

PENGEMBANGAN KOMIK KETELADANAN KH. A. WAHAB HASBULLAH UNTUK MENINGKATKAN PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Rina Dian Rahmawati¹⁾, Wahyu Nurhidayah²⁾

^{1,2}Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A Wahab Hasbullah Jombang, Jl. Garuda No. 9. Tambak Rejo Kec.
Jombang

Email correspondence : rinadianrahmawati@unwaha.ac.id

Article History:

Received: 2023-06-08, Accepted: 2023-11-06, Published: 2023-11-20

Abstract

The problem that occurs in the field is that there is no innovative media in Arabic lessons, especially in mastering vocabulary in the VIII class in madrasah Tsanawiyah. In addition, the lack of student interest in Arabic learning because learning is less interesting, only utilizing textbooks without media, thus making learning monotonous. This problem underlies the development of the Arabic Comics media - Indonesia. The purpose of the study is to develop arabic comics media and find out its attractiveness. The research method used is a type of (Research and Development) with a Borg & Gall model consisting of 10 stages among them : Research and information collection, Planning, Development of initial product formats, Initial Trials, Revisions, Field Trials, Revisions, Field Tests, Final Product Revisions, Dissemination and implementation. The results showed that the comic media in learning Arabic vocabulary has a good level of validity as evidenced by the results of material and language expert validation of 88%, design expert validation results 87%, Individual Test 100%, Small group test 97.5% and Operational test 93.3%, and the effectiveness rate was seen from the average pre-test score of 56.33% post-test 88.5%..

Keywords: Media Development, Arabic-Indonesian Comics, Vocabulary Learning.

Abstrak

Permasalahan yang terjadi di lapangan belum adanya media inovatif pada pelajaran Bahasa Arab khususnya dalam penguasaan kosakata pada kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah. Selain itu, kurangnya minat siswa pada pembelajaran Bahasa Arab dikarenakan pembelajaran kurang menarik hanya memanfaatkan buku ajar tanpa adanya media. Permasalahan tersebut mendasari dilakukannya pengembangan media Komik Arab-Indonesia. Tujuan penelitian yaitu mengembangkan media Komik dan mengetahui kemenarikannya. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan *Borg & Gall* yang terdiri dari 10 tahapan diantaranya: Penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk, uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan, revisi produk akhir, desiminasi dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Komik dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab memiliki tingkat validitas yang baik dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi dan bahasa 88%, hasil validasi ahli desain 87%, Uji Perorangan 100%, Uji kelompok kecil 97,5% Uji operasional 93,3% dan tingkat keefektivan komik arab- Indonesia sangat efektif dilihat dari perbandingan nilai *pre-test* mencapai rata-rata 56,33% dan nilai pos-test mencapai rata-rata 88,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Komik memiliki tingkat validitas dan daya tarik yang tinggi.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Komik Arab-Indonesia, Pembelajaran Kosakata.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab di Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran wajib pada satuan pendidikan dibawah naungan Kemenag. (Ma'arif, 2019:118) Bahasa Arab merupakan bahasa korespondensi global sehingga setiap tanggal 18 Desember dirayakan sebagai "Hari Bahasa Arab Sedunia". Peraturan Menteri Agama Nomor 000912 tahun 2013, bahasa Arab merupakan subjek wajib bagi anak-anak di Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Maka dari itu, pembelajaran bahasa Arab di dunia Pendidikan sangat ditekankan demi mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama dalam berinteraksi dengan dunia luar. (Umroza, 2020:366)

Urgensi dalam mempelajari sebuah bahasa yang mendunia yaitu bahasa Arab bukan hanya bagi kalangan dewasa sebagai bahasa pengantar pendidikan atau bisnis, namun bagi anak-anak juga sangat penting untuk mempelajari bahasa Arab husunya untuk umat Muslim. Dikarenakan bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an yang merupakan pedoman, aturan, serta petunjuk bagi segala aspek kehidupan manusia. (Amalia & Hidayat, 2018:120)

Meskipun Bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur'an akan tetapi tidak sedikit bagi peserta didik yang merasa susah dalam memahami Al-Qur'an dikarenakan tidak faham bahasa arab salah satu faktor terbesarnya yakni kurangnya perbendaharaan kosa-kata bahasa Arab. Berbahasa tidak terlepas dari kosakata. Kosakata merupakan sebuah unsur terpenting yang harus dimiliki oleh seseorang dalam mempelajari bahasa asing, begitu pun bahasa Arab. (Azizah, 2020:2) dalam sebuah pembelajaran Bahasa Arab tahap yang paling penting adalah penguasaan kosa-kata Bahasa Arab. Penguasaan kosakata akan memudahkan siswa dalam memperoleh kemahiran berkomunikasi. (Opier & Fitri, 2023:97)

Akan tetapi sesuai dengan fakta pengalaman observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran dan pendalaman kosakata di madrasah Tsanawiyah mengalami berbagai macam masalah, salah satu masalah yang dihadapi adalah rasa kebosanan para pembelajar dalam belajar bahasa serta kurangnya penguasaan dan juga inovasi pengajar dalam proses pembelajaran dikelas. Baik terkait dengan materi, strategi, metode, teknik, evaluasi ataupun media pembelajarannya.

Menurut Rokib (2008 :2) Dalam sebuah pembelajaran bahasa Arab terdapat tiga aspek yang penting yaitu mulai dari cara, metode, dan teknik mengajarnya sangat penting untuk diperhatikan. Karena bahasa Arab masih di anggap sebagai mata pelajaran yang sulit di pahami oleh siswa. (Wardani, 2020:115)

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini, sangat besar dalam mempengaruhi dunia dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Termasuk perkembangan media dalam bidang pendidikan yang begitu melejit hingga mengharuskan setiap individu untuk bisa mengikuti perkembangan ini. (Ridha dkk., 2023:3)

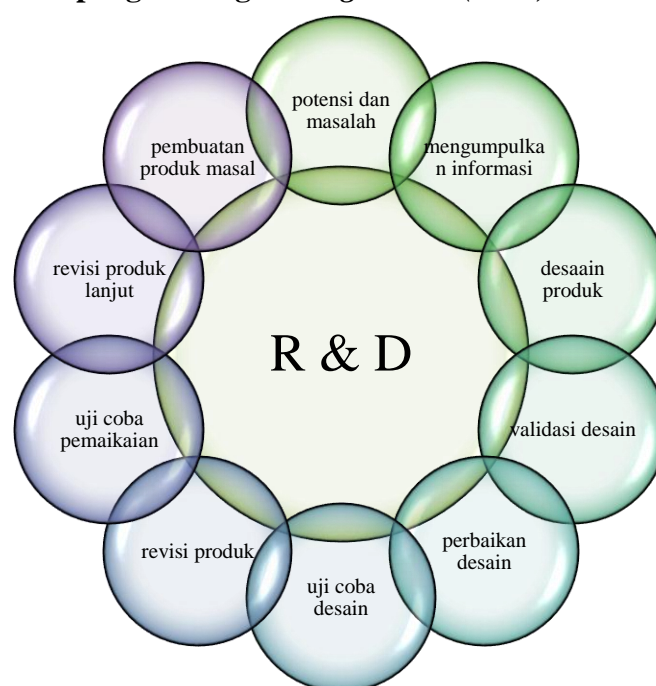
Menurut Ibrahim dkk. (2004), Media pembelajaran adalah suatu hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan. Disimpulkan bahwa media adalah sarana menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang mana guru berperan sebagai penyampaian informasi atau pesan.(Wardani, 2020:116) selain itu media pembelajaran juga berperan untuk memotivasi siswa supaya lebih mudah dalam berinteraksi satu sama lain. (Qibtiyah & Walfajri, 2020:72) Keunggulan lain dari media pembelajaran yaitu membuat siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran, mengembangkan kefahaman siswa dalam bab tertentu, serta menggerakkan semangat siswa untuk menyelesaikan masalah dalam kelas maupun luar kelas. (Maisaroh dkk., t.t.,:4) Dengan berubahnya kecenderungan gaya belajar siswa, yakni lebih cenderung menikmati pembelajaran yang lebih aplikatif dibanding metode lama yang sangat teoritis. (Zahid & Rahimadinullah, 2020:416)

METODE DAN LANDASAN TEORI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Prof. Sugiono menyatakan bahwa R&D adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Zahid & Rahimadinullah, 2020:418) Sumberdata diambil dari siswa kelas VIII Mts Mualimin Mualimat Mambaul Ma'arif, ahli materi dan ahli media. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) Data kualitatif yang berupa saran dan kritik dari dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media. (2) data kuantitatif digunakan untuk mengukur produk berdasarkan skor penilaian produk, yang akan memberikan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, angket dan uji coba.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah *Borg and Gall* yang memiliki 10 langkah (Rohmaini dkk., 2020:178) Sebagai Berikut.

Model pengembangan *Borg & Gall* (1989)



Gambar 1. Langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall

Dari 10 langkah tersebut tersebut, peneliti melihat terdapat potensi masalah pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Mualimin Mualimat Mambaul Ma'arif yang latar belakangnya sekolahannya berbasis kitab namun terbengkalai dengan minimnya perbendaharaan kosa-kata bahasa Arab. Dari permasalahan tersebut peneliti mengumpulkan data dan menyimpulkan bahwa mereka membutuhkan sebuah media pembelajaran yang baru dan tidak monoton seperti komik. Dalam **Proses pengumpulan data** peneliti melakukan beberapa hal dalam pengumpulan data tersebut guna untuk mengatasi permasalahan yang ada. **Desain Produk**, yakni sebuah komik yang terdapat beberapa gambar untuk memudahkan siswa dalam menguasai kosa-kata bahasa Arab dan tidak memmbuat bosan. Sedangkan isi komik tersebut menyesuaikan dengan materi yang digunakan oleh kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Mualimin Mualimat Mambaul Ma'arif. **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 kelas VIII dilakukan ahli materi dan ahli media komik. **Uji Coba**

Produk, dilakukan pada skala perorangan. skala kecil dan skala lapangan dengan memberikan soal *pre-tes* dan *post-test* untuk kelas VIII.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap persiapan dan pengumpulan data

Hasil dari tahap ini yaitu persiapan dan pengumpulan data berupa hasil identifikasi kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta indikator pembelajaran.

2. Tahap pengembangan produk

Tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran media komik. Mulai dengan penyusunan media komik menggunakan pixton yang menghasilkan bentuk desain komik menarik, dan tahap akhir terdapat validitas dari ahli materi dan bahasa dan juga ahli desain.

Dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1
Hasil validasi Ahli Media dan Ahli Materi (Bahasa)

No.	Indikator Penilaian Validitas	$P = \frac{\sum x}{\sum F} \times 100\%$	Kategori Validitas
1	Ahli Media	87%	Sangat Valid
2	Ahli Materi dan Bahasa	88%	Sangat Valid

3. Tahap uji coba produk (Validitas Produk)

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan dengan meminta ahli materi dan ahli media untuk mengoreksi produk layak atau tidak untuk dilanjutkan, sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk pembelajaran. Berdasarkan analisis yang dilakukan maka revisi terhadap materi dan desain adalah sebagai berikut



Gambar 2. Sebelum Revisi



Gambar 3. Sesudah Revisi

a. Tahap Uji Coba

Setelah revisi produk dilakukan, peneliti harus mengujikan kembali produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk ketika digunakan di lapangan. Pengujian ini diterapkan kepada siswa, dan peneliti menggunakan media pembelajaran di kelas secara langsung. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui secara langsung efektif dan tidaknya produk yang telah

dikembangkan. Kemudian dilakukan uji coba dengan melibatkan perorangan, skala kecil, lapangan responden untuk mengetahui tingkat kelayakan komik yang telah dirancang dalam penggunaan media pada proses pembelajaran. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Coba

No.	Indikator Penilaian Uji Coba	$P = \frac{\sum x}{\sum F} \times 100\%$	Kategori Uji Coba
1	Perorangan	100%	Sangat Valid
2	Skala Kecil	97,5%	Sangat Valid
3	Skala Lapangan	93,3%	Sangat Valid

b. Desimilasi dan Implementasi

Desimilasi yaitu dengan menyebar luaskan produk untuk disosialisasikan kepada seluruh subjek, bisa melalui pertemuan, jurnal ilmiah, bekerja samadengan penerbit jika sosialisasi tersebut bersifat komersial juga memantau distribusi dan kontrol mutu.

c. Revisi Produk

Kegiatan bertujuan untuk perbaikan penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis atau informasi yang diperoleh dari para ahli. Ketika produk sudah dinyatakan valid maka penelitian dihentikan namun jika belum valid maka wajib melakukan revisi.

Tahap pelaksanaan pembelajaran media komik untuk meningkatkan perbendaharaan kosa-kata bahasa Arab dalam tahap ini, yang dilakukan oleh peneliti adalah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan, diantaranya:

- a) Media pembelajaran berupa komik
- b) Soal tes

Tahap pelaksanaan proses pembelajaran

Dalam tahap ini proses pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan media komik Bahasa Arab-Indonesia untuk meningkatkan perbendaharaan kosa-kata Bahasa Arab. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan model pengembangan. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yang terdiri dari satu kali tes soal dan dua kali proses pembelajaran dan satu kali. Untuk mengetahui hasil belajar siswa madrasah Tsanawiyah Mualimin Mualimat Mambaul Ma'arif Denanyar Jombang.

Tindakan penelitian dan pengamatan

Proses pembelajaran yang pertama dilakukan yakni peneliti membacakan cerita komik Keteladanan KH. A. Wahab Hasnullah dan disimak oleh seluruh siswa kelas VIII. Setiap siswa wajib memiliki buku dan pena yang digunakan untuk menulis beberapa mufrodad yang belum mereka pahami, kemudian peneliti memberi tahu artinya dan menyuruh para siswa untuk membaca berulang secara bersamaan sampai mereka hafal. Lalu dilanjutkan dengan menunjuk siswa satu persatu membaca cerita komik dan mengartikan komik tersebut sesuai dengan kosa-kata yang telah mereka hafalkan. Selama proses pembelajaran berlangsung para siswa terlihat lebih tenang dan bersemangat dalam mengartikan komik tersebut.

Pada pertemuan selanjutnya, peneliti menunjuk siswa untuk memperagakan sebuah cerita yang terdapat dikomik dengan teman sebangkunya. Dalam proses pembelajaran 20

menit pertama para siswa boleh praktik sambil melihat komik, 20 menit selanjutnya mencoba menutup komik dan di 40 menit terakhir para siswa maju kedepan kelas bersama pasangannya masing-masing.

Menurut Jamal (2011: 89) Refleksi merupakan pemaknaan dari hasil tindakan yang dilakukan dalam rangka memecahkan masalah. Pada tahap ini peneliti memberikan soal tanya jawab diawal pembelajaran. Terbukti dengan mereka yang diawal tidak begitu menyukai Bahasa Arab dengan adanya pembelajaran melalui media komik menjadikan mereka gemar dan bersemangat. Terbukti bahwa media pembelajaran komik ini sangat membantu para siswa dalam menguasai kosa-kata bahasa arab.

Hasil Tindakan

Hasil analisis data nilai Pre-Test dan Post- Test dan Angket data, menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 56,33 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 88,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari pada nilai *pre-test* dan melebihi KKM mata pelajaran Bahasa Arab sebesar 75. Melihat nilai rata-rata *post-test* siswa lebih besar dari pada *pre-test* siswa, dapat dikatakan bahwa media komik Arab-Indonesia efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan belajar bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Muallimin Muallimat mambaul Ma'arif.

Angket respon siswa terhadap pengembangan media komik :

Hasil perhitungan 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 diatas, peneliti menghitung data respon parasiswa mencapai 86,4 %. Maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat setuju/tidak revisi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Efektifitas media pembelajaran komik Keteladanan KH. A. Wahab Hasnullah Arab Indonesia dapat dilihat dari nilai perbedaan Pre-Test dan Post-Test siswa. Dengan perolehan *pre-test* 56,33 dan *post-test* 88,5 melihat nilai rata-rata *post-test* siswa lebih besar daripada *pre-test* siswa, kriteria kelayakan pengembangan komik sudah memenuhi standar kompetensi sesuai dengan nilai yang diperoleh dari para ahli dan siswa. dapat dikatakan bahwa media komik keteladanan KH. A. Wahab Hasnullah Arab-Indonesia efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan belajar bahasa Arab khususnya dalam peningkatan kosa-kata bahasa Arab kelas VIII Madrasah Aliyah Tsanawiyah Muallimat Mambaul Ma'arif.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas

- III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 119–134. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>
- Azizah, H. N. (2020). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI PENGGUNAAN MEDIA WORD WALL. *ALSUNIYAT*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Ma'arif, M. S. (2019). Pengembangan Media Kartu Kamal dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 2(2), 258–273. <https://doi.org/10.36835/al-irfan.v2i2.3588>
- Maisaroh, S., Shofiyani, A., & Sulaikho, S. (t.t.). *ISSN 5615-5656 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART SNAKE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. 19.
- Opier, U. M. A., & Fitri, R. A. (2023). *PELAKSANAAN GAME SCATTERGORIES DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB*. 6(1).
- Qibtiyah, M., & Walfajri, W. (2020). Pengajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Gambar Bergerak Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 22(01), 71. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v22i01.2076>
- Ridha, M. R., Ayuni, S. K., & Shodiq, M. J. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS KITĀB AL-‘ARABIYAH LI AN-NĀSYI’ĪN. *Al Mi 'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1842>
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA BERBANTUAN WINGEOM BERDASARKAN LANGKAH BORG AND GALL. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), 176. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Umroza, S. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BAHASA ARAB BERBASIS KOSAKATA BAGI SISWA KELAS 2 MI AL MA'ARIF LANGLANG SINGOSARI*. 7.
- Wardani, L. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA LAPAR (BOLA LEMPAR) UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB KELAS V MADRASAH IBTIDAYAH MALANG*. 11.
- Zahid, M., & Rahimadinullah, A. (2020). *KARTU KATA DAN LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS KOSA KATA SISWA KELAS III DI MADRASAH ALIYAH AL-KHOIROT MALANG*. 12.