension for Students With Language/Learning Disabilities. *Learning Disability Quarterly*, ISSN 0731-9487, <https://doi.org/10.1177/07319487221145689>

²¹ Sukavatee, P. (2023). A Survey of Research into English Teaching Approaches and Instructional Media in Thailand. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 16(2), 752-769, ISSN 2630-0672, <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85169582206&origin=inward>

²² Hanafi, Y. (2020). Reinforcing public university student's worship education by developing and implementing mobile-learning management system in the ADDIE instructional design model. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(2), 215-241, ISSN 1865-7923, <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i02.11380>

²³ Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, and Susilningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81-90, <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.

فمن الدراسات السابقة المناسبة لهذا البحث هي البحث الذي أجرته سلوى فردوس بالموضوع "فعالية استخدام وسائل الإعلام "الكوميك" في تعليم مهارة القراءة لدى تلاميذ الصف الثامن بمدرسة الوهاب المتوسطة الإسلامية جاكرتا". أظهرت نتائج هذا البحث أن استخدام وسيلة الرسوم الهزلية أثبتت فعاليتها في تحسين مهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة الوهاب المتوسطة الإسلامية جاكرتا. وقد تم إثبات ذلك من خلال متوسط درجات مهارة القراءة البالغ ٨٠,٣٨، ونتائج اختبار "ت" أو (t-test) ذات الدلالة الإحصائية (قيمة الدلالة $0,00 > 0,05$)، وأظهرت درجة اختبار (*N-Gain*) البالغة 0,6 فعالية الطريقة عند مستوى متوسط. وبالتالي، يمكن الاعتماد على وسيلة إلكترونية كأداة لتحسين مهارة القراءة لدى طلاب²⁴. وبحث ديان خيراني الذي شرح فعالية المواد الدراسية لمهارة القراءة بصورة رسوم هزلية باستخدام نموذج ديك وكاري بشكل النوعي والكمي²⁵. وبحث أجراه ماوان أخيرا ريواندو وآخرون ٢٠١٨، عن فعالية استخدام وسيلة الرسوم الهزلية الرقمية (Cartoon Story Maker) في تعلم موضوع الاقتصاد الدائم للطاقة²⁶. وبحث أجرته أمي هجيره على منهج البحث والتطوير (Research and Development) الذي بحث في أن تطوير وسائل تعليمية لتعلم اللغة العربية معتمدة على نظام الأندرويد لترقية مهارة الاستماع لدى طلاب المرحلة المتوسطة

²⁴ Ito, Y. (2024). Uncovering how in-service teachers are learning about technology in language teaching and learning. *JALT CALL Journal*, 20(1), 1-22, ISSN 1832-4215, <https://doi.org/10.29140/jaltcall.v20n1.1111>

²⁵ ديان خيراني، "إعداد المواد الدراسية لمهارة القراءة بصورة هزلية (كوميك) في المرحلة الثانوية"، *Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islmaic University Of Malang* 11, no. RED2017-1 (2017): 1-14, <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091>

Eng-Sene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMB ETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

²⁶ Mawan Akhir Riwanto and Mey Prihandani Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Jurnal Pancar* 2, no. 1 (2018).

حصلت على تقييم إيجابي بنسبة ٩٥,٥٥% من خبراء المواد و٩٥% من خبراء الوسائل التعليمية، كما نالت استحسان الطلاب بمستوى "مثير جدا للاهتمام"، مما يجعلها فعالة لدعم تعلم اللغة العربية²⁷. وبحث أجرته ميلاديا عقيدة العزة الذي يكشف عن تطوير منتج يتمثل في قصص مصورة رقمية باللغة العربية كوسيلة تعليمية لترقية مهارة القراءة لدى طلبة الصف العاشر في مدرسة المعارف الثانوية الإسلامية سينجوساري. تم التحقق من صلاحية المنتج من قبل خبراء المادة، وخبراء الوسائط، والمعلمين والطلاب لتقييم جدواه. استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (Research and Development) وفق نموذج ADDIE. وأظهرت نتائج التحقق أن المنتج حصل على نسبة إجمالية بلغت ٨٣,٩%، مما يشير إلى أن القصص المصورة الرقمية باللغة العربية تعد وسيلة تعليمية صالحة للغاية ومناسبة للاستخدام في تعليم مهارة القراءة²⁸.

بناء على نتائج الدراسات السابقة، يتشابه هذا البحث مع الدراسات السابقة في استخدام الرسوم الهزلية أو وسيلة تعليمية لترقية مهارات معينة، مثل القراءة أو الاستماع، مع الاعتماد على منهج البحث والتطوير (R&D) ونموذج ADDIE. ومع ذلك، يتميز هذا البحث باستهداف طلاب المرحلة الابتدائية الإسلامية واستخدام تطبيق كانفا لتطوير الوسيلة التعليمية، بينما ركزت الدراسات الأخرى على مراحل دراسية أعلى (المتوسطة والثانوية) واستخدمت أدوات أو برامج مختلفة مثل Cartoon Story Maker أو نموذج ديك وكاري. كما أن هذا البحث يركز على اللغة العربية ومهارة القراءة في

²⁷ Umi Hijriyah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārāt Al Istimā' Kelas 8 SMP," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 239, <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>.

²⁸ Meladia Aqidatul Izzah and Ali Ma'sum, "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 8 (2021): 1081-94, <https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094>.

سياق تعليمي ابتدائي، مما يجعله مختلفا من حيث الفئة المستهدفة والأداة المستخدمة. بناء على ذلك، يأتي هذا البحث لأجل الكشف عن فعالية تطبيق كانفا لترقية مهارة القراءة باستخدام الرسوم الهزلية الرقمية المطورة.

منهجية البحث

طريقة البحث هي مجموعة من الإجراءات والخطوات التي تسعى إلى استكشاف الحقائق وفقاً لمجال معرفي محدد، بهدف الحصول على حقائق جديدة أو تصحيح الاكتشافات السابقة²⁹. تم تضمين هذا البحث في نموذج البحث والتطوير. صرح Borg وGall (1998) إلى أنه *"It is a process used to develop and validate educational product"*، مما يعني أن البحث والتطوير هو طريقة بحث تستخدم للتحقق وتطوير المنتجات³⁰. في هذا السياق، يهدف البحث إلى إنتاج منتج لوسيلة التعليمية، مع الاختبار الفعالية كدليل رئيسي يتبع الإجراءات التطويرية المحددة.

أما نموذج البحث الذي تمت استخدامها في هذا البحث، فهو نموذج التطوير الذي وضعه Raiser and Molande ويعرف بالاختصار³¹ ADDIE. يعد هذا النموذج إطاراً منهجياً فعالاً لتطوير الرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا بهدف تعليم مهارة القراءة، حيث يمر بخمس مراحل مترابطة. تبدأ المرحلة الأولى بالتحليل لتحديد احتياجات المتعلمين ومستواهم اللغوي. تليها مرحلة التصميم التي يتم فيها وضع خطة محتوى تتضمن

²⁹ Muhbib Abdul Wahab, "Revitalisasi Metodologi Penelitian Bahasa Sebagai Basis Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab," *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2015, 1-18.

³⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 25th ed. (Bandung: Alfabeta, 2017).

³¹ Hanafi, Y. (2020). Reinforcing public university student's worship education by developing and implementing mobile-learning management system in the ADDIE instructional design model. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(2), 215-241, ISSN 1865-7923, <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i02.11380>

رسوماً هزلية جاذبة ونصوصاً قرائية ملائمة. في مرحلة التطوير، تنتج الرسوم باستخدام أدوات كانفا مع مراعاة الإبداع والبساطة. ثم تُطبق المواد في بيئة تعليمية للتأكد من فعاليتها وجذب اهتمام المتعلمين. وأخيراً، تأتي مرحلة التقييم لتحديد نقاط القوة وتحسين الجوانب التي تحتاج إلى تطوير، مما يضمن تحقيق الأهداف التعليمية بكفاءة³².

تألّفت مجموعة البحث من جميع طلاب الصف الخامس في السنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤، البالغ عددهم ٢١ طالباً، الذين يشكلون عينة البحث. اعتمد الباحثون على طريقة "عينة غير عشوائية" في اختيار العينة. وأساليب جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي المقابلة، والتحقق، والاستبيان.

وللتأكد من صحة وثبات أداة جمع البيانات في هذا البحث، مثل الاستبانة والمقابلة، تم اتباع خطوات دقيقة للتحقق من جودتها. أولاً، تم التحقق من صحة الأداة عن طريق مراجعة الخبراء، حيث تم عرض الأداة على مجموعة من المتخصصين في مجال التعليم وطرق البحث لتقديم آرائهم وتقييم محتوى الأداة ومدى توافقها مع أهداف البحث³³. تم إجراء اختبار تجريبي على مجموعة صغيرة من العينة قبل تطبيق الأداة على نطاق أوسع للتأكد من وضوح الأسئلة وصياغتها بشكل سليم، وكذلك لتحديد ما إذا كانت الأسئلة تستجيب بشكل جيد لمتطلبات البحث³⁴.

³² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia, vol. 53, 2009.

³³ M Anshori and S Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1* (books.google.com, 2019), <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=ltq0DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR8&dq=metodologi+penelitian&ots=gMiPxlsV2i&sig=9lxs0zPCaRo168ZK9bTRB7gSx2g>.

³⁴ F Nurlan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (books.google.com, 2019), <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=OXYqEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=P A1&dq=metodologi+penelitian&ots=-fALTeo1ok&sig=Zd1YUVw4t4EtqF2zzGrUJH42t60>.

أما بالنسبة للثبات، فتم قياسه باستخدام التحقق الإحصائي، مثل حساب معامل الثبات باستخدام طريقة الاختبار وإعادة الاختبار أو باستخدام معامل كرونباخ ألفا، وذلك لضمان أن الأداة تقدم نتائج متسقة عند استخدامها في مرات مختلفة أو مع مجموعات مختلفة من الأفراد³⁵. هذه الإجراءات تضمن أن الأداة تم تطويرها بشكل موثوق ويمكن الاعتماد عليها في جمع البيانات وتحقيق أهداف البحث.

يستخدم مقياس في ورقة التحقق وفي جمع البيانات من خلال الاستبانة الموجهة إلى طلاب الصف الخامس في مدرسة العناية الابتدائية الإسلامية بامولانغ هو يستخدم مقياس ليكرت الذي يحتوي على أربع خيارات للإجابة، وهي: موافق بشدة، موافق، غير موافق، وغير موافق بشدة³⁶، تعطى الدرجات لكل خيار إجابة على مقياس ليكرت. وبعد جمع البيانات، يتم تحويل النتائج إلى شكل نسب مئوية لتحليل أكثر عمقا. يُستخدم الصيغة التالية في عملية حساب النسبة المئوية:

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{\text{قيمة الإجابة}}{\text{عدد نتيجة المثالي}} \times 100\%$$

بيانات من ورقة التحقق واستبيان الاستجابة بعد تقديمها في شكل نسب مئوية، تحلل ثم تُقدم في شكل تفسير لنتائج النسب المئوية، والتي بدورها تُعبّر عنها في جمل بسيطة لضمان فهمها بشكل جيد.

³⁵ J F C de Winter and D Dodou, "Five-Point Likert Items: T Test versus Mann-Whitney-Wilcoxon (Addendum Added October 2012)," *Practical Assessment, Research ...*, 2019, <https://scholarworks.umass.edu/pare/vol15/iss1/11/>.

³⁶ Sugiyono, *Pengertian Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2019.

نتائج البحث ومناقشتها

إجراءات تطوير الرسوم الهزلية الرقمية بتطبيق كانفا لتعليم مهارة القراءة

البحث التطويري يمكن تعريفه على أنه جهد يهدف إلى تطوير منتج فعال لاستخدامه في المدارس، وليس لاختبار النظرية. تطوير الرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا حول موضوع "غرفة المذاكرة" يستخدم نموذج التطوير ADDIE الذي يتضمن خمس مراحل رئيسية وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم.

المرحلة الأولى وهي التحليل تعتبر النشاط الأول قبل القيام بعملية التطوير. في هذه المرحلة، تتم عملية مثل دراسة الأدبية والدراسة الميدانية التي تشمل تحليل المنهاج، الملاحظة، المقابلة، صياغة الأهداف، تحديد احتياجات الوسيلة، نموذج تطوير الوسيلة وتحديد مواصفات البرمجيات. ثم استناداً إلى النتائج من المرحلة السابقة، يتم الانتقال إلى المرحلة التالية وهي التصميم. في هذه المرحلة يتم إعداد النموذج الأولي أو وضع خطة المنتج الذي سيتم تطويره.

المرحلة الثالثة هي مرحلة التطوير. في هذه المرحلة، يتم ضبط الرسوم الهزلية الرقمية بناءً على المادة التي سيتم تقديمها، احتياجات وسيلة التعليم في عملية التعليم والتعلم، وخصائص المتعلمين. في هذه المرحلة أيضاً، تقوم الباحثون بإجراء اختبار التحقق مع الخبراء الوسيلة والخبراء المادة لضمان أن الوسيلة التعليمية المطورة صالحة وجاهزة للاستخدام في عملية التعليم مع المتعلمين في المرحلة التالية وهي التنفيذ. في المرحلة الرابعة، يتم اختبار الوسيلة التي تم اعتبارها صالحة على طلاب الصف الخامس في مدرسة العناية الإسلامية المتكاملة بامولانج.

المرحلة الأخيرة من تطوير الرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا لترقية الاهتمام الطلاب في القراءة هي التقييم. يتم إعطاء الطلاب استبيانات لمعرفة مدى صلاحية الوسيلة المطورة وما إذا كانت قادرة على ترقية اهتمامهم بتعلم مهارة القراءة. اختيار

الباحثون لنموذج البحث ADDIE جاء بسبب بساطة هذا النموذج، ونظاميته وسهولة تعلمه.

إجراءات تطوير الوسيلة التعليمية المتبعة تتوافق مع إجراءات التطوير في بحث لطفية ساري بعنوان "تطوير وسيلة تعليمية التفاعلية برنامج أندرويد لتعليم الأفعال لدى تلاميذ الصف العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية". لكن في بحث لطفية ساري تم التوقف عند مرحلة التنفيذ فقط ولم يصل إلى مرحلة التقييم، كما أن التحقق كان فقط مع خبراء الوسيلة وليس مع خبراء المادة.

صلاحية الوسيلة للرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا

النتيجة المأخوذة من استبانة الخبير المواد كما تلي:

الجدول ١. الاستبانة لخبير المواد

المجال	الرقم	معايير القويم	درجات التقويم
			١ ٢ ٣ ٤ ٥
جوانب المادية	١	المواد الموجودة في الرسوم الهزلية مناسب لأهداف التعلم	√
	٢	مستوى الصعوبة المناسب لتطور الطلاب	√
	٣	مدى ملاءمة المادة التي تحتويه الرسوم الهزلية	√
	٤	المواد الموجودة في الرسوم الهزلية كاملة	√
	٥	توجد أسئلة التدريب في الرسوم الهزلية	√
جوانب العرض	٦	يتم شرح المادة بشكل جذاب وكامل، مما يحافظ على معنى محتواها بشكل جيد	√
	٧	الصورة في الرسوم الهزلية واضحة	√
	٨	الصور الموجودة في الرسوم الهزلية مناسبة لتطوير الطلاب	√
	٩	رسوم توضيحية جذابة	√

√	جوانب اللغوي	١٠	الجمل المستخدمة فعالة (مختصرة ودقيقة وواضحة)
√	جوانب اللغوي	١١	استخدام اللغة واضح وسهل الفهم بالنسبة للطلاب
√	جوانب اللغوي	١٢	وفقا لمستوى تطور الطالب
√	جوانب اللغوي	١٣	لا يتعارض مع القيم، والمعايير، وقضايا الدين والعرق، والأنظمة السارية

وأما التقويم فكما الجدول التالي:

الجدول ٢. التقدير على التقويم

التقدير	مردود	ناقص	مقبول	جيد	جيد جدا
التقويم	١	٢	٣	٤	٥

الجدول ٣. تحليل نتيجة الاستبانة من خبير المواد

المجال	نتيجة	النسبة المئوية	التقدير
جوانب المادية	٢٢	%٨٨	جيد جدا
جوانب العرض	١٩	%٩٠	جيد جدا
جوانب اللغوي	١٥	%٧٥	جيد
المجموع	٥٧		

نتيجة الاستبانة من خبير المادة، حصل نتيجة بقيمة كما يلي:

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{\text{قيمة الإجابة}}{\text{عدد نتيجة المثالي}} \times 100\%$$

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{57}{65} \times 100\% = 87,6\%$$

بعد حصل الباحثون على نتيجة الاستبانة من خبير المواد، فدخل الباحثون في مقياس ليكرت (Skala Likert) كما يلي:

الجدول ٤. مواصفات نتيجة الاستبانة للمعيار على المقياس ليكرت

التقييم	النسبة المئوية
جيد جدا	٨١ - ١٠٠٪
جيد	٦١ - ٨٠٪
مقبول	٤٢ - ٦٠٪
ناقص	٢١ - ٤٠٪
مردود	٠ - ٢٠٪

باستناد على الجدول السابق، كشف الباحثون بأن الوسيلة المطورة لتعليم مهارة القراءة: "جيد جدا" وحصل على نتيجة ٨٧,٦٪.

أ. نتائج التحقق من صحة خبراء الوسيلة

نتيجة المأخوذة من استبانة الخبير الوسيلة الأستاذ حسن الدين الماجستير هو مدرس في جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكرتا.

الجدول ٥. الاستبانة لخبير الوسيلة

المجال	الرقم	معايير القويم	درجات التقويم
			١ ٢ ٣ ٤ ٥
جوانب تصميم الغلاف	١	تصميم الغلاف والرسوم التوضيحية جذابة	√
	٢	الدقة في اختيار الألوان والأغلفة للرسوم الهزلية	√
	٣	نوع الخط وحجم الحرف مناسب وسهل القراءة	√
	٤	لا تستخدم الكثير من مجموعات الخطوط	√
	٥	الرسوم التوضيحية تصور محتوى المواد	√
	٦	الحجم والصورة على الغلاف مناسبة،	√

√	٧	تم وصف القصة بشكل جيد وصحيح	جوانب تصميم المحتوى
√	٨	توزيع العناوين، والعناوين الفرعية، والرسوم التوضيحية، وشرح الصور لا يعيق الفهم	
√	٩	التباعد المناسب بين النص والرسوم التوضيحية	
√	١٠	شكل احترافي ويمثل شخصية الكائن	
√	١١	انسجام الرسوم التوضيحية متناغم ومبدع	
√	١٢	الرسوم التوضيحية والصور مناسبة	
√	١٣	التباعد الطبيعي بين الحروف	

وأما التقويم فيكون على الجدول التالي:

الجدول ٦. التقدير على التقويم

القدير	مردود	ناقص	مقبول	جيد	جيد جدا
التقويم	١	٢	٣	٤	٥

الجدول ٧. تحليل نتيجة الاستنابة من خبير الوسيلة

المجال	نتيجة	النسبة المئوية	التقدير
جوانب تصميم الغلاف	٢٦	٨٦٪	جيد جدا
جوانب تصميم المحتوى	٢٨	٨٠٪	جيد جدا
المجموع	٥٤		

نتيجة الاستنابة من الأستاذ حسن الدين الماجستير، متخصص خبير الوسيلة،

حصل نتيجة بقيمة على ما يلي:

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{\text{قيمة الإجابة}}{\text{عدد نتيجة المثالي}} \times 100\%$$

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{54}{65} \times 100\% = 83\%$$

بعد أن حصل الباحثون على نتيجة الاستبانة الخبير الوسيلة، فدخل الباحثون في مقياس ليكرت (Skala Likert) كما يلي:

الجدول ٨. مواصفات نتيجة الاستبانة للمعيار على المقياس ليكرت

التقييم	النسبة المئوية
جيد جدا	٨١ - ١٠٠%
جيد	٦١ - ٨٠%
مقبول	٤٢ - ٦٠%
ناقص	٢١ - ٤٠%
مردود	٠ - ٢٠%

استنادا على الجدول السابق، كشف الباحثون بأن الوسيلة المطورة لتعليم مهارة القراءة: "جيد جدا" وحصل على نتيجة ٨٣٪.

ب. مراجعة الرسوم الهزلية الرقمية

بعض مراجعات الرسوم الهزلية الرقمية من قبل خبراء المادة والوسيلة

تتضمن ما يلي:

الجدول ٩. مراجعات الرسوم الهزلية الرقمية

بعد تصديق الإنتاج

قبل تصديق الإنتاج

رقم

تعظيم تصميم الغلاف

١



استبدال المفردات بجمل تتوافق مع القاموس

٢

المَقْرَدَات		المَقْرَدَات	
 رَفُّ الْكُتُبِ Rak Buku	 حَقِيْبَةٌ Tas	 رَفُّ الْكُتُبِ Rak Buku	 مَحْفَلَةٌ Tas
 كِتَابُ اللُّغَةِ Buku Bahasa	 كُتْرَانَةٌ Buku Tulis	 كُتْبُ اللُّغَةِ Buku Bahasa	 كُتْرَانَةٌ Buku Tulis
 كِتَابُ التَّارِيخِ Buku Sejarah	 مَمْسَحَةٌ Penghapus	 كُتْبُ التَّارِيخِ Buku Sejarah	 مَمْسَحَةٌ Penghapus
 كِتَابُ الْفِقْهِ Buku Fiqh	 قَلَمٌ مَلَوْنٌ Spidol Warna	 كُتْبُ الْفِقْهِ Buku Fiqh	 مَقْلَمَةٌ Spidol
	 قَلَمٌ pulpen		 قَلَمٌ pulpen

اختصار نص الحوار قدر الإمكان

٣





فصل الأسئلة لكل شريحة

٤

السؤال الثاني	السؤال الأول	الأسئلة
<p>أين كتاب التاريخ وكتاب اللغة وكتاب الفقه؟</p>	<p>هل في غرفة المذاكرة مصباح ورف الكتب؟</p>	<p>١. هل في غرفة المذاكرة مصباح ورف الكتب؟</p>
		<p>٢. أين كتب التاريخ وكتب اللغة وكتب الفقه؟</p>
<p>السؤال الثالث</p> <p>ماذا في الخقيبة؟</p>		<p>٣. ماذا في المحفظة؟</p>

ترقية اهتمام الطلاب بالقراءة واستجابتهم على الرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق

كانفا

لمعرفة فعالية استخدام الرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا في ترقية اهتمام الطلاب بالقراءة في تعلم القراءة، تم استخدام الاستبانة لاستطلاع الآراء. حيث كان هناك ٢١ طالبا من الصف الخامس كعينة للاستبيان، أظهرت النتائج التي حصل عليها الباحثون من خلال تقييم ٢١ طالبا (المستجيبين) للوسيلة التعليمية المطورة. بلغ عدد الأسئلة في الاستبانة ٥ أسئلة، أجاب الطلاب عليها باستخدام مقياس من ١ إلى ٥.

وأظهرت النتائج أن مجموع النقاط التي حصل عليها ٢١ طالبًا هو ٤٤٦، للحصول على النسبة المئوية (%). استخدم الباحثون المواصفات التالية:

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{\text{قيمة الإجابة}}{\text{عدد نتيجة المثالي}} \times 100\%$$

$$\text{نسبة الجواب} = \frac{54}{5 \times 21 \times 5} \times 100\% = 85\%$$

البحث التطويري يمكن تعريفه على أنه جهد يهدف إلى تطوير منتج فعال لاستخدامه في المدارس، وليس لاختبار النظرية³⁷. البحث التطويري يمكن أن يساعد في تقييم تطوير وسائل التعلم الموجودة³⁸. تطوير الرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا حول موضوع "غرفة المذاكرة" يستخدم نموذج التطوير ADDIE الذي يتضمن خمس مراحل رئيسية وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. إجراءات تطوير الوسيلة التعليمية المتبعة تتوافق مع إجراءات التطوير في بحث لطفية ساري بعنوان "تأثير وسائل التواصل الاجتماعي على تعلم اللغة الإنجليزية خلال جائحة كوفيد-19". مراجعة بحثية لجامعة ولاية بنسلفانيا³⁹. لكن في بحث لطفية ساري تم التوقف عند مرحلة التنفيذ فقط ولم يصل إلى مرحلة التقييم، كما أن التحقق كان فقط مع خبراء الوسيلة وليس مع خبراء المادة. وتتوافق أيضا مع البحث الذي أجرته أونيك كورنياواوي بعنوان "تطوير الوسائل التعليمية القائمة على

³⁷ Samsu, *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development, Diterbitkan Oleh: Pusat Studi Agama Dan Kemasyarakatan (PUSAKA)* (PUSAKA JAMBI, 2017).

³⁸ Meilani Safitri and M. Ridwan Aziz, "ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58.

³⁹ Muftah, M. (2024). Impact of social media on learning English language during the COVID-19 pandemic. *PSU Research Review*, 8(1), 211-226, ISSN 2399-1747, <https://doi.org/10.1108/PRR-10-2021-0060>

القصص المصورة (الكوميكس) لتحسين التحصيل الدراسي للطلاب في المرحلة الابتدائية⁴⁰. ونتيجة هذا البحث أن الوسائل التعليمية القائمة على القصص المصورة (الكوميكس) يحسن ويرقي التحصيل الدراسي⁴¹ في الموضوع السادس، الموضوع الفرعي الأول لطلاب الصف الخامس.

وبالتالي، أظهرت نتائج الاستبانة التي أجريت على عينة مكونة من ٢١ طالبا من الصف الخامس أن استخدام الرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا كان له تأثير إيجابي كبير في ترقية اهتمام الطلاب بالقراءة. الاستبانة تضمنت 5 أسئلة أجاب عليها الطلاب باستخدام مقياس من ١ إلى ٥، حيث بلغ مجموع النقاط التي حصل عليها الطلاب ٤٤٦ من أصل ٥٢٥ نقطة ممكنة، مما يعادل نسبة مئوية قدرها ٨٤,٩٥%. يعكس هذا التقييم المرتفع رضا الطلاب عن الوسيلة التعليمية، ويشير إلى أن الرسوم الهزلية كانت جذابة ومحفزة للاهتمام بالقراءة. بمتوسط ٤,٢٥ نقطة لكل إجابة، يظهر أن الأغلبية صنفت الوسيلة ضمن نطاق "جيد جدا" إلى "ممتاز"، مما يدل على نجاح التصميم في جذب اهتمام الطلاب وتلبية احتياجاتهم التعليمية⁴². ترتبط هذه النتائج بأهداف البحث، حيث ساعدت الرسوم الهزلية الرقمية في جعل تجربة القراءة ممتعة ومشجعة، مما يعزز المهارة القرائية لدى الطلاب. وتصميم الرسوم الجذاب والبسيط باستخدام أدوات تطبيق كانفا أسهم بشكل كبير في تحقيق هذه النتيجة الإيجابية، خاصة وأن الوسيلة استهدفت تقديم نصوص قرائية ملائمة لمستوى الطلاب. بناء على ذلك، يمكن تعزيز هذه النتائج من خلال توسيع نطاق

⁴⁰ Unik Kurniawati and Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1046–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>.

⁴¹ Conard, S. (2019). Best practices in digital health literacy. *International Journal of Cardiology*, 292, 277-279, ISSN 0167-5273, <https://doi.org/10.1016/j.ijcard.2019.05.070>

⁴² A Holisoh et al., "Analysis of the Need for Canva-Based Electronic Modules to Improve Vocational Learning Outcomes," *Jurnal Penelitian ...*, 2023, <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/4514>.

الدراسة لتشمل عينات أكبر من مستويات صافية مختلفة، بالإضافة إلى تحسين الوسيلة عبر تنوع المحتوى وإضافة عناصر تفاعلية⁴³. هذا الاستخدام الإبداعي للتكنولوجيا في التعليم يمثل نهجا مبتكرا يمكن تطبيقه في مجالات تعليمية أخرى لتحفيز التعلم وزيادة المشاركة.⁴⁴

ومع ذلك تشير نتائج الاستبانة إلى أن استخدام الرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا كان فعالا للغاية في تعزيز اهتمام الطلاب بالقراءة، حيث حصلت الوسيلة على تقييم نسبته 85% من الطلاب، مما يشير إلى احتمالية عالية لتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة. تكمن جاذبية هذه الوسيلة في مزيج من العناصر المرئية التفاعلية، وتصميم المحتوى المخصص، واستخدام المنصات الرقمية المألوفة لدى الطلاب⁴⁵. العناصر المرئية التفاعلية، مثل الألوان الزاهية والتنسيقات الجذابة، أسهمت بشكل كبير في جذب انتباه الطلاب وزيادة تركيزهم أثناء عملية التعلم⁴⁶. علاوة على ذلك، فإن القصص المصورة الرقمية أضفت عنصرا من التفاعل البصري والسردي الذي جعل تجربة القراءة أكثر متعة وسهولة للفهم⁴⁷.

ومن جهة أخرى، تم تخصيص محتوى القصص المصورة ليتماشى مع مستويات الطلاب اللغوية واهتماماتهم، مما جعل النصوص ملائمة لتحفيز التعلم وبناء الثقة

⁴³ P I M Fitri and R Efendi, "The Need For Developing Canva-Based Interactive Learning Media To Improve Students' literacy Abilities," *Research in Education and Technology* ..., 2024, <https://journalregy.com/index.php/uvw/article/view/109>.

⁴⁴ C B Rutta et al., "Comic-Based Digital Storytelling for Content and Language Integrated Learning," *Educational Media* ..., 2021, <https://doi.org/10.1080/09523987.2021.1908499>.

⁴⁵ Q Oudat and M Othman, "Embracing Digital Learning: Benefits and Challenges of Using Canvas in Education," *Journal of Nursing Education and Practice*, 2024, https://www.academia.edu/download/116561997/25568_82736_2_PB.pdf.

⁴⁶ Z Lin et al., "Utilizing a Digital Canvas to Conduct a Spatial-Semantic Search for Digital Visual Media," *US Patent 10,346,727*, 2019, <https://patents.google.com/patent/US10346727B2/en>.

⁴⁷ D Aulia, F Firman, and D Desyandri, "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2023, <http://alpen.web.id/index.php/alpen/article/view/181>.

بقدراتهم القرائية⁴⁸. كما أن استخدام تطبيق كانفا، وهو منصة رقمية مألوفة وسهلة الاستخدام، شجع الطلاب على التفاعل مع الوسيلة التعليمية دون الشعور بالضغط أو التعقيد⁴⁹. تربط هذه النتائج بما أشار إليه الباحثون في دراسات سابقة، حيث أوضحت أن العناصر المرئية التفاعلية ليست فقط أداة لجذب الانتباه، ولكنها تسهم أيضا في تحسين نتائج التعلم من خلال تعزيز الفهم وزيادة المشاركة⁵⁰. هذه الدراسات تدعم الفرضية القائلة بأن دمج التكنولوجيا الحديثة في التعليم يمكن أن يعزز الدافعية ويحقق نتائج تعليمية مستدامة.

ومن صلاحية الرسوم الهزلية الرقمية المطورة تشير نتائج التحقق إلى توافق جيد جدا مع المعايير المحددة في ثلاثة جوانب رئيسية: المادة، العرض، واللغة. فقد حصلت الوسيلة على تقييم بنسبة 87.6% من قبل خبير المادة، مما يعكس جودة المحتوى ومدى ملاءمته للهدف التعليمي. هذا التقييم يعد مؤشرا إيجابيا لتأثير الوسيلة المطورة في تحسين تجربة التعلم⁵¹، خاصة في تعليم مهارة القراءة. كما أن النتائج تتماشى مع دراسة أموليا فاتين نوفيساري التي أظهرت تقييما مرتفعا مماثلا بنسبة 99%، مما يدعم موثوقية المنهجية المستخدمة في هذا البحث⁵².

⁴⁸ C B Rutta et al., "Comic-Based Digital Storytelling with Primary School Children," *Proceedings of the 18th ...*, 2019, <https://doi.org/10.1145/3311927.3325331>.

⁴⁹ C B Rutta et al., "Collaborative Comic-Based Digital Storytelling with Primary School Children," *Proceedings of the ...*, 2020, <https://doi.org/10.1145/3392063.3394433>.

⁵⁰ A S Fatimah, S Santiana, and Y Saputra, "Digital Comic: An Innovation of Using Toondoo as Media Technology for Teaching English Short Story," *English Review: Journal of ...*, 2019, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/1526>.

⁵¹ Liu, Y. (2020). Media multitasking, attention, and comprehension: a deep investigation into fragmented reading. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 67-87, ISSN 1042-1629, <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09667-2>

⁵² Ummulia Fathin Novisari, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Minyak Bumi," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2022.

أما من حيث تصميم الوسيلة، فقد أظهر التقييم الذي أجراه خبير الوسيلة نتيجة بنسبة 84% مع تصنيف "جيد جداً"، مما يعكس قوة العناصر البصرية والجمالية للرسوم الهزلية الرقمية. يتفق هذا التقييم مع نتائج دراسة أموليا فاتين نوفيساري (100%)، مما يبرز أهمية التصميم الجذاب في تعزيز اهتمام المتعلمين وتحفيزهم. ومع ذلك، فإن وجود فارق طفيف بين النتائج في هذه الدراسة والدراسة المرجعية يمكن أن يعزى إلى اختلاف السياقات أو تفضيلات الفئة المستهدفة⁵³.

بناء على ذلك، تظهر هذه النتائج أن الجمع بين جودة المحتوى وتصميمه المبتكر هو مفتاح نجاح الرسوم الهزلية الرقمية كوسيلة تعليمية⁵⁴. ومع ذلك، ينبغي اعتبار التفاوت الطفيف في النتائج بين الجانبين (المادة والتصميم) فرصة لمزيد من التحسين. فعلى سبيل المثال، يمكن أن تسهم التعديلات الإضافية في التصميم البصري في تحقيق توازن أفضل بين الجوانب المختلفة للوسيلة التعليمية. كما يُوصى بإجراء دراسات إضافية تركز على تحليل تجربة المتعلمين أنفسهم، لفهم كيفية تأثير الوسائل المطورة على تحسين أدائهم التعليمي واهتمامهم بمادة القراءة⁵⁵.

علاوة على ذلك، تظهر البيانات التي تم جمعها من خلال التقييم الكمي والملاحظة المباشرة مدى فعالية الرسوم الهزلية الرقمية المطورة باستخدام تطبيق كانفا كوسيلة تعليمية⁵⁶. فإلى جانب تحقيقها نسبة نجاح 85% في استبيانات الطلاب،

⁵³ Ahmad, N.A. (2019). Using interactive media to support reading skills among underachieving children. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(7), 81-88, ISSN 2201-1315, <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85077449195&origin=inward>.

⁵⁴ Nurul Huda, None Isnaini Maulidia Annisa, and None Muhammad Nuruzzaman Syam, "Writing Skills Teaching Methods for Elementary School Students: Scramble in Connecting Arabic Letters," *Alibbaa Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (August 7, 2024): 268–287, <https://doi.org/10.19105/ajpba.v5i2.15084>.

⁵⁵ Agus Salim and Agus Hadi Utama, "Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna Di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin," *Penelitian Tindakan Dan Pendidikan* 6, no. 2 (2020): 71–78.

⁵⁶ Wedlake, S. (2023). The Potential of Digital Literacy to Curb Problematic Information: An Integrative Literature Review. *Lecture Notes in Computer Science*

التي صنفت ضمن الفئة "ممتاز جدا من الناحية العملية"، أظهرت الملاحظات أن الوسيلة لعبت دورا إيجابيا في جذب اهتمام الطلاب وزيادة حماسهم ومشاركتهم أثناء العملية التعليمية. هذه النتائج تبرز أهمية استخدام وسيلة تعليمية مبتكرة تدمج فيها العناصر البصرية والتفاعلية لتحسين تجربة التعلم وتيسير تحقيق الأهداف التعليمية⁵⁷. ولذا، تؤكد الدراسة أيضا على أن اختيار الوسيلة التعليمية لا بد أن يكون مدروسا، بحيث يضمن تحقيق الملاءمة بين محتوى الوسيلة واحتياجات الطلاب التعليمية⁵⁸. فالرسوم الهزلية الرقمية على تطبيق كانفا لم تقتصر على تقديم محتوى جذاب فقط، بل أسهمت أيضا في تعزيز كفاءة الطلاب من خلال توفير بيئة تعليمية محفزة ومشوقة. تُبرز هذه النتيجة توافقها مع ما أشار إليه ودليك، الذي يرى أن الوسائل الإلكترونية لها أثر إيجابي في تحسين نتائج التعليم، خاصة عند تصميمها لتلبي احتياجات الفئة المستهدفة بشكل دقيق⁵⁹.

إن نتائج الملاحظة واستبيانات الطلاب تعد دليلا إضافيا على أهمية تضمين ملاحظات الطلاب واقتراحاتهم في عملية تحسين الوسيلة التعليمية. فإجراء تعديلات مستمرة بناء على التغذية الراجعة يجعل الوسائل أكثر فاعلية وجاذبية. علاوة على

(including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 13971, 395-404, ISSN 0302-9743, https://doi.org/10.1007/978-3-031-28035-1_28

⁵⁷ Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78, <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

⁵⁸ Ito, Y. (2024). Uncovering how in-service teachers are learning about technology in language teaching and learning. *JALT CALL Journal*, 20(1), 1-22, ISSN 1832-4215, <https://doi.org/10.29140/jaltcall.v20n1.1111>

⁵⁹ Wedlake, S. (2023). The Potential of Digital Literacy to Curb Problematic Information: An Integrative Literature Review. *Lecture Notes in Computer Science* (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 13971, 395-404, ISSN 0302-9743, https://doi.org/10.1007/978-3-031-28035-1_28

ذلك، تظهر الدراسة أهمية دمج التكنولوجيا في التعليم، خاصة في مجال اللغة العربية، حيث يمكن للرسوم الهزلية الرقمية أن تقدم نهجا مبتكرا لتطوير مهارة القراءة⁶⁰. وبناء على هذه النتائج، يوصى بتوسيع نطاق استخدام الوسيلة لتشمل مهارات لغوية أخرى، مثل الكتابة والتحدث. كما يمكن إجراء دراسات إضافية لتقييم تأثير هذه الوسيلة على فئات عمرية مختلفة أو ضمن بيئات تعليمية أخرى لضمان استدامة فعاليتها وتعميمها بشكل أوسع

⁶⁰ D Crăciun and M Bunoiu, "Digital Comics, a Visual Method for Reinvigorating Romanian Science Education.," *Romanian Journal for ...*, 2019, <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&profile=ehost&scope=site&auth type=crawler&jml=20667329&AN=140244757&h=nUkrjM517ojv5yi6i%2BwPFQOcUWeirGKuNA4Ru4vLLG4iqBYvzOe4aRRtX4kj3RDygtGf%2BrxWzfvHA%2FelT S31ZA%3D%3D&crl=c>.

خلاصة

البحث يظهر أن الرسوم الهزلية الرقمية تتميز باستخدام رسومات ملونة وجذابة وقصص بسيطة ولغة ملائمة لمستوى الطلاب، مع جمل قصيرة وغير معقدة. يمكن الوصول إليها بسهولة عبر تطبيق "كانفا" (Canva). نتائج التحقق من خبراء المواد والأدوات تشير إلى نسبة صلاحية 87.6% و83% على التوالي، وكلاهما ضمن فئة "جيد جدًا"، مما يجعلها مناسبة للتجربة على الطلاب. بعد التحقق، تم تحسين الرسوم بناءً على توصيات الخبراء لضمان فعاليتها وجودتها. استجابة الطلاب أظهرت نسبة رضا بلغت 85% بمعيار "مرجح جدًا عمليًا"، مما يدل على أن الرسوم الهزلية الرقمية حول موضوع "غرفة المذاكرة" فعالة في تعزيز اهتمام الطلاب بالقراءة. تجربة استخدام الرسوم الهزلية الرقمية عبر تطبيق "كانفا" لتحفيز اهتمام الطلاب بالقراءة ما زالت مقتصرة على نطاق مدرسة واحدة. وعليه، يُرجح أن تظهر تباينات في مستوى الفاعلية ومدى اهتمام الطلاب بالقراءة عند توسيع نطاق التجربة لتشمل مدارس أخرى أو بيئات تعليمية أكثر تنوعًا.

قائمة المراجع

- Abdelkader, Mahmoud Helal. "The Effect of Using Language Learning Strategies in Teaching Arabic on the Development of Some Language Skills of Primary School Students" 7, no. 16 (2023).
- Ahmad, N.A. (2019). Using interactive media to support reading skills among underachieving children. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(7), 81-88, ISSN 2201-1315, <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85077449195&origin=inward>
- Albro, J. (2019). Six Key Principles: Bridging Students' Career Dreams and Literacy Standards. *Reading Teacher*, 73(2), 161-172, ISSN 0034-0561, <https://doi.org/10.1002/trtr.1823>
- Anh, La Nguyet, and Tran Thi Hanh Phoung. "Overview Research on Reading Comprehension Skills in Teaching Reading Comprehension of Texts in High Schools." *International Journal of Education and Social Science Research* 6, no. 1 (2023): 89–106.
- Aryani, Kadek Ayu, Ni Luh Putu Elly Ardani, Ni Made Candra Kurnia Dewi, Ni Made Alit Arisandi, Ni Luh Dina Adriani, and Basilius Redan Werang. "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Literasi Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 3, no. 03 (2024): 75–79. <https://doi.org/10.56127/jukim.v3i03.1320>.
- Aulia, D, F Firman, and D Desyandri. "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 2023. <http://alpen.web.id/index.php/alpen/article/view/181>.
- Cately, Y.M. (2019). Innovative technology in the language class-learning by laughing, with memes under focus. *eLearning and Software for Education Conference*, 39-48, ISSN 2066-026X, <https://doi.org/10.12753/2066-026X-19-074>
- Butarbutar, R. "Learner's Perception of Task Difficulties in Technology-Mediated Task-Based Language Teaching." *Englisia: Journal of*

- Language, Education, and ..., 2021. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/englisia/article/view/10079>.
- Chong, S W, and H Reinders. "Technology-Mediated Task-Based Language Teaching: A Qualitative Research Synthesis." *Language Learning and Technology*, 2020. <https://www.research.ed.ac.uk/en/publications/technology-mediated-task-based-language-teaching-a-qualitative-re>.
- Conard, S. (2019). Best practices in digital health literacy. *International Journal of Cardiology*, 292, 277-279, ISSN 0167-5273, <https://doi.org/10.1016/j.ijcard.2019.05.070>
- Hidayatillah, Baiq Wahyu Diniyati, and Abdian Akbar Atiq. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Buku Teks Muthala'ah Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Maharah Qiraah." *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2023): 225–48. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v4i2.8798>.
- Dirawan, G D, D D Andayani, and ... "Peningkatan Literasi Digital Pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani Memanfaatkan Aplikasi Canva." *Jurnal Masyarakat ...*, 2023. <https://syadani.onlinelibrary.id/index.php/JS/article/view/129>.
- Hijriyah, Umi, Syarifudin Basyar, Koderi, Erlina, Muhammad Aridan, and Muhammad Subkhi Hidayatullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 SMP." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 5, no. 2 (2022): 239. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>.
- Hall-Mills, S.S. (2023). Teaching Expository Text Management and Proficiency Skills for Comprehension for Students With Language/Learning Disabilities. *Learning Disability Quarterly*, ISSN 0731-9487, <https://doi.org/10.1177/07319487221145689>
- Hanafi, Y. (2020). Reinforcing public university student's worship education by developing and implementing mobile-learning management system in the ADDIE instructional design model. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(2),

215-241, ISSN 1865-7923,
<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i02.11380>

Hikmah, Durratul. "Media For Language Teaching and Learning in Digital Era." *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)* 1, no. 2 (2019): 36–41. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v1i2.963>.

Huda, Nurul, None Isnaini Maulidia Annisa, and None Muhammad Nuruzzaman Syam. "Writing Skills Teaching Methods for Elementary School Students: Scramble in Connecting Arabic Letters." *Alibbaa Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (August 7, 2024): 268–287. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v5i2.15084>.

Ito, Y. (2024). Uncovering how in-service teachers are learning about technology in language teaching and learning. *JALT CALL Journal*, 20(1), 1-22, ISSN 1832-4215, <https://doi.org/10.29140/jaltcall.v20n1.1111>

Izzah, Meladia Aqidatul, and Ali Ma'sum. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 8 (2021): 1081–94. <https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094>.

Jamshidifarsani, H. (2019). Technology-based reading intervention programs for elementary grades: An analytical review. *Computers and Education*, 128, 427-451, ISSN 0360-1315, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.10.003>Kazaz,

Jwa, S. "Transfer of Knowledge as a Mediating Tool for Learning: Benefits and Challenges for ESL Writing Instruction." *Journal of English for Academic Purposes* 39 (2019): 109–18. <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2019.04.003>.

Kosim, Nanang, Ade Arip Ardiansyah, Hilda Saripatul Hikmah, and Yusuf Ali Shaleh Atha. "The Use of The Task-Base Language Teaching (TBLT) Method to Improve Learning Outcomes of Arabic Language Skills" 5, no. 2 (2024).

- Kurniawati, Unik, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1046–52. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>.
- Liu, Y. (2020). Media multitasking, attention, and comprehension: a deep investigation into fragmented reading. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 67-87, ISSN 1042-1629, <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09667-2>
- Maeswaty, A D, E Mulyasari, and ... "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD." *Jurnal Pendidikan Guru* ..., 2023. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/63440>.
- Muftah, M. (2024). Impact of social media on learning English language during the COVID-19 pandemic. *PSU Research Review*, 8(1), 211-226, ISSN 2399-1747, <https://doi.org/10.1108/PRR-10-2021-0060>
- Nalan, Tuncay Dilci, and Tolga Karadaş. "Effects of Digital Media on Education (Meta-Thematic Analysis)." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 17, no. 16 (2022): 222–42. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i16.32181>.
- Ningrum, Andi Alfina Listya, and Jihad Talib. "Pemanfaatan Canva for Education Untuk Pembuatan Komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SMA Negeri 1 Bantaeng." *Anterior Jurnal* 22, no. 1 (2023): 119–23. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4188>.
- Novisari, Ummulia Fathin. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Minyak Bumi." *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2022. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61940>.
- Putri, Irna Tri, Tugiyo Aminoto, and Febri Berthalita Pujaningsih. "Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Teori Kinetik Gas." *EduFisika* 5, no. 01 (2020): 52–62. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v5i01.7725>.

- Riwanto, Mawan Akhir, and Mey Prihandani Wulandari. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal Pancar* 2, no. 1 (2018).
- Robert Maribe Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*. Vol. 53, 2009.
- Safitri, Meilani, and M. Ridwan Aziz. "ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58.
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.
- Salim, Agus, and Agus Hadi Utama. "Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna Di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin." *Penelitian Tindakan Dan Pendidikan* 6, no. 2 (2020): 71–78.
<https://rumahjurnal.net/ptp/article/download/886/561>.
- Samsu. *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development. Diterbitkan Oleh: Pusat Studi Agama Dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*. PUSAKA JAMBI, 2017.
- Sarabi, A.A. (2024). Effectiveness of English language teaching methods and language learning skills among college students in public higher education institutions in Sulu. *Environment and Social Psychology*, 9(7), ISSN 2424-7979,
<https://doi.org/10.59429/esp.v9i7.2684>
- Simbolon, Marlina Eliyanti, Arita Marini, and Maratun Nafiah. "PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 2 (2022): 532–42.
<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 25th ed. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukavatee, P. (2023). A Survey of Research into English Teaching Approaches and Instructional Media in Thailand. *LEARN Journal*:

Language Education and Acquisition Research Network, 16(2),
752-769, ISSN 2630-0672,
[https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b
&scp=85169582206&origin=inward](https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85169582206&origin=inward)

Suyitno, S, N Ngatmini, P M Handayani, and ... "Pengembangan Mading Digital Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva." *Journal of Digital ...*, 2024.
<https://digit.web.id/index.php/dcs/article/view/10>.

Mikhaleva, G. (2019). Teaching students how to analyze the impact of advertising media messages in the EFL classroom. *International Journal of Media and Information Literacy*, 4(2), 42-49, ISSN 2500-106X, <https://doi.org/10.13187/ijmil.2019.2.42>

Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, and Susilaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 81–90.
<https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>.

Thayyibah, Uyun, and Nurdiana Arifah. "Jadaliyyah Dilâliyyah Haula al-Ta'birât al-Ishthilâhiyyah Wa Ta'addud al-Ma'na Fî Insyâi al-Thalabah al-Mustawa al-Madrasiy Wa al-Mustawa al-Jâmi'iy (Dirâsah Tahlîliyyah Naqîdiyyah Fî al-Tadakhkhul al-Dilâliy)." *Alibbaa Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (January 30, 2024): 56–81. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v5i1.11249>.

Umoh, Mfreke, Ismail Sheik, and Moses Bassey Isong. "Teaching and Learning With Technology." *Integrating Technology in English Language Arts Teacher Education* 7, no. 5 (2020): 25–49.
<https://doi.org/10.4324/9780429433689-2>.

Wahab, Muhib Abdul. "Revitalisasi Metodologi Penelitian Bahasa Sebagai Basis Pengembangan Pendidikan Bahasa Arab." *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2015, 1–18.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/28453>.

Wedlake, S. (2023). The Potential of Digital Literacy to Curb Problematic Information: An Integrative Literature Review.

Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 13971, 395-404, ISSN 0302-9743, https://doi.org/10.1007/978-3-031-28035-1_28

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

خيراني, ديان. "إعداد المواد الدراسية لمهارة القراءة بصورة هزلية (كوميك) في المرحلة الثانوية." *CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLMAIC UNIVERSITY OF MALANG* 11, no. 1 (2017): 1–14.