



Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Kelas VII di Madrasah Mu'alimin Mu'alimat Denanyar

¹Rina Dian Rahmawati, ^{2,*}Devi Oktavianti

Email : ¹rinadianrahmawati@unwaha.ac.id, ²devioktavianti00@gmail.com
Universitas KH. A Wahab Hasbullah Jombang

^{*}Corresponden Author

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received: 28-08-2023

Revised: 09-10-2023

Accepted: 11-10-2023

Keywords

Arabic language,

Comic media,

Creativity,

Motivation.

In the world of education, reading is a must for students. Because reading is the main tool for achieving learning goals. Many students complain that learning a foreign language is very difficult. There are several factors that cause difficulty in learning a foreign language, including the level of foreign language mastery, motivation, lack of practice, lack of learning media, and creativity in textbooks. This study aims to determine the difference between students' learning motivation and learning ability before and after using comic media. The research method used is Research & Development with the Borg & Gall Model which includes 10 steps. The results of the study are (1) based on the validation test of material and language experts, this comic has a very good quality (SB), with a result of 88%, (2) based on a small-scale trial, the student's response to this product was strongly agree (SS), with a score of 97.5%, and the test on a field scale student response to this product was strongly agree (SS), with a score of 93.3%, (3) there are differences in student learning outcomes when using comic media, namely the results of students' post-test and pre-test scores. With the average result of the pre-test of students 20.75 and the average result of the post-test of students 82. Seeing from the average post-test of students who are superior to the pre-test of students, it can be said that the Arabic-Indonesian comic media is effectively used and can improve the ability to learn Arabic.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Introduction

Kegiatan belajar mengajar adalah salah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, sebab suatu pertumbuhan dan perkembangan seorang individu dari masa kanak-kanak menjadi seorang dewasa, yang setiap waktunya digunakan dalam kegiatan belajar dibangku pendidikan. Di dalam proses kegiatan pembelajaran, selain dari sarana, prasarana yang

telah digunakan, peran media pembelajaran juga tidak dapat terpisahkan dari suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat menunjang pencapaian kompetensi termasuk kompetensi terkait literasi karena media berperan dalam memotivasi dalam belajar. Media pembelajaran ialah pengantar suatu pesan belajar, perantara proses belajar untuk dapat merangsang pikiran peserta didik yang terlibat dari pembelajaran tersebut (Alia Rohani & Anas, 2022).

Bahasa Arab ialah bahasa asing yang sering digunakan oleh umat manusia yakni di daerah Arab. Bagi umat yang beragama Islam, bahasa Arab ialah bahasa yang penting karena di dalam Al Qur'an dan Sunnah menggunakan bahasa Arab, maka dari itu tanpa memahami bahasa Arab, kita akan sulit memahami isi Al Qur'an dan Sunnah tersebut (Febrianingsih, 2021). Membaca merupakan hal terpenting di dalam pembelajaran, dengan membaca siswa akan mendapatkan informasi yang belum diketahui (Puteri et al., 2022). Salah satu yang harus dikuasai oleh siswa adalah keterampilan membaca karena hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Arab. Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang terdapat dalam kurikulum pembelajaran (Ahmat & Sukartiningsih, 2013).

Di dalam dunia pendidikan membaca ialah suatu keharusan yang harus dilakukan oleh peserta didik. Karena membaca ialah suatu alat utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Membaca ialah keterampilan dasar bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan dengan cara mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Tulisan menjadi aspek penting dalam membaca karena tanpa tulisan seseorang tidak dapat dikatakan sebagai membaca (Musnar Indra Daulay & Nurmalina, 2021). Adapun tujuan membaca pemahaman adalah mengharapkan siswa memiliki kemampuan membaca yang baik dan benar sesuai kaidah membaca serta mampu membaca dengan baik (Agustina, 2020). Banyak peserta didik yang mengeluh karena belajar bahasa arab sangatlah menyulitkan (Thontowi & Ru'iyah, 2023). Ada beberapa faktor sebab sulitnya belajar bahasa asing, diantaranya tingkat penguasaan bahasa asing, motivasi, kurang berlatih, kurangnya media pembelajaran, dan kreatifitas buku ajar.

Permasalahan yang terjadi dilapangan disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya :

1. Peserta didik menganggap bahasa Arab adalah bahasa yang sangat sulit.
2. Membaca adalah pekerjaan yang sangat membosankan.
3. Buku pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik.
4. Belum terbiasa mengaplikasikan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bahasa Arab masih terlalu asing dilingkungan sekitar (Ru'iyah & Thontowi, 2022).

Keterbatasan media pembelajaran di satu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media tersebut dipihak lain membuat penerapan metode ceramah makin menjamur.

Kondisi ini jauh dari menguntungkan. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai dikelas diduga merupakan salah satu sebab lemahnya mutu pendidikan pada umumnya. Hal ini terlebih sangat dirasakan pada mata pelajaran agama, lebih lebih bahasa Arab. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mata pelajaran keagamaan dan bahasa Arab belum optimal (Hidayat Agusvian et al., 2021).

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, maka peneliti berkeinginan untuk memberikan solusi. Yaitu dengan memberikan media pembelajaran berbasis komik, tujuannya agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi serta mempermudah dalam menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran komik pun merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Puteri et al., 2022).

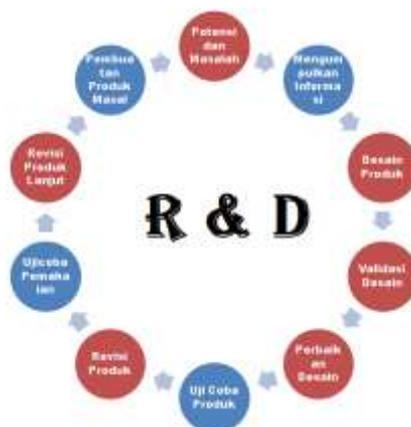
Dalam rangka untuk mendukung keterampilan membaca ada banyak metode atau cara salah satunya adalah penyajian buku bergambar atau komik. Manfaat dari komik antara lain: 1) komik membekali siswa dengan kemampuan membaca yang terbatas melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, 2) komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan ketrampilan membaca, 3) komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan, 4) siswa mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya, 5) siswa memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenai masalah pribadi dan sosialnya, 6) mudah dibaca, bahkan siswa yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya, 7) menarik imajinasi siswa dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural (Hasanah, 2020).

Dengan dipilihnya komik ini bukan tanpa alasan, namun komik ini merupakan suatu cerita yang disampaikan melalui dominasi gambar yang sangat menarik dan terkadang komik sifatnya menghibur agar peserta didik tidak mudah bosan. Peneliti berasumsi dapat meningkatkan minat baca peserta didik dan memperoleh tambahan kosa kata yang banyak dan bermanfaat, serta memperluas wawasan dalam pembelajaran bahasa Arab. Sehingga daya tarik atau keinginan peserta didik untuk membaca mulai tercipta.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Pengembangan diartikan sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada, misal mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian siswa (Keislaman, 2017). Menurut

pendapat Borg dan Gall (1988) menyatakan bahwa metode penelitian ini (*R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang akan digunakan dalam pembelajaran. penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran. Melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar dalam bentuk komik pada mata pelajaran bahasa Arab. Sumber data ini diambil dari siswa Madrasah Tsanawiyah Mualimin Mualimat Mambaul Ma'arif, ahli materi dan ahli media. Jenis data yang digunakan penelitian ini ialah 1) Data kualitatif yang berupa saran serta kritikan dari dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media. 2) data kuantitatif digunakan sebagai mengukur produk berdasarkan skor penilaian produk, yang akan memberikan penilaian tersendiri dari ahli materi, ahli media dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, angket dan uji coba. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif yang dikembangkan oleh Borg and Gall sebagai berikut.



Gambar 1. Model Pengembangan Borg & Gall (1989)

Discussion

Peneliti memperhatikan potensi masalah pada siswa Madrasah Tsanawiyah Mualimin Mualimat Mambaul Ma'arif. Masih banyak beberapa siswa yang kurang berminat untuk membaca, terlebih lagi jika media pembelajaran yang bersifat monoton, hal tersebut membuat para siswa semakin kurang bersemangat untuk belajar. Dari permasalahan tersebut peneliti mengumpulkan data serta menyimpulkan bahwa mereka para siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang baru dan tidak monoton, maka peneliti berkeinginan untuk memberikan sebuah media pembelajaran berupa komik. Dengan begitu siswa akan lebih tertarik dan termotivasi serta mempermudah saat pembelajaran berlangsung. Dalam proses pengumpulan data peneliti melakukan beberapa pengumpulan data guna mengatasi permasalahan yang ada. Desain produk, yakni sebuah komik yang memiliki beberapa gambar didalamnya untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran. Sedangkan untuk isi komik tersebut menyesuaikan dengan materi yang

digunakan. Untuk revisi desain, dilakukan oleh dua orang dengan mengisi lembar saran dan kritik terhadap aspek desain, aspek isi komik dan aspek materi terhadap produk yang dikembangkan. Uji kualitas produk, dilakukan meminta penilaian komik untuk siswa dilakukan ahli materi dan ahli media komik. Uji coba produk, dilakukan pada skala perorangan, skala kecil, dan skala lapangan dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test* untuk siswa .

Tahap Persiapan dan Pengumpulan Data

Tahap persiapan dan pengumpulan data ini berisi hasil identifikasi kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta indikator pembelajaran.

Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran yakni komik dengan 2 bahasa, yakni bahasa Arab dan bahasa Indonesia, dengan penyusunan komik yang dibuat menggunakan pixton agar komik terlihat lebih menarik, pada tahap terakhir yakni terdapat validitas dari ahli media dan ahli materi & Bahasa dengan hasil dibawah ini :

Tabel 1
Hasil Validitas Ahli Media dan Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian Validitas	Presentase	Kategori
1	Ahli Media	87%	Sangat layak
2	Ahli Materi & Bahasa	88%	Sangat Layak

Tahap Uji Coba Produk (Validitas Produk)

Pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan yang dihasilkan dari tahap pengembangan dengan meminta ahli media, ahli materi & Bahasa untuk mengkoreksi produk layak atau tidak layak dilanjutkan, sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk pembelajaran.



Gambar 2, Sebelum Revisi



Gambar 3, Sesudah Revisi

1. Tahap Uji Coba

Setelah perbaikan penyempurnaan produk yang dilakukan, maka harus menguji kembali produk yang akan dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk ketika digunakan dilapangan. Hal ini dilakukan agar mengetahui secara langsung efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan. Kemudian dilakukan uji coba dengan melibatkan perorangan, skala kecil, dan lapangan responden untuk mengetahui tingkat kelayakan.

Tabel 2
Hasil Uji Coba

No	Indikator Penilaian Uji Coba	Presentase	Kategori
1	Perorangan	100%	Sangat Valid
2	Skala Kecil	97,5%	Sangat Valid
3	Skala Lapangan	93,3%	Sangat Valid

2. Desimilasi dan Implementasi

Menyebarkan luaskan produk untuk disosialisasikan kepada seluruh subjek, bisa melalui pertemuan, jurnal ilmiah, bekerja sama dengan penerbit jika sosialisasi tersebut bersifat komersial, dan memantau distribusi dan kontrol mutu.

3. Revisi Produk

Pada tahap ini bertujuan untuk penyempurnaan produk terhadap draft awal berdasarkan analisis atau informasi yang diperoleh dari pada ahli. Jika produk belum layak digunakan maka wajib melakukan revisi.

4. Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan dengan mengembangkan media

komik berbahasa Arab-Indonesia guna meningkatkan membaca bahasa Arab. Peneliti mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan seperti media pembelajaran (komik) dan soal tes. Setelah 3 kali pertemuan melakukan proses pembelajaran dengan model pengembangan, dengan cara terdiri dari satu kali tes soal dan dua kali proses pembelajaran berupa praktek membaca. Untuk mengetahui hasil belajar siswa.

5. Evaluasi

Tahapan terakhir yang dilakukan dalam pengembangan ini yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk melihat berhasil atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Belajar bahasa Arab dengan menggunakan media komik bertujuan agar meningkatkan minat baca peserta didik, serta dapat memperoleh kosa kata tambahan yang bermanfaat. Dikarenakan pada zaman sekarang masih ada peserta didik yang belum mampu memahami pelajaran bahasa asing, terutama bahasa Arab. Banyak yang mengeluh karena belajar bahasa asing sangatlah menyulitkan.

Berdasarkan penelitian pemahaman peserta didik dengan menggunakan media komik ini dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab yang bisa dikatakan masuk kategori sedang. Dari hasil uji coba produk menggunakan instrument *Pre-test* (sebelum menggunakan media komik) dan *Post-test* (sesudah menggunakan media komik). Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pre-Test* ialah 20,75 dan rata-rata nilai *Post-Test* ialah 82. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Post-Test* lebih bagus daripada nilai *Pre-Test* dan berada diatas nilai KKM mata pelajaran bahasa Arab sebesar 75. Melihat nilai Rata-rata *Post-Test* peserta didik lebih besar daripada *Pre-Test* peserta didik, dapat dikatakan bahwa media komik Arab-Indonesia *efektif* digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan belajar bahasa Arab Madrasah Mu'alimin Mu'allimat Mamba'ul Ma'arif.

Angket respon siswa terhadap pengembangan media komik :

Hitungan presentase :

$$P : \frac{\sum x}{\sum x F} \times 100$$

$$P : \frac{1037}{1200} \times 100$$

$$P : 86,4 \%$$

Keterangan :

P : presentase yang dicari

$\sum X$: total jawaban responden dalam satu item

$\sum X_1$: total jawaban tertinggi dalam satu item

100 : bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan tabel 1 maka peneliti menghitung data respon para siswa mencapai 86,4 %. Maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat setuju/tidak revisi.

Conclusion

Komik memiliki keunggulan yakni dapat membantu meningkatkan minat serta keterampilan membaca siswa karena memiliki daya tarik tersendiri, serta dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Kelayakan dari media komik pembelajaran ini berdasarkan pada penilaian yang diberikan dari validator ahli materi dan ahli media masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil setelah penelitian dan pembahasan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan media komik KH. A. Wahab Hasbullah Arab-Indonesia ini dapat dilihat dari nilai perbedaan antara *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa rata-rata nilai *Pre-Test* ialah 20,75 dan rata-rata nilai *Post-Test* ialah 82. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Post-Test* lebih bagus daripada nilai *Pre-Test*. dapat dikatakan bahwa media komik keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah Arab-Indonesia efektif digunakan serta dapat meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab. Diharapkan penggunaan komik untuk media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa, serta menumbuhkan kreativitas dan imajinasi siswa. Selain itu, memiliki nilai tersendiri dapat menghibur dan menjadi lebih menyenangkan saat pembelajaran berlangsung.

References

- Agustina, I. A. (2020). *Pengembangan media komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas v sd islam imama mijen kota semarang*. i-xvi+1-241.
- Ahmat, J., & Sukartiningsih, W. (2013). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 1(2), 1-9.
- Alia Rohani, & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287-1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Febrianingsih, D. (2021). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(2), 21-39.
- Hasanah, N. (2020). Media Komik Dalam Meningkatkan Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul (Studi Fenomenologi). *Transformatif*, 4(1), 49-62.
- Hidayat Agusvian, Asep Sopian, & Nunung Nursyamsiah. (2021). Development of Comic in Qiroah Learning Introduction Material for VII Grade at Mts Muallimin NW Pancor / Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Qiroah Materi Perkenalan Kelas VII Mts Muallimin NW Pancor. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 45-63. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-03>
- Keislaman, K. (2017). *KONSEP PENELITIAN R & D DALAM BIDANG PENDIDIKAN*. m(1989), 129-150.
- Musnar Indra Daulay, & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24-34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Puteri, A., Ferdiansyah, M., & Murjainah. (2022). *Media Komik Proklamasi Pemahaman Siswa SD*

untuk Kemampuan Membaca. 10(1), 46–53.

Ru'iyah, S., & Thontowi. (2022). Meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa dengan pendekatan multi strategi. *Jurnal Idaarah, VI(2)*, 297–314.

Thontowi, & Ru'iyah, S. (2023). Implementasi Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah. *Saliha: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam, 6(2)*, 370–385. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.658>