

PENGUNAAN *COMIC BOOK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHASA ARAB MAHASISWA UNIVERSITAS KH. A. WAHAB HASBULLAH JOMBANG

Nurul Hidayah¹⁾, Sujono²⁾

¹⁾Pendidikan Bahasa Arab, ²⁾ Teknik Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Jl. Garuda No. 09 Tambakberas Jombang
Email : nurulcahaya1508@gmail.com

Abstrak. *Komik merupakan salah satu media yang memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran. Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan pesan bersifat langsung, tidak berbelit-belit sehingga mudah untuk diingat dan dipahami oleh para pembaca. Hal ini sangat efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun tujuan meneliti yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman pembelajaran bahasa Arab mahasiswa dengan media komik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D (Research and Development), yang bertujuan untuk mengembangkan penelitian. Adapun langkah-langkah yang ditempuh yaitu, Planning (Perancangan), Production (memproduksi), Evaluation (evaluasi). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah meningkatnya pemahaman mahasiswa dalam kemampuan membaca, meningkatnya pemahaman mahasiswa dalam percakapan, meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam menulis, dan kemampuan dalam menghafal kosa kata dalam bahasa Arab.*

Katakunci: *Comic Book, Media, Pembelajaran, Bahasa Arab.*

1. Pendahuluan

Comic pada masa lampau merupakan sebuah media hiburan di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Akan tetapi pada era sekarang bukan hanya menjadi media hiburan, namun juga menjadi sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan komik masih menjadi hal yang baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Komik sebagai media yang mampu memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran. Secara aktif dan kreatif, komik mampu membawa dan berpartisipasi dalam berbagai elemen komunikasi dalam menyampaikan gagasan dan ide.^[1] Dengan alasan tersebut, peneliti berinisiatif menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran menggunakan komik cukup efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan, media komik merupakan media yang sangat dekat dengan mahasiswa. Selain itu, cara penyampaian dalam komik berbeda dengan media lainnya. Dengan media komik pembaca akan langsung membaca pesan atau inti dari materi yang disampaikan oleh pengajar karena bahasa yang digunakan dalam komik bersifat langsung tidak berbelit-belit dan basa-basi. Dengan demikian, pembaca yang dalam hal ini adalah mahasiswa akan mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan dalam komik tersebut.

Untuk mencapai sebuah hasil penelitian, peneliti harus menempuh langkah-langkah atau metode penelitian. Adapun metode yang digunakan peneliti yaitu R&D atau (*Research & Development*). R&D merupakan sebuah metode yang bertujuan untuk mengembangkan, menciptakan, menemukan sebuah penelitian. Adapun langkah-langkah yang dicapai peneliti dalam proses penelitian adalah sebagai berikut:^[2]

- 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.

Dengan langkah-langkah penelitian di atas, diharapkan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dan permasalahan mahasiswa dalam memahami mata kuliah bahasa Arab. Kesulitan mahasiswa tersebut diantaranya adalah kurangnya pengetahuan tentang bahasa Arab, *mindset* mahasiswa bahwa belajar bahasa Arab merupakan hal yang sulit untuk dipelajari, belum pernah belajar bahasa Arab sebelumnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berusaha meminimalisir kesulitan mahasiswa dengan menggunakan media *comic book*.

2. Pembahasan

Komik dan Media Pembelajaran

Menurut Indiria Maharshi, komik mengalami pergeseran definisi. Pada mulanya komik memiliki pengertian “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Setelah mengalami perubahan definisi tersebut menjadi “tataran gambar dan balon kata yang berurutan”. Namun, pada abad pertengahan, Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul “*Understanding Comics*” mendefinisikan bahwa komik merupakan gambar-gambar dan lambing-lambang lain yang berdekatan dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca.^[3] Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan cerita bergambar yang mengandung pesan atau informasi yang disampaikan kepada pembaca.

Selain dari segi definisi atau pengertian, komik juga mengalami perubahan dari segi pembuatan maupun dari segi penyajiannya. Jika dulu, pembuatan komik terbatas pada media kertas, sekarang sudah merambah pada media digital.^[4] Sehingga dengan adanya perubahan ini, komik semakin banyak digemari karena mudah untuk ditemukan. Komik merupakan bentuk informasi visual yang memiliki kekuatan untuk memperoleh informasi secara populer dan sangat mudah dipahami oleh para pembaca. Hal ini dikarenakan, komik memiliki kolaborasi antara teks dan gambar dengan sejumlah rangkaian cerita. Teks yang terdapat dalam komik menjadikan pembaca mudah untuk mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya.^[5]

Dari segi konteks dan gambar, komik merupakan media grafis yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan.^[6] Melalui komik, proses komunikasi komik berpindah pesan dan berjalan dari pikiran ke tangan, dari tangan ke media kertas atau digital, dari media ke mata dan dilanjutkan ke pikiran pembaca.^[7] Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media komik pesan yang akan disampaikan oleh penulis akan sampai langsung kepada pembaca, karena mudah dipahami dan diingat. Selain itu, teks yang digunakan menggunakan bahasa langsung, tidak ada basa-basi langsung pada inti materi atau pembahasan.

Dalam pembelajaran bahasa, bukan hal yang mudah untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Karena banyak kemampuan yang harus dicapai supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu, setiap pengajar tentu menginginkan inovasi dalam teknik-teknik baru pembelajaran. Hal ini, tentu dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung keberhasilan pembelajaran, bukan hanya disampaikan melalui bahasa verbal saja.^[8] Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media komik. Berikut beberapa alasan pentingnya media dalam pembelajaran:^[9]

- a. Demonstrasi, media menjadi instrument yang sangat penting dalam mendemonstrasikan materi pembelajaran sehingga meminimalisir penyampaian materi secara verbal.
- b. Pembelajaran aktif, mampu memberikan kesempatan kepada pengajar dan pembelajar menjalin interaksi pembelajaran yang aktif. Pembelajar dapat secara aktif menguasai materi pembelajaran, dan pengajar dapat secara aktif menguasai materi pembelajaran.
- c. Kejelasan, dengan media pembelajaran, penyampaian materi lebih jelas dan tidak monoton.
- d. Keakraban, media pembelajaran juga dapat membantu pelajar dan pengajar menjalin keakraban dalam berinteraksi.

3. Hasil penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hasil yang diperoleh mencapai beberapa bidang kemampuan. Bidang kemampuan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan dalam membaca
Membaca bahasa Arab merupakan hal yang tidak mudah bagi mahasiswa yang tidak pernah belajar bahasa Arab, apalagi jika tidak disertai harokat. Sebagian dari mereka, bias membaca Arab jika disertai dengan translitrasi Arab, akan tetapi hal ini justru membuat mereka semakin ketergantungan dan tidak bias membaca jika tidak disertai translitrasi. Dengan media komik dan cara pembelajaran yang tlaten lambat laun mahasiswa mulai mampu membaca arab tanpa menggunakan translitrasi. Namun, peningkatan ini tidak begitu saja cepat dan mudah dilakukan. Akan tetapi, berdasarkan kemampuan perseorangan cukup efektif peningkatannya.
- b) Kemampuan dalam berbicara
Selanjutnya yaitu kemampuan dalam berbicara. Bagi mahasiswa yang awam atau belum mengenal bahasa arab terdapat intonasi atau *makhraj* yang tidak sesuai dengan kaidah yang sebenarnya. Ketika mengucapkan bahasa Arab mereka masih menggunakan intonasi seperti membaca Al-qur'an. Akan tetapi setelah belajar menggunakan bahasa yang digunakan dalam media komik intonasi mulai berubah sebagaimana percakapan Arab. Selain itu, *makhraj* dalam berbicara bahasa Arab sesuai dengan kaidah pengucapan bahasa Arab. Secara umum, dalam kemampuan berbicara bahasa Arab mahasiswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Materi yang disampaikan oleh pengajar mudah diingat sehingga mereka juga mudah untuk memahami perbedaan *makhraj* setiap hurufnya.
- c) Kemampuan dalam menulis
Selain kedua kemampuan di atas terdapat kemampuan lain yang diperoleh mahasiswa dengan menggunakan media komik kemampuan tersebut adalah kemampuan menulis. Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang cukup sulit untuk ditingkatkan oleh mahasiswa yang belum mengenal bahasa Arab. Kemampuan tersebut sangat sulit ditingkatkan baik dari segi cara menuliskan dan merangkai kata-kata, karena kemampuan menulis membutuhkan pemikiran dan visual untuk mengaplikasikannya.
Meskipun mengalami kesulitan, akan tetapi tidak menyurutkan mereka untuk terus belajar dan berusaha. Kesulitan yang dialami oleh mahasiswa dari segi cara menuliskan yang membutuhkan kejelian dalam menyesuaikan dengan kaidah yang ada. Sedangkan kesulitan merangkai kata membutuhkan pengetahuan perbendaharaan kata dan kaidah-kaidah tata bahasa Arab. Hal ini yang membuat sulitnya peningkatan terhadap kemampuan menulis Arab mahasiswa. Namun, secara umum, terdapat peningkatan dalam hal cara penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.
- d) Kemampuan dalam menghafal kosa kata
Kemampuan menghafal kosa-kata merupakan hasil yang paling banyak mengalami peningkatan baik bagi mahasiswa yang belum mengenal bahasa Arab maupun mahasiswa yang sudah mengenal bahasa Arab. Hal ini dikarenakan mereka menemukan kosa-kata baru dan kosa kata yang sama dalam balon percakapan, sehingga yang awalnya mereka hanya membaca saja menjadi penasaran dan memahami arti kata tersebut.

4. Simpulan

Berdasarkan penjelasan dan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Media komik merupakan media yang cukup efektif untuk pembelajaran bahasa Arab karena bahasa yang digunakan dalam komik bersifat langsung sehingga mudah dipahami dan diingat oleh para mahasiswa
- 2) Peningkatan yang paling signifikan yaitu peningkatan dalam hal kemampuan membaca. Karena dalam komik tersebut mahasiswa dituntut untuk membaca percakapan secara berulang-ulang.
- 3) Adapun peningkatan yang paling sulit dilakukan adalah peningkatan terhadap kemampuan menulis. Karena kemampuan menulis melibatkan aspek visual dan pemikiran untuk mempraktekannya.
- 4) Secara umum, dengan menggunakan media komik tujuan pembelajaran bahasa Arab mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada DRPM Ristekdikti sebagai sponsor utama dalam penelitian ini dan LPPM UNWAHA yang mendukung penuh terlaksananya penelitian. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada seluruh pihak terkait yang membantu terlaksananya penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1]. Indiria Maharsi, *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*, Yogyakarta: Kata Buku, 2018.
- [2]. Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- [3]. Indiria Maharsi, *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*, Yogyakarta: Kata Buku, 2018.
- [4]. Indiria Maharsi, *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*, Yogyakarta: Kata Buku, 2018.
- [5]. Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, Yogyakarta: KPG, 1998.
- [6]. Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007.
- [7]. Scott McCloud, *Understanding Comics*, Yogyakarta: KPG, 2002.
- [8]. Putri Kumala Dewi, dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, Malang: UB Press, 2018), hlm. 6.
- [9]. Putri Kumala Dewi, dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, Malang: UB Press, 2018