

**PERANCANGAN DAN PEMANFAATAN GAMBAR NARATIF DALAM
PENGAJARAN HIWAR BAGI PEMBELAJAR DEWASA TINGKAT PEMULA
DI LEMBAGA BAHASA DAN ILMU AL-QUR'AN JAKARTA**

¹Ryan Wildani Tahmid, ²Erta Mahyudin, ³Ahmad Royani

¹wildanitahmid@gmail.com, ²erta@uinjkt.ac.id, ³ahmadroyani@uinjkt.ac.id

Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia.

Abstract: This study aims to develop an instructional medium in the form of narrative images to support the teaching of *hiwar* (Arabic conversation) for adult beginners at the Institute of Language and Qur'anic Sciences in Jakarta. The background of this research is the learners' low comprehension of *hiwar* in textbooks, which is partly due to the poor quality of illustrations that do not effectively support learning. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) by Robert Maribe Branch. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation involving 63 students. The developed product consists of contextual narrative images designed using Canva, featuring characters and settings relevant to help learners understand *hiwar* more imaginatively and interactively. Validation results indicate that the media is highly feasible, with a score of 93% from media experts, 100% from teachers, and 87% from student responses, all categorized as "excellent." These findings demonstrate that narrative image-based media is effective in enhancing learners' comprehension and engagement in learning Arabic *hiwar*.

Keywords: Instructional Media, Narrative Images, *Hiwar*.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa gambar naratif untuk mendukung pengajaran *hiwar* (percakapan bahasa Arab) bagi pembelajar dewasa tingkat pemula di Lembaga Bahasa dan Ilmu Al-Qur'an Jakarta. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap *hiwar* dalam buku teks yang disebabkan oleh kualitas ilustrasi yang kurang mendukung pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dari Robert Maribe Branch. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dengan melibatkan 63 siswa. Produk yang dikembangkan berupa gambar naratif kontekstual yang dirancang menggunakan Canva, menampilkan karakter dan latar yang relevan untuk membantu siswa memahami *hiwar* secara lebih imajinatif dan interaktif. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak digunakan, dengan skor ahli media sebesar 93%, penilaian guru 100%, dan respons siswa sebesar 87%, seluruhnya termasuk kategori "sangat baik". Temuan ini membuktikan bahwa media gambar naratif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran *hiwar* bahasa Arab.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gambar Naratif, *Hiwar*.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa karena manusia sebagai makhluk sosial secara alami memerlukan interaksi untuk bertukar informasi, bekerja sama, dan membangun relasi (Hamid Sidqi dkk, 2021: 2). Keterampilan ini membantu dalam mengungkapkan berbagai kebutuhan (Hatim Sholih, 1989: 132), mendeskripsikan berbagai hal, menjelaskan gagasan, serta membangun komunikasi yang efektif (Malika Abdikarimova et al, 2021: 84). Berbicara bahkan dianggap sebagai bentuk utama komunikasi dalam bahasa manusia (Ali Ahmad Madzkur, 1991: 106), sehingga kemampuan berbicara yang lancar dan efektif menjadi indikator utama penguasaan suatu bahasa.

Namun, dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, keterampilan berbicara masih menghadapi banyak tantangan. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan kemampuan praktis (Muhammad Nur Khalimuddin, 2016: 120). Akibatnya, banyak siswa kesulitan menyusun kalimat secara mandiri, terbatas dalam penguasaan kosakata (Maulidati Abdullah dan Maimun M. Yacob, 2025: 140), serta minimnya lingkungan pendukung untuk penggunaan bahasa Arab secara aktif (Safni et al, 2023: 207).

Salah satu bagian penting dalam pengajaran keterampilan berbicara adalah *hiwar* atau percakapan, yang biasanya ditempatkan di awal pelajaran untuk membiasakan siswa menggunakan bahasa Arab dalam konteks nyata (Muhammad Tsabirin, 2017: 90). Sayangnya, kualitas gambar ilustratif dalam buku-buku *hiwar* masih rendah dan seringkali abstrak, sehingga gagal memberikan konteks yang jelas bagi siswa. Padahal, gambar yang baik dapat memudahkan pemahaman konteks *hiwar* serta membantu siswa membayangkan situasi nyata.

Hasil observasi dan wawancara di Lembaga Bahasa dan Ilmu Al-Qur'an Jakarta menunjukkan bahwa meskipun lembaga ini telah memiliki kurikulum yang baik, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Arab. Salah satu penyebab utamanya adalah rendahnya kualitas gambar ilustratif dalam buku ajar, khususnya pada bagian pendahuluan *hiwar*. Gambar-gambar yang tersedia seringkali tidak relevan atau terlalu abstrak sehingga kurang membantu siswa memahami konteks percakapan. Gambar yang baik semestinya mudah dipahami (Yunus Sulistyono, 2016: 209) dan mampu memfasilitasi keterhubungan antara informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Media visual yang efektif semestinya tidak hanya menarik perhatian tetapi juga menyediakan konteks yang kuat, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan media berupa gambar naratif yang kontekstual dan mudah dipahami menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *hiwar*.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi karakteristik gambar naratif yang tepat untuk pengajaran *hiwar* bagi pembelajar dewasa tingkat pemula di Lembaga Bahasa dan Ilmu Al-Qur'an Jakarta, meliputi aspek visual, konteks, dan keterkaitan dengan isi *hiwar*; (2) mendeskripsikan cara penggunaan gambar naratif tersebut dalam proses pembelajaran; dan (3) mengevaluasi kualitas media gambar naratif yang dikembangkan, baik dari sisi kelayakan, efektivitas, maupun respons guru dan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Lembaga Bahasa dan Ilmu Al-Qur'an yang beralamat di Jalan Kyai Haji Mas Mansyur, Gedung Graha Mental Spiritual, lantai 2 dan 3, Tanah Abang, Jakarta. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah pembelajar dewasa tingkat pemula di dua kelas dasar pertama, yakni kelas 1A dan 1B. Penelitian berlangsung pada bulan April hingga Mei tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berupa poster/gambar naratif dalam pengajaran *hiwar* bahasa Arab (Sugiyono, 2017: 297). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Romi Mesra, 2023: 33–34). Model ini dipilih karena sistematis, aplikatif, dan memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran *hiwar* melalui observasi, wawancara, dan kajian terhadap buku ajar yang digunakan. Tahap desain mencakup penyusunan rancangan awal media berupa sketsa gambar naratif yang sesuai dengan konteks *hiwar* yang diajarkan, dilanjutkan dengan konsultasi dengan pembimbing dan revisi desain. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media menggunakan aplikasi Canva, pengujian produk secara terbatas, perbaikan, dan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi menilai aspek kesesuaian isi, kejelasan, kemudahan, efektivitas, dan relevansi dengan kebutuhan kognitif siswa.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengaplikasikan media dalam proses pembelajaran di kelas, disertai observasi terhadap aktivitas dan respons siswa. Selanjutnya dilakukan evaluasi secara formatif melalui angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang dikembangkan, sebagai dasar untuk revisi akhir.

Bahan dan alat utama dalam penelitian ini meliputi buku ajar bahasa Arab yang digunakan di lembaga, gambar naratif hasil pengembangan, laptop untuk desain, proyektor untuk penyajian di kelas, dan kamera untuk dokumentasi.

Definisi operasional variabel penelitian:

1. Media gambar naratif adalah media pembelajaran berupa gambar kontekstual yang dirancang untuk memudahkan pemahaman *hiwar* melalui ilustrasi situasi nyata.
2. Pemahaman *hiwar* adalah kemampuan siswa memahami isi, konteks, dan makna dari percakapan bahasa Arab yang diajarkan, yang diukur melalui indikator kemampuan menyusun kalimat dan menjawab pertanyaan terkait isi *hiwar*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebelum media dikembangkan untuk memahami proses pembelajaran *hiwar* secara alami (Falah Hasan Rahi, 2019: 2). Setelah media digunakan, peneliti mewawancarai guru dan siswa guna mengumpulkan tanggapan dan masukan. Penilaian kelayakan media diperoleh melalui angket yang diberikan kepada ahli, guru, dan siswa, mencakup aspek isi, desain, kemudahan, dan efektivitas. Proses penerapan media juga didokumentasikan dalam bentuk foto untuk memperkuat temuan lapangan.

Teknik analisis data mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara sebagai dasar pengembangan produk, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil angket penilaian kelayakan gambar naratif oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.

Peneliti menggunakan skala Likert untuk mengolah data kuantitatif, dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah total nilai skor}}{\text{Jumlah indikator} \times \text{Nilai tertinggi}} \times 100$$

Hasil persentase dikategorikan dengan skala sebagai berikut:

Kriteria Hasil Angket berdasarkan Skala Likert

| Kategori | Persentase |
|---------------|------------|
| Sangat Baik | 81–100% |
| Baik | 61–80% |
| Cukup | 41–60% |
| Kurang | 21–40% |
| Sangat Kurang | 0–20% |

Data kuantitatif ini disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan kualitas media dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran hiwar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengajaran *hiwar* bagi Siswa dewasa di Lembaga Bahasa dan Ilmu Al-Qur'an (LBIQ) Jakarta

Pengajaran hiwar bagi siswa dewasa di Lembaga Bahasa dan Ilmu Al-Qur'an (LBIQ) Jakarta memiliki peran penting dalam membekali kemampuan berbahasa Arab secara praktis. Lembaga ini melayani peserta didik dari berbagai usia dan latar belakang, mulai dari pekerja, ibu rumah tangga, hingga pensiunan, yang mayoritasnya belajar bahasa Arab untuk kebutuhan ibadah, pribadi, maupun profesional. Kurikulum LBIQ difokuskan pada empat keterampilan utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dewasa. Materi ajar disusun secara internal oleh guru-guru berpengalaman di bidang pengajaran bahasa Arab bagi non-penutur asli.

Meski demikian, berdasarkan observasi peneliti, pengajaran *hiwar* belum menjadi fokus utama. Proses belajar masih berpusat pada pemahaman tata bahasa dan terjemah teks, sementara latihan percakapan masih bersifat terbatas dan kurang melibatkan seluruh siswa. Buku ajar memang dilengkapi teks hiwar, namun kurang didukung dengan media visual atau alat bantu lain yang dapat memperjelas konteks komunikasi. Akibatnya, suasana kelas terasa kurang interaktif, terutama dalam pembelajaran hiwar yang seharusnya menuntut partisipasi aktif siswa.

Meskipun beberapa guru telah berinisiatif menyisipkan latihan soal jawab, pendekatan ini belum cukup untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara menyeluruh. Oleh karena itu, peneliti menilai pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik, agar hiwar dapat diajarkan secara lebih efektif. Dengan demikian, siswa dewasa diharapkan dapat lebih percaya diri, terlibat aktif, dan mampu menggunakan bahasa Arab dalam situasi nyata.

Prosedur pengembangan gambar naratif dan karakteristiknya

Prosedur Pengembangan Gambar Naratif

Pengembangan gambar naratif dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

a. Tahap Analisis: Mengidentifikasi Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan dengan mengamati langsung proses pembelajaran di kelas dan mengkaji buku ajar yang digunakan di lembaga. Hasil observasi menunjukkan bahwa pengajaran hiwar belum menjadi fokus utama; guru lebih menekankan pada penerjemahan kalimat secara langsung tanpa pendalaman konteks. Akibatnya, siswa kesulitan memahami makna utuh hiwar dan kemampuan berbicara mereka menjadi terbatas.

Dari hasil peninjauan bahan ajar, ditemukan bahwa buku yang digunakan memuat 21 hiwar dan sekitar 14 tokoh yang berulang, namun gambar-gambar yang disertakan tidak cukup mendukung pemahaman konteks. Tidak tersedia media visual tambahan yang mampu memperjelas situasi percakapan. Padahal, mayoritas siswa di lembaga ini adalah orang dewasa dari latar belakang beragam termasuk pensiunan, ibu rumah tangga, dan lulusan SMA yang membutuhkan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan mudah dipahami. Karena itu, dibutuhkan media baru yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap isi hiwar dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

b. Tahap Desain: Perancangan Awal dan Konsistensi Visual

Pada tahap ini, rancangan awal gambar naratif dibuat berdasarkan salah satu hiwar dalam buku pelajaran yang digunakan di Lembaga. Proses desain dilakukan menggunakan aplikasi *Canva* yang menyediakan berbagai template dan elemen visual siap pakai, sehingga mempermudah dalam menciptakan desain menarik tanpa memerlukan keahlian khusus di bidang desain grafis.

Model awal menampilkan adegan hiwar lengkap dengan tokoh dan latar yang sesuai. Hasil desain awal kemudian ditinjau oleh dosen pembimbing, yang memberikan masukan, antara lain kurangnya ekspresi wajah tokoh, interaksi yang belum kuat, serta latar belakang yang kurang sesuai dengan konteks percakapan. Selain itu, karakter yang digunakan dinilai terlalu umum dan belum mencerminkan identitas tokoh secara jelas.

Berdasarkan masukan tersebut, desain diperbaiki dengan menambahkan ekspresi wajah, mengatur posisi tubuh agar tampak lebih dinamis, serta menyesuaikan latar tempat agar lebih kontekstual.

Agar seluruh gambar yang dikembangkan tetap konsisten, dilakukan pengumpulan dan pengelompokan karakter dari *Canva*, lalu dipilih 14 karakter utama yang digunakan dalam berbagai hiwar. Masing-masing karakter dilengkapi dengan informasi seperti jenis kelamin, usia, ekspresi wajah, serta peran dalam hiwar. Semua karakter ini disimpan dalam satu sistem pengelolaan untuk memastikan konsistensi visual dalam setiap desain. Selain itu, dibuat pencatatan identitas dan atribut karakter yang meliputi nama, latar belakang, usia, dan profesi. Langkah ini bertujuan menjaga kesinambungan tokoh dalam setiap poster yang dikembangkan agar tidak terjadi perubahan informasi dari satu desain ke desain lainnya.

Daftar Tokoh dan Perannya dalam *Hiwar*

| Nama Tokoh | Peran dalam <i>Hiwar</i> | Keterangan Tambahan |
|-------------------|--|---|
| Ali Yusuf | Tokoh utama. Datang dari luar negeri (Mesir) dan menetap di Indonesia. Muncul dalam banyak hiwar seperti perkenalan, perjalanan, belanja, dll. | Asal: Kairo, Mesir; Usia: ±35 tahun; Pekerjaan: tidak disebutkan; Suami dari Fauziah, ayah dari Ilyas |
| Khalid | Sahabat dekat Ali Yusuf di Indonesia. Menemani dan mengenalkannya pada teman-teman, serta membantu | Asal: Indonesia; Usia: ±35 tahun; Pekerjaan: tidak |

| | | |
|--------------------|---|--|
| | beradaptasi dengan kehidupan di Indonesia. | disebutkan; Ayah dari Aminah |
| Ibrahim | Teman Ali Yusuf yang tinggal di Indonesia. Seorang dosen di LIPIA. Muncul dalam hiwar bertema keagamaan dan sosial. | Asal: Irak, tinggal di Indonesia; Usia: ±40 tahun; Pekerjaan: Dosen di LIPIA |
| Fauziah | Istri dari Ali Yusuf. | Usia: ±30 tahun; Pekerjaan: kemungkinan ibu rumah tangga |
| Ilyas | Anak dari Ali Yusuf dan Fauziah. | Usia: ±5 tahun |
| Aminah | Anak dari Khalid. | Usia: ±5 tahun |
| Ahmad | Salah satu teman yang dikenalkan Khalid kepada Ali. Muncul dalam hiwar perkenalan. | Usia: ±30 tahun; Pekerjaan: tidak diketahui |
| Fatimah | Salah satu teman perempuan yang dikenalkan Khalid kepada Ali. Muncul dalam hiwar perkenalan. | Usia: ±28 tahun; Pekerjaan: tidak diketahui |
| Hartono | Teman laki-laki yang dikenalkan Khalid kepada Ali. Muncul dalam hiwar perkenalan. | Usia: ±30 tahun; Pekerjaan: Pegawai |
| Hartini | Teman perempuan yang dikenalkan Khalid kepada Ali. Muncul dalam hiwar perkenalan. | Usia: ±28 tahun; Pekerjaan: Pegawai |
| Sutisna | Teman laki-laki yang dikenalkan Khalid kepada Ali. Muncul dalam hiwar perkenalan. | Usia: ±32 tahun; Pekerjaan: Pegawai |
| Rini | Teman perempuan yang dikenalkan Khalid kepada Ali. Muncul dalam hiwar perkenalan. | Usia: ±27 tahun; Pekerjaan: Pegawai |
| Pelayan (nadel) | Karyawan hotel yang membantu Ali Yusuf dan Ibrahim selama menginap. | Usia: ±25 tahun; Pekerjaan: Pelayan hotel |
| Pegawai Toko Batik | Karyawan yang berbicara dengan Ali saat hendak membeli kain batik. | Usia: ±30 tahun; Pekerjaan: Pegawai toko batik |

c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dimulai dengan mengubah rancangan awal menjadi media pembelajaran visual berupa poster naratif. Sebanyak 21 hiwar divisualisasikan menggunakan aplikasi *Canva*, dengan merujuk pada data karakter, lokasi, serta isi percakapan yang telah disusun sebelumnya. Setiap poster menampilkan adegan yang menggambarkan ekspresi wajah, posisi tubuh, dan suasana latar yang sesuai dengan konteks hiwar, guna memperkuat pemahaman siswa secara visual.

Selama proses penyusunan, dilakukan evaluasi mandiri untuk memeriksa kesesuaian visual dengan tujuan pembelajaran. Jika ditemukan kekurangan dalam elemen gambar, misalnya ekspresi yang tidak relevan atau latar yang tidak mendukung konteks, langsung dilakukan revisi agar hasilnya lebih optimal dan konsisten. Setelah semua desain poster selesai, hasil dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan umpan balik.

Berikutnya, poster yang telah disempurnakan diserahkan kepada ahli media pembelajaran untuk diuji kelayakannya. Penilaian ini dilakukan menggunakan instrumen

khusus untuk mengukur berbagai aspek seperti kesesuaian visual, keterbacaan, daya tarik, dan relevansi isi terhadap tujuan pembelajaran. Setelah dinyatakan layak dengan beberapa masukan kecil dari ahli, dilakukan revisi akhir terhadap desain poster. Produk akhir kemudian dinyatakan siap untuk diuji coba dalam proses pembelajaran hiwar di kelas.

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas poster naratif dalam mendukung pemahaman *hiwar* bagi siswa tingkat dasar level pertama. Uji coba ini dilaksanakan di dua kelas, yakni kelas 1A dan 1B, yang keduanya menggunakan buku ajar yang sama dengan sumber pengembangan poster.

Pelaksanaan dilakukan bekerja sama dengan guru bahasa Arab, Lulu Elmaknun, yang diberi arahan mengenai cara penggunaan media dan tahapan pembelajaran di kelas. Poster ditampilkan secara besar melalui proyektor agar seluruh siswa dapat melihat dengan jelas.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan membacakan *hiwar*, memutar audio, dan menampilkan poster tanpa penerjemahan awal. Hal ini bertujuan agar siswa memahami makna melalui konteks visual dan pendengaran. Selanjutnya, *hiwar* dibaca ulang bersama guru. Kemudian, siswa diminta melakukan simulasi peran sesuai tokoh yang ada dalam *hiwar*, dengan bantuan poster sebagai panduan visual.

Dari 21 *hiwar* yang tersedia, hanya dua *hiwar* yang dipilih untuk diuji coba. Pemilihan ini dimaksudkan agar pelaksanaan lebih terfokus dan efisien, serta memungkinkan guru dan siswa mengeksplorasi media secara mendalam.

Tahap ini menjadi langkah krusial sebelum masuk ke proses evaluasi. Setelah pelaksanaan, guru dan siswa diminta memberikan tanggapan melalui angket dan wawancara, guna menilai kelebihan, kekurangan, dan potensi pengembangan lebih lanjut dari media yang telah dirancang.

e. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan akhir dalam model ADDIE yang bertujuan menilai efektivitas media pembelajaran serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya berdasarkan tanggapan guru dan siswa. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan melalui dua metode utama, yakni angket dan wawancara, yang masing-masing ditujukan untuk guru dan siswa.

Angket siswa memuat sejumlah pertanyaan terkait sejauh mana poster naratif membantu mereka memahami *hiwar*, kemudahan dalam menangkap makna melalui gambar, serta ketertarikan terhadap ilustrasi yang ditampilkan. Sementara itu, angket guru berfokus pada kejelasan visual, keterkaitan gambar dengan materi, serta efektivitas media sebagai alat bantu mengajar.

Setelah dua *hiwar* dipelajari menggunakan poster naratif, angket disebar ke seluruh siswa dan guru, kemudian dilanjutkan dengan sesi wawancara untuk menggali pendapat lebih mendalam.

Hasil evaluasi menunjukkan mayoritas siswa merasa terbantu dalam memahami konteks *hiwar* berkat kejelasan gambar dan konsistensi karakter maupun latar tempat. Mereka mengaku lebih mudah membayangkan situasi serta memahami alur *hiwar* melalui pendekatan visual yang diberikan. Guru juga memberikan penilaian positif terhadap media ini, terutama pada aspek ketepatan ekspresi wajah, interaksi antar tokoh, dan kejelasan setting yang membuat pembelajaran terasa lebih hidup.

Secara keseluruhan, evaluasi membuktikan bahwa poster naratif efektif dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran hiwar. Tidak hanya meningkatkan pemahaman isi, media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan Gambar Naratif untuk Pengajaran Hiwar

Gambar naratif merupakan media visual yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan isi hiwar secara kontekstual. Media ini menampilkan tokoh, latar tempat, dan suasana dalam hiwar, sehingga siswa dapat memahami percakapan tanpa bergantung sepenuhnya pada teks tertulis. Selain membantu pemahaman, warna-warna menarik dalam gambar juga meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa, menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Poster naratif mendorong siswa untuk berperan aktif dalam hiwar melalui metode peran (*roleplay*), yang membantu mereka memahami kosakata dan struktur kalimat dalam situasi yang nyata dan bermakna. Media ini fleksibel digunakan baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri, sehingga menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Penggunaan gambar naratif dimulai dari kegiatan pendahuluan. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan pemeriksaan kehadiran siswa, lalu memastikan kesiapan alat bantu seperti poster, spidol, dan proyektor. Guru memberikan motivasi dengan mengaitkan tema hiwar dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas. Setelah itu, kegiatan inti dimulai dengan pemberitahuan judul hiwar dan penayangan gambar naratif di depan kelas. Guru menjelaskan hubungan antara gambar dan isi hiwar, lalu membaca teks secara perlahan sebanyak dua kali agar siswa fokus mendengarkan. Selanjutnya, guru membacakan kalimat demi kalimat yang diulang serempak oleh siswa tanpa melihat buku, baru kemudian siswa membaca hiwar bersama dari buku teks. Diskusi dilakukan untuk mengulas makna hiwar, kemudian siswa berlatih memainkan peran secara berpasangan dengan bantuan visual dari poster. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan koreksi pelafalan dan bimbingan.

Pada bagian penutup, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan isi hiwar yang telah dipelajari. Guru kemudian memberikan beberapa pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa, memberitahukan topik pelajaran berikutnya, serta memberikan motivasi agar siswa terus belajar dan berlatih bahasa Arab. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam penutup, sebagai bentuk peneguhan spiritual dan penghargaan terhadap proses belajar yang telah dilalui.

Kualitas Poster Naratif

Untuk menilai kualitas poster naratif sebagai media pembelajaran hiwar, dilakukan tiga jenis evaluasi: penilaian ahli media, tanggapan siswa, dan tanggapan guru. Evaluasi ini bertujuan mengukur sejauh mana kelayakan, efektivitas, dan penerimaan poster dari semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Analisis Kelayakan oleh Ahli Media

Penilaian dilakukan oleh Kisno Ambar, seorang ahli media pembelajaran, menggunakan angket berisi 17 indikator yang terbagi dalam tujuh aspek utama. Pada aspek kebutuhan dan karakteristik, poster dinilai sesuai dengan target usia 17 tahun ke atas, dengan desain yang menarik, susunan gambar yang rapi, warna yang jelas dan nyaman, serta ketahanan penggunaan jangka panjang. Dalam aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, poster dianggap mendukung pencapaian tujuan dan memudahkan pemahaman siswa terhadap isi hiwar. Dari sisi dukungan terhadap isi materi, gambar dinilai relevan dan mampu memperjelas isi pelajaran, sehingga lebih kontekstual dan

dekat dengan pengalaman siswa. Dalam aspek kemampuan guru menggunakan media, poster dinilai praktis karena dapat ditampilkan di berbagai perangkat digital dan digunakan secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas.

Dalam hal efisiensi waktu, poster mudah digunakan kapan saja tanpa persiapan yang rumit. Sementara pada aspek kecocokan dengan tingkat berpikir siswa, media ini dinilai sesuai dengan kemampuan berpikir siswa dewasa karena desainnya jelas, isi terstruktur, dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, poster memperoleh skor 79 dari total 85 poin, yang berarti sebesar 93% berdasarkan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah total nilai skor}}{\text{Jumlah indikator} \times \text{Nilai tertinggi}} \times 100 \\ &= \frac{79}{5 \times 17} \times 100 \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Berdasarkan skala likert skor ini termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Penilaian ini menunjukkan bahwa poster naratif sangat layak digunakan dalam pembelajaran hiwar bahasa Arab. Di samping skor tinggi, ahli media juga memberikan dua saran pengembangan: (1) setiap poster sebaiknya diberi judul yang jelas untuk memudahkan identifikasi materi, dan (2) isi poster sepenuhnya menggunakan bahasa Arab tanpa terjemahan, agar siswa terbiasa dengan bahasa target secara menyeluruh.

Analisis Indikator Tanggapan Guru terhadap Poster Naratif

Untuk menilai kualitas poster naratif secara menyeluruh, dilakukan tiga jenis analisis, yaitu dari sisi ahli media pembelajaran, guru sebagai pendamping kelas, dan siswa sebagai pengguna langsung. Evaluasi ini bertujuan mengukur kelayakan, efektivitas, serta penerimaan media secara objektif dan holistik.

Pertama, analisis tanggapan guru menunjukkan hasil maksimal. Delapan indikator dalam angket yang diberikan kepada guru Lulu Elmaknun semuanya memperoleh skor tertinggi, yaitu 5 (Sangat Baik). Ini mencerminkan kepuasan penuh terhadap media yang dikembangkan, baik dari segi kesesuaian topik, kejelasan desain, kemudahan penggunaan, hingga efektivitasnya dibandingkan media visual sebelumnya. Guru menyatakan bahwa poster mampu memudahkan pemahaman siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, serta sangat praktis digunakan dalam durasi waktu pelajaran. Total nilai yang diberikan mencapai 40 dari 40, dengan persentase penilaian 100% yang dikategorikan sebagai "Sangat Baik" dalam skala Likert.

Selanjutnya, analisis tanggapan siswa dilakukan melalui penyebaran angket kepada 63 siswa dari kelas 1A dan 1B setelah tahap implementasi. Hasil menunjukkan respons yang sangat positif. Sebagian besar siswa menilai bahwa poster mempermudah pemahaman hiwar, meningkatkan minat belajar, membantu daya ingat, dan membuat mereka lebih fokus. Setiap indikator pada angket mendapatkan skor tinggi, dengan tujuh indikator berada dalam kategori "Sangat Baik" dan satu indikator dalam kategori "Baik." Total skor keseluruhan yang dikumpulkan adalah 2.192 dari 2.520, dengan persentase sebesar 87%, yang juga masuk kategori "Sangat Baik".

Hasil ini menunjukkan bahwa poster naratif tidak hanya dinilai layak oleh ahli dan guru, tetapi juga diterima dengan baik oleh siswa. Media ini mampu menyederhanakan proses pembelajaran hiwar, memfasilitasi interaksi yang lebih hidup di kelas, dan memperkuat pemahaman melalui pendekatan visual yang kontekstual. Evaluasi ini menguatkan bahwa penggunaan poster naratif merupakan alternatif media

pembelajaran yang efektif dan layak diimplementasikan dalam pengajaran bahasa Arab bagi siswa dewasa tingkat dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media gambar naratif (poster naratif) yang dirancang untuk pembelajaran hiwar pada tingkat pemula di Lembaga Bahasa dan Ilmu Al-Qur'an (LBIQ) mampu menjawab berbagai tantangan yang sebelumnya dihadapi dalam proses belajar. Selama ini, gambar-gambar dalam buku ajar tidak mampu menggambarkan konteks hiwar secara memadai, sehingga siswa kesulitan memahami tokoh, latar, serta makna kata-kata yang digunakan. Penggunaan gambar naratif dengan desain yang jelas, ekspresi wajah yang realistis, serta latar yang kontekstual terbukti membantu siswa membayangkan situasi dalam hiwar secara lebih utuh dan bermakna.

Melalui serangkaian uji kelayakan, media ini memperoleh penilaian sangat baik dari ahli media, guru, dan siswa. Guru menyatakan bahwa media ini mudah digunakan dan efektif dalam menyampaikan materi, sementara siswa merasa terbantu dalam memahami isi hiwar, mengingat kosakata, dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Dengan memanfaatkan program desain modern seperti Canva dan memperhatikan lingkungan budaya siswa, poster naratif ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dalam mendukung proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, gambar naratif dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif untuk pengajaran hiwar secara visual dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdikarimova, Malika et al. (2021). "Developing Students Verbal Communication Skills and Speech Etiquette in English Language Teaching" *Open Journal of Modern Linguistics*, Vol. 11, No. 01.
- Abdullah, Maulidati dan Maimun M. Yacob. (2025). " صعوبات تعلم مهارة التحدث باللغة العربية " دراسة مقارنة بين طلاب أتشيه وجايو Ta'limi, Vol. 4, No. 1.
- Khalimuddin, Muhammad Nur. (2016). *Problematika Pembelajaran Kalam Dalam Pelajaran Bahasa Arab SMK Muhammadiyah Di Yogyakarta (Perspektif Psikolinguistik)*. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga.
- Mesra, Romi. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Safni et al. (2023). "Analisis Faktor Kesulitan Pembelajaran Maharah Kalam Pada Siswa MAN2 2 Tanah Datar (Perspektif B.F. Skinner)" Vol. 5 No. 2, h. 207.
- Sulistiyono, Yunus. (20216). "Penyusunan Media Pembelajaran Poster Berbasis Teks: Studi Kasus Media Pembelajaran Poster Karya Mahasiswa Semester 5 Pendidikan Bahasa Indonesia UMS." *Jurnal Varidika*, Vol. 27, No. 2.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development*. Bandung: Alfabeta.
- Yuiarty, Neneng dan Yudhy Setyo Purwanto.(2009). "Media Gambar Dalam Pembelajaran Speaking (Penelitian Tindakan Kelas Pada Mahasiswa Tingkat Pertama Di Politeknik Piksi Ganesha Bandung." *Jurnal Adhum*, Vol. 9, No. 1.
- حامد صدقي وآخرون. "تحديد المستوى المصنف لمهارة المحادثة لدى متعلمي اللغة العربية وفقاً للإطار العالمي ACTFL المعياري في تعليم اللغات الأجنبية". *بحوث في اللغة العربية*، المجلد 13، العدد 25 (2021).
- فالح حسن راهي، أدوات البحث العلمي (العراق: الجامعة المستنصرية، 2019)، ص. 2.
- حاتم صالح الضامن. *علم اللغة*. بغداد: مطبعة التعليم العالي، 1989.
- محمد ثابرين. "تطبيق الطريقة المباشرة في تعليم الحوار بـ MAN 2 Sigli". لساننا، المجلد 7، العدد 1 (2017).
- على أحمد مدكور. *تدريس فنون اللغة العربية*. الرياض: دار الشواف، 1991.