

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *COMIC BOOK* PADA PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB BAGI MAHASISWA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KH. A. WAHAB HASBULLAH JOMBANG**

Nurul Hidayah¹

Sujono²

¹Email: nurulcahaya1508@gmail.com

²Email: jonosambeng@gmail.com

Abstract

Arabic is a foreign language that is widely studied by students, especially in the field of Islamic education. However, for some students who have never known being something new it even becomes something that is difficult to learn. To overcome this, researchers created a learning medium in the form of comic books to facilitate students' understanding of Arabic. The methodology used by researchers is R&D (Research and Development). Using this method, researchers designed a product in the form of a comic book, then made a product, and the final step was to evaluate the product to the validation stage. The results obtained from these studies are in the form of influence on learning, reading interest and Arabic language abilities of students.

Keywords: media, comic book, learning.

Abstrak

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa Asing yang banyak dipelajari oleh pelajar, khususnya di bidang pendidikan islam. Akan tetapi, bagi sebagian pelajar yang belum pernah mengenal menjadi sesuatu yang baru bahkan menjadi sesuatu yang sulit untuk dipelajari. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti membuat suatu media pembelajaran berupa *comic book* untuk mempermudah pemahaman masiswa terhadap bahasa Arab. Adapun metodologi yang digunakan peneliti yaitu R&D (*Research and Development*). Dengan menggunakan metode tersebut, peneliti merancang produk berupa comic book, selanjutnya membuat produk, dan langkah terakhir mengevaluasi produk hingga pada tahap validasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu berupa pengaruh terhadap pembelajaran, minat baca dan kemampuan Bahasa Arab mahasiswa.

Kata Kunci: media, *comic book*, pembelajaran.

Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati oleh para pelajar setelah Bahasa Inggris. Khususnya di kalangan pesantren, perguruan tinggi di bawah naungan yayasan pesantren, dan perguruan tinggi islam negeri maupun swasta. Bahkan perguruan tinggi baik negeri maupun swasta mewajibkan masing-masing mahasiswa untuk mempelajari bahasa Arab sebagai syarat mengikuti ujian kelulusan. Bahasa Arab menduduki posisi yang sangat penting, khususnya di kalangan perguruan tinggi islam. Penguasaan bahasa Arab di tingkat perguruan tinggi mencakup kemampuan tulis dan lisan.

Universitas Kh. A. Wahab Hasbullah yang selanjutnya disebut UNWAHA merupakan salah satu universitas swasta yang berada di bawah naungan yayasan pesantren Bahrul 'Ulum Tambakberas Jombang. Sebagai universitas di bawah naungan pesantren sudah menjadi keharusan bagi setiap mahasiswa UNWAHA untuk mengenal Bahasa Arab. Sehingga, apa yang menjadi motto universitas "berwawasan global dan berkarakter islami" dapat terealisasi. Sebagaimana data mahasiswa fakultas ilmu pendidikan berdasarkan riwayat pendidikan yang telah ditempuh mahasiswa terdapat hampir 50% mahasiswa memiliki riwayat pendidikan belum pernah sama sekali mempelajari bahasa Arab, 30% diantara mereka sudah pernah mengenal, dan 20% lainnya telah menguasai bahasa Arab baik secara lisan maupun tulisan karena mereka belajar di pesantren.

Bagi mahasiswa yang belum pernah mengenal bahasa Arab, mata kuliah bahasa Arab merupakan mata kuliah yang sulit sehingga membuat mereka bosan untuk mempelajarinya. Bahkan bagi beberapa mahasiswa, bahasa Arab merupakan mata kuliah yang menakutkan dan menjadi *momok* yang menakutkan. Sedangkan mata kuliah bahasa Arab adalah salah satu mata kuliah yang diwajibkan universitas bagi setiap mahasiswa UNWAHA. Hal ini, menjadi dilema di kalangan mahasiswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis membuat satu media *comic book* untuk menunjang pembelajaran Bahasa Arab menjadi mata kuliah yang menyenangkan sehingga mudah dipelajari dan dipahami.

Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab mahasiswa, peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang berarti penelitian dan pengembangan. Fungsi R&D sendiri yaitu untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk yaitu produk yang telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Adapun mengembangkan produk yaitu dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada supaya lebih praktis, efektif, dan efisien, atau membuat produk baru yang belum pernah ada.¹

Dengan menggunakan metode R&D peneliti berharap dapat membantu peneliti menyelesaikan permasalahan-permasalahan dengan cara yang efektif dan efisien. Selain itu, peneliti berharap dengan menggunakan media pembelajaran *comic book* dapat

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*, (Bandung: Alfa Beta) hlm. 28.

Nurul Hidayah
Sujono

memberikan pengaruh terhadap pembelajaran Bahasa Arab bagi mahasiswa fakultas ilmu pendidikan UNWAHA. Baik pengaruh terhadap minat mempelajari bahasa Arab, maupun pengaruh terhadap berubahnya anggapan mahasiswa bahwa belajar bahasa Arab itu mudah. Karena pengaruh tersebut dapat menjadikan masing-masing individu semangat dalam belajar.

Metodologi Penelitian

Sebagaimana yang telah disinggung di atas, penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang berarti penelitian dan pengembangan. Penelitian adalah suatu proses yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis suatu informasi untuk meningkatkan pemahaman terhadap topik tertentu.² Adapun yang dimaksud dengan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.³ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan dan menganalisis data dengan tujuan memahami permasalahan kemudian mengembangkan dan membuat suatu produk untuk mengatasi permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini, produk yang dibuat yaitu sebuah *comic book* berbahasa Arab.

Richey, dan Kelin dalam bidang pendidikan menggunakan istilah *Design, dan Development* yang bermakna merancang dan mengembangkan. Adapun langkah-

² Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, (Jakarta Aksara: 2013), hal. 79.

³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Intan Madani, 2012) hal. 53.

langkah penelitian secara umum yang dikemukakan Richey, dan Kelin adalah sebagai berikut:⁴



Dari bagan di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

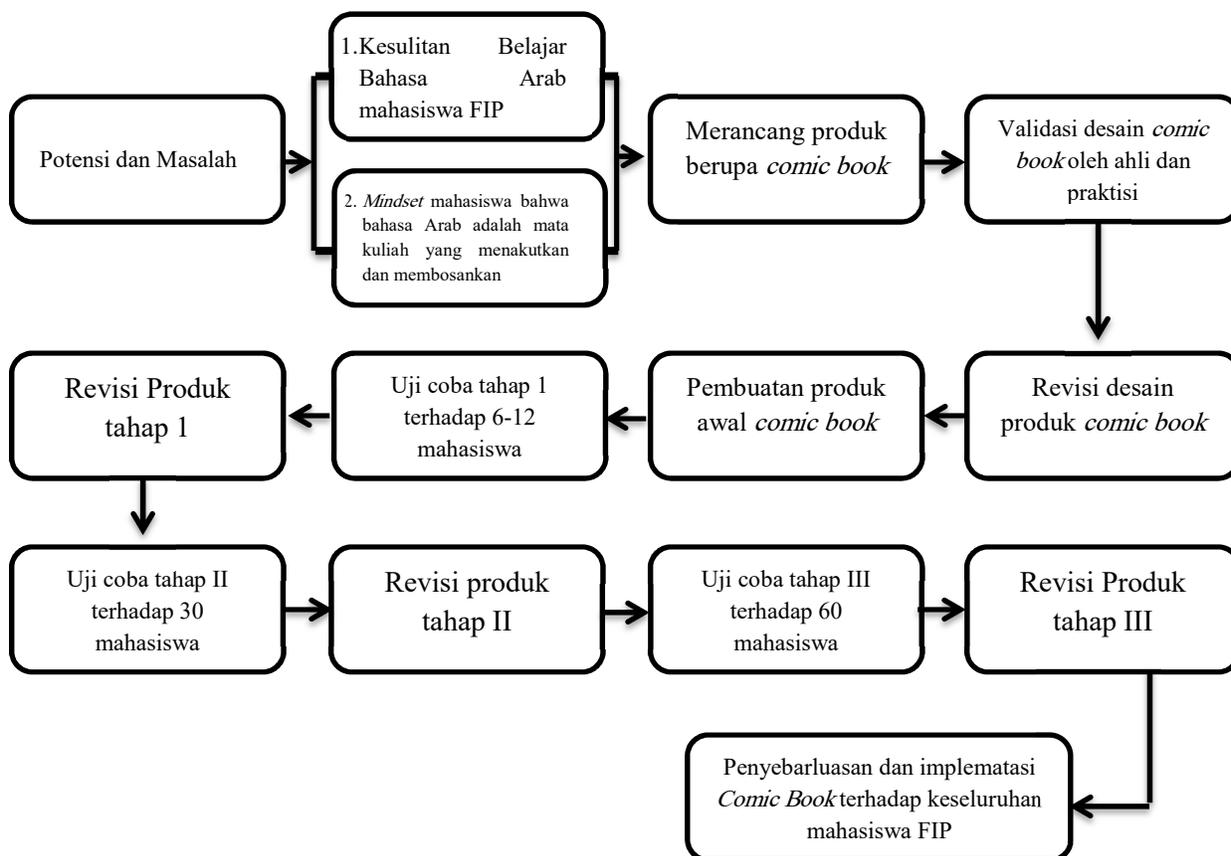
- a. *Planning* (Perancangan), suatu kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu. Perencanaan diawali dengan melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature.
- b. *Production* (memproduksi), suatu kegiatan membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
- c. *Evaluation* (evaluasi), suatu kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk yang telah ditentukan.

Dalam penelitian *Research and Development*, mempunyai empat tingkatan kesulitan yaitu, level 1, meneliti tanpa menguji (tidak membuat dan menguji produk), level 2 menguji tanpa meneliti (menguji validalitas produk), level 3 meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada, level 4 meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada.⁵ Adapun tingkatan kesulitan pada penelitian ini adalah berada pada level 4, yaitu meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru yang dalam hal ini adalah berupa *comic book* yang belum

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*, hal. 28.

⁵ *Ibid.* Hal. 21.

pernah ada sebelumnya. Berikut adalah langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti:



Dari diagram alir di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat dua potensi dan masalah yang dimiliki oleh mahasiswa fakultas ekonomi dan fakultas ilmu pendidikan, yaitu mahasiswa mengalami kesulitan dalam belajar arab. Masalah kedua yaitu *mindset* mereka beranggapan bahwa mata kuliah bahasa arab adalah mata kuliah yang menakutkan dan membosankan. Dari kedua masalah tersebut, peneliti merancang suatu produk berupa *Comic Book* yang berisi tentang materi-materi yang berkaitan

dengan pembelajaran bahasa Arab. Dalam merancang produk *Comic Book*, peneliti melibatkan anggota untuk mempermudah dan berbagi pikiran dalam pembuatan produk. Selanjutnya, setelah selesai merancang produk, peneliti berdiskusi dengan validator dan praktisi untuk mengoreksi rancangan produk.

Tahap selanjutnya, setelah mendapatkan koreksi dari validator dan praktisi peneliti merevisi rancangan produk dan selanjutnya membuat produk *Comic Book*. Dalam hal ini, peranan anggota dengan basic ilmu computer sangat membantu dalam membuat gambar *comic* dan tata letak gambar. Setelah produk awal jadi, peneliti melakukan uji coba terhadap 12 mahasiswa. Uji coba tahap awal peneliti dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan terhadap produk. Berdasarkan kelemahan dan kekurangan dari uji coba tahap awal, peneliti melakukan perbaikan kemudian melakukan uji coba untuk tahap kedua, memperbaiki dari uji coba kedua, dan melakukan uji coba ketiga dan merevisi tahap ketiga. Langkah terakhir yaitu menyebarluaskan dan mengaplikasikan produk jadi *Comic Book*.

Media Pembelajaran

Heinich berpendapat, media adalah saluran komunikasi yang berasal dari bahasa latin. Media merupakan bentuk jama' dari medium yang artinya perantara. Perantara dari sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Perantara tersebut berupa film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed matrelials*), instruktur. Contoh perantara tersebut dapat dipertimbangkan jika membawa pesan-pesan

(*messages*) untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Jadi, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat atau bahan apapun yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Suatu pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu pelajar sebagai pembelajar dan pengajar sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam sebuah pembelajaran adalah proses belajar (*learning proces*), karena sesuatu dapat dikatakan sebagai hasil dari belajar jika memenuhi syarat sebagai berikut:⁷

1. Belajar sifatnya disadari, dalam hal ini seorang belajar menyadari bahwa dirinya sedang belajar, sehingga timbul adanya motivasi dalam dirinya untuk memperoleh pengetahuan yang ia harapkan.
2. Hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, seorang pelajar memperoleh pengetahuan berdasarkan proses yang cukup panjang tidak secara instan dan spontan.

Menurut Gaslow, media mempunyai dua kelompok besar yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional yaitu berupa media visual diam tak diproyeksikan dan diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan dan media realia. Sedangkan

⁶ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2009), hal. 06.

⁷ *Ibid.* hal. 1-2.

media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (*teleconference*) dan media berbasis mikroprosesor (permainan computer dan *hypermedia*).⁸

Secara umum media mempunyai beberapa kegunaan, antara lain:⁹

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- c. Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antara pelajar dengan sumber belajar
- d. Memungkinkan belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- e. Memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Pengaruh *Comic Book* Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab

Melihat perkembangan dan kemajuan teknologi pada masa sekarang semakin terlihat jelas kemajuannya, khususnya dalam bidang pendidikan. Berbagai metode pembelajaran dikemas dengan sedemikian rupa sehingga mempermudah pelajar untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dari berbagai media. Media tersebut dapat berupa media *online* maupun *offline*. Begitu juga dengan media *comic* yang semakin hari

⁸ Rizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016) hal. 14.

⁹ M. Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2018) hal. 10-11.

semakin digemari oleh para pelajar. Dengan demikian, *comic* mulai bertransformasi menjadi media yang mengandung nilai-nilai edukatif dengan alasan:¹⁰

- 1) Adanya *comic* sebagai bagian dari dunia seni yang memadukan antara cerita dan gambar. Cerita di dalam *comic* biasanya memiliki ciri yang berbeda dari media lainnya. Selain itu, Bahasa yang digunakan dalam *comic* bersifat langsung tidak terbelit-belit.
- 2) Bagi peminat *comic*, di dalam dunia *comic* terdapat dunia imajinasi sehingga semakin menumbuhkan motivasi pembaca untuk terus membaca.

Comic Book juga merupakan salah satu media komunikasi. Bukan hanya sebagai media hiburan, akan tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan *comic* saat ini sedang banyak diminati oleh para pengajar. Hal ini, dikarenakan *comic* sendiri banyak sekali diminati oleh para remaja. Dengan demikian, para pengajar mencoba mengalihkan kegemaran remaja menjadi sebuah pembelajaran dengan tujuan mempermudah penyampaian pesan. Berdasarkan penerapan media *Comic Book* dalam pembelajaran Bahasa Arab di Fakultas Ilmu Pendidikan, terdapat beberapa pengaruh diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam bidang pembelajaran *comic book* memberikan pengaruh yang cukup signifikan. Hal ini, dapat terlihat dari motivasi mereka dalam mengikuti mata kuliah bahasa Arab. Tidak lagi hanya untuk memenuhi

¹⁰ Iyus Firdaus, *Jurnal: Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Arabiyah: Vol.3, No.1, 2016), hal. 71-72.

kewajiban mereka akan tetapi juga tumbuh dalam diri mereka untuk mempelajari bahasa Arab dengan serius. Selain itu, *mindsite* mereka terhadap Bahasa Arab juga berubah. Sebelum menggunakan media *comic book* mahasiswa beranggapan bahasa Arab adalah mata kuliah yang sulit sehingga membuat mereka takut untuk mengikuti mata kuliah bahasa Arab. Akan tetapi, setelah mereka menggunakan *comic book* sebagai media pembelajaran tidak ada lagi rasa takut untuk mengikuti mata kuliah Bahasa Arab meskipun terkadang masih merasa kesulitan untuk membaca. Kesulitan tersebut merupakan hal yang wajar, karena merupakan hal yang baru bagi mereka.

Selain mereka beranggapan bahwa Bahasa Arab adalah mata kuliah yang sulit, mereka juga merasa bosan karena kurang keteretarikan mereka untuk mempelajari. Namun, setelah menggunakan *comic book* mereka mulai tumbuh rasa senang untuk belajar bahasa Arab. Kesenangan mereka terlihat dari semangat dan antusias mereka dalam proses pembelajaran. Sehingga suasana pembelajaran yang pada mulanya membosankan menjadi menyenangkan. Pada mulanya mahasiswa takut untuk belajar Bahasa Arab, namun setelah menggunakan *comic book* sebagai media pembelajaran mereka tidak lagi merasa takut.

b. Minat Baca

Media *comic book* juga memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap minat baca mahasiswa fakultas ilmu pendidikan. Khususnya minat baca pada teks arab. Setelah mereka mempelajari bahasa Arab pada beberapa

pertemuan, mereka memperoleh kosakata baru dalam bahasa Arab. Kosa kata tersebut sangat membantu mahasiswa dalam mempelajari kemahiran membaca dalam teks Arab. Berawal dari teks singkat berbahasa Arab kemudian berlanjut pada teks panjang berbahasa Arab.

Salah satu faktor yang mendukung tumbuhnya minat baca mahasiswa fakultas ilmu pendidikan yaitu karena timbulnya kesenangan mereka untuk belajar bahasa Arab. Bukan lagi pembelajaran yang menegangkan dan menakutkan. Dengan media *comic book* lambat laun mereka mulai berusaha mencari arti pada kosakata baru yang ada di dalam bacaan. Selanjutnya mereka mulai menghafal tanpa harus ada paksaan dari dosen pengampu. Dengan demikian, proses belajar mengajar berjalan cukup efektif dan efisien.

c. Kemampuan Berbahasa Arab

Bukan hanya pada pembelajaran dan minat baca mahasiswa saja yang berpengaruh terhadap penggunaan *comic book*, akan tetapi juga terhadap kemampuan bahasa Arab mahasiswa fakultas ilmu pendidikan. Pada mulanya yang belum mengenal bahasa Arab sejak sekolah dasar kini mereka sudah mahir dalam menulis, membaca, dan berbicara bahasa Arab dengan baik dan benar. Bagi mahasiswa yang telah mengenal bahasa Arab sejak di madrasah, mereka semakin memahami bahasa Arab dengan baik.

Dengan demikian, dengan menggunakan media pembelajaran *comic book* bukan hanya berdampak pada perubahan *mindset* mereka akan tetapi juga pada kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai kemahiran-

kemahiran yang terdapat dalam Bahasa Arab. Kemahiran yang mereka kuasai dan pahami diantaranya yaitu kemahiran berbicara, kemahiran menulis, dan kemahiran membaca teks Arab. Dengan kemampuan yang telah mereka kuasai tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat dikatakan berhasil.

Simpulan

Comic Book merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup efektif dan efisien di tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini. Jika pada mulanya *comic* hanya digunakan sebagai bahan bacaan dengan tujuan untuk hiburan, namun baru-baru ini *comic* berkembang menjadi salah satu media pembelajaran, baik ditingkat sekolah dasar, menengah pertama, menengah keatas, hingga tingkat perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Comic Book* pada Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kh. A. Wahab Hasbullah Jombang” dapat disimpulkan bahwa, terdapat beberapa pengaruh. Pengaruh tersebut berupa pengaruh terhadap pembelajaran, minat baca mahasiswa, dan kemampuan berbahasa Arab.

Dari segi pembelajaran, mahasiswa tidak lagi enggan mengikuti mata kuliah bahasa Arab. Minat baca mahasiswa fakultas ilmu pendidikan meningkat setelah menggunakan media *comic book*. Sedangkan dari segi kemampuan berbahasa Arab, tidak ada lagi anggapan bahwa belajar bahasa Arab itu sulit karena mereka telah

Nurul Hidayah
Sujono

menemukan kesenangan untuk mempelajarinya. Berawal dari kesenangan tersebut mendorong mereka untuk mempelajari bahasa Arab sehingga tanpa mereka sadari, kemampuan bahasa Arab mereka bertambah.

Daftar Pustaka

- Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, Jakarta Aksara: 2013.
- Jalinus, Rizwardi, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*, Bandung: Alfa Beta.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Intan Madani, 2012.
- Sumiharsono, M. Rudi dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Jember: Pustaka Abadi, 2018.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Firdaus, Iyus, *Jurnal: Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Arabiyah: Vol.3, No.1, 2016.