



Developing Digital Comic as Media for Learning *Maharah Qira'ah* of Arabic for Grade X Students of MA Almaarif Singosari

Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab *Maharah Qira'ah* untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari

Meladia Aqidatul Izzah, Ali Ma'sum*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ali.masum.fs@um.ac.id

Paper received: 02-08-2021; revised: 14-08-2021; accepted: 30-08-2021

Abstract

The development of digital comic media is encouraged by creative and innovative learning media that have not been developed yet in learning Arabic of Almaarif Singosari Islamic Senior High School (MA). In addition, teachers have not maximized the use of technology as a learning medium. In the learning process the teacher still uses the media used in general, such as laptops, projectors, books, and blackboards. In *qira'ah* learning the teacher more often uses books from the ministry of religion and powerpoint as learning media. This research aims to develop a product of digital comics in Arabic as a medium for learning Arabic subjects regarding *Maharah Qira'ah* for grade X of Almaarif Singosari Islamic Senior High School (MA) students. After the product has been developed, it is then validated by material experts, media experts, teachers, and students to understand the feasibility of the digital comic media. The method used in this research was *Research and Development* using the ADDIE model. As for the results of validation by material experts, media experts, teachers, and students as a whole obtained a percentage 83,9%. From this percentage it can be concluded that digital comic media is stated to be very valid or suitable to use as a medium for learning Arabic related to *Maharah Qira'ah* for grade X of Islamic Senior High School (MA) students.

Keywords: comic, Arabic, *qira'ah*, learning media

Abstrak

Pengembangan media komik digital ini dilatarbelakangi oleh belum dikembangkannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab di MA Almaarif Singosari. Di samping itu, guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media yang monoton, seperti laptop, proyektor, buku, dan papan tulis. Pada pembelajaran *qira'ah* guru lebih sering menggunakan buku dari KEMENAG serta *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa komik digital berbahasa Arab sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk *maharah qira'ah* kelas X MA Almaarif Singosari. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa untuk mengetahui kelayakan media komik digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun hasil validasi produk oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 83,9%. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa produk komik digital berbahasa Arab dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab *maharah qira'ah* untuk siswa kelas X MA Almaarif Singosari.

Kata kunci: komik, bahasa Arab, *qira'ah*, media pembelajaran

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik. Dengan kata lain, guru memberikan suatu bantuan pembelajaran kepada siswa agar memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suardi (2018) yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan membantu peserta didik supaya belajar dengan baik. Pendidikan merupakan hal yang esensial dalam memberikan dan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar anak. Keberhasilan proses pendidikan saat ini menjadi dasar bagi proses pendidikan menjadi dasar bagi proses pendidikan selanjutnya (Hidayati, 2020).

Bahasa adalah alat untuk mengutarakan sesuatu yang terdapat dalam hati dan pikiran seseorang kepada lawan bicarannya. Menurut Nababan (1991) dalam Devianty (2017) bahasa adalah salah satu ciri yang dimiliki seseorang yang dapat membedakannya dari makhluk lain. Bahasa yang dimiliki oleh setiap orang di dunia berbeda-beda. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya agar memudahkan mereka dalam berinteraksi dengan orang yang berasal dari wilayah atau negara lain. Dengan demikian, pembelajaran bahasa adalah proses mengajar bahasa baik bahasa ibu atau bahasa asing yang diajarkan oleh guru kepada siswa agar memperoleh ilmu dan pengetahuan serta kemahiran berbahasa yang baik. Selain itu, mempelajari bahasa asing harus disertai dengan memahami kebudayaannya (Fauzi & Anindiati, 2020).

Saat ini di Indonesia tidak hanya bahasa ibu saja yang diajarkan, tetapi juga bahasa asing mulai dipelajari dimana-mana salah satunya yaitu bahasa Arab. Di Indonesia bahasa Arab dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran wajib maupun khusus di sekolah tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini menimbulkan segudang masalah bahwa pelajaran bahasa Arab adalah salah satu pelajaran wajib menurut kurikulum pembelajaran Indonesia tahun 2013 (Afifah et al., 2020) dan diajarkan sejak tingkat sekolah dasar, menengah, dan lanjut hingga perguruan tinggi (Madaniah, Murtadho, & Nurhidayati, 2020). Tujuan pokok dari mempelajari bahasa Arab yaitu mampu berkomunikasi dengan bahasa Arab secara lancar dan mampu menggunakan 4 keterampilan berbahasa Arab yang terdiri atas mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dengan baik dan benar. Tujuan tersebut secara singkat dapat disimpulkan bahwa belajar bahasa Arab perlu menguasai bahasa lisan dan tulis (Anisa, Marlina, & Wahyudin, 2020; Layyinah, 2019).

Dalam bahasa Arab keterampilan membaca disebut dengan *maharah qira'ah*. Pembelajaran *qira'ah* di sekolah memiliki beberapa tujuan, yaitu untuk memahami informasi dari sumber tertulis yang dinyatakan baik secara implisit maupun eksplisit, dapat menemukan ide pokok, topik dari sebuah bacaan, serta dapat menyimpulkan apa yang dibaca. Di samping itu, tujuan lain dari pembelajaran *qira'ah* yaitu agar peserta didik terampil membaca teks atau buku berbahasa Arab dengan lancar dan tepat sesuai dengan *makhrajnya*. Namun, masih ada beberapa sekolah yang siswanya kesulitan dalam memahami teks bahasa Arab, bahkan minat peserta didik terhadap pembelajaran *qira'ah* ini sangat rendah. Hal ini dikarenakan beberapa faktor diantaranya dalam pembelajaran *maharah qira'ah* guru menggunakan metode yang kurang tepat, dan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas X MA Almaarif Singosari pada tanggal 6 Oktober 2020 diperoleh beberapa informasi bahwa kegiatan pembelajaran di

kelas berjalan dengan cukup baik. Namun pada pelaksanaannya masih terdapat berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala yang sering dihadapi yaitu kemampuan siswa yang tidak sama dikarenakan mereka berasal dari latar belakang yang berbeda, ada yang dari pondok pesantren dan lulusan SMP negeri yang mana mereka belum mempunyai kemampuan untuk berbahasa Arab. Khusus untuk *maharah qira'ah* kendala yang sering ditemui oleh guru yaitu siswa kesulitan membaca teks bahasa Arab sesuai *lahjah* dan membaca dengan tepat sesuai harakatnya.

Berdasarkan hasil observasi, guru dalam menyampaikan materi masih terlihat monoton dan siswa kurang tertarik mendengarkannya. Hal ini dikarenakan guru kurang memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku yang diterbitkan oleh kemenag, laptop, proyektor, dan papan tulis. Namun penggunaan media tersebut masih memiliki beberapa kekurangan, diantaranya kurang menarik perhatian siswa dikarenakan LKS khususnya pada materi *qira'ah* hanya berisi tulisan dan sedikit gambar. Hal tersebut akan membuat siswa merasa bosan dan siswa yang lulusan dari SMP akan merasa kesulitan untuk memahami isi bacaan.

Salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai fungsi dan peran sangat penting dan dapat membantu berjalannya kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran. Haryoko (2012) dalam Layyinah (2019) mengatakan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media di dalamnya dinilai lebih baik dan efisien daripada pembelajaran tanpa menggunakan media. Selain itu, proses pembelajaran akan terlihat sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aqib (2015:51) dalam Layyinah (2019) bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu memperbaiki penyampaian materi pelajaran, membentuk proses pembelajaran yang menarik, dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran pesan yang disampaikan guru tidak disalah tafsirkan oleh siswa dan dapat diterima siswa dengan baik.

Media pembelajaran memiliki banyak ragam dan jenisnya di antaranya yaitu, media cetak seperti buku, LKS, dan poster. Kemudian ada juga media berbasis audio, video, multimedia, televisi, grafis, komputer, dan sebagainya. Semua jenis media tersebut sangat bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Komik digital merupakan salah satu jenis media grafis yang sangat menarik dan guru dapat menjadikannya sebagai alternatif media pembelajaran *maharah qira'ah*.

Daryanto (2015) menafsirkan komik sebagai rangkaian cerita yang tersusun atas gambar dan karakter dalam bentuk kartun dengan tujuan agar pembaca merasa terhibur ketika membacanya. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah bacaan yang terdiri atas susunan gambar dan balon teks yang menggambarkan sebuah alur cerita dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembacanya. Kehadiran komik digital sebagai media pembelajaran dinilai mempunyai daya tarik yang tinggi. Komik merupakan cerita yang dikemas sangat menarik karena disajikan dalam bentuk gambar, sehingga seolah-olah siswa bisa merasakan kejadian yang terjadi dalam cerita. Selain itu, dengan media komik siswa lebih mudah memahami isi cerita, karena informasi yang dikemas dalam bentuk gambar akan mudah difahami dan dicerna daripada informasi yang dikemas dalam bentuk teks yang

panjang. Terlebih dalam situasi pandemi Covid-19, pengajaran bahasa Arab memerlukan suatu inovasi (Fauzi, et al., 2020).

Penulis memilih mengembangkan komik digital karena komik digital memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan komik cetak di antaranya yaitu, komik digital tidak membutuhkan biaya yang banyak, karena komik digital tidak perlu dicetak. Komik digital juga mudah didapatkan, karena penyebarannya mudah hanya melalui *flashdisk* atau link *google drive* setelah itu siswa bisa membukanya di laptop melalui web browser. Selain itu, gambar atau warna komik digital lebih jelas daripada komik cetak karena komik digital tidak mengurangi resolusi dari gambar tersebut.

Media pembelajaran berupa komik digital telah dikembangkan oleh peneliti-peneliti terdahulu, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Agsaenanda (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa komik strip sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman dinyatakan valid dan layak digunakan dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 95%.

Selain itu, penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Panggabean (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,1%, oleh ahli bahasa memperoleh nilai 82,5%, dan ahli desain memperoleh nilai 83,3%. Sedangkan uji coba di lapangan yang terdiri dari uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terbatas memperoleh nilai rata-rata 84,9%. Skor rata-rata pretest 45 dan post test 78. Hal ini menunjukkan bahwa media komik berbasis CTL layak dan efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD.

Penelitian terkait pengembangan komik juga pernah dilakukan oleh Nasukha (2018) yang dikembangkan berupa komik *line webtoon* berbahasa Arab *online* dan *offline (e-book)* untuk keterampilan berbicara bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media valid dan layak digunakan. Dengan perolehan hasil validasi sebesar 71,1% dari ahli media, 57,1% dari ahli materi, dan 78,5 % dari uji coba lapangan.

Fadjerin (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Komik (Comics) Berbahasa Arab sebagai Materi Pembelajaran Kalam di MTs Malang II menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan, dengan hasil validasi secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 69,5%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agsaenanda (2020), Panggabean (2020), Nasukha (2018), dan Fadjerin (2017) terletak pada objek yang dikembangkan, yaitu mengembangkan media pembelajaran komik. Persamaan berikutnya dengan penelitian Agsaenanda (2020) terletak pada subjek dan materi yang sama yaitu untuk kemahiran membaca kelas X, serta persamaan dengan penelitian Nasukha (2018) dan Fadjerin (2017) terletak pada materi dan subjek yang sama yaitu materi pelajaran bahasa Arab dengan subjek coba kelas X.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada bentuk objek yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Agsaenanda (2020), Panggabean (2020), dan Fadjerin (2017) mengembangkan objek komik berbentuk cetak, penelitian oleh Nasukha (2018) mengembangkan komik berbentuk *webtoon*. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti objek yang dikembangkan yaitu komik digital berbasis *flipbook*. Perbedaan

selanjutnya terletak pada materi yang dimuat dalam komik. Agsaenanda (2020) komik yang dikembangkan memuat materi keterampilan membaca Bahasa Jerman, Panggabean (2020) komik yang dikembangkan memuat materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SD, Nasukha (2018) memuat materi Bahasa Arab *maharah kalam* kelas X, dan Fadjerin (2017) memuat materi Bahasa Arab *maharah kalam* untuk siswa MTs. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berisi materi tentang pembelajaran Bahasa Arab *maharah qira'ah* untuk kelas X MA.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki 2 tujuan utama. Tujuan pertama penelitian dan pengembangan ini yaitu mengembangkan produk komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Arab *maharah qira'ah* untuk siswa kelas X MA. Adapun tujuan yang kedua yaitu, mengetahui kelayakan komik bahasa Arab berbasis digital sebagai media pembelajaran bahasa Arab *maharah qira'ah* untuk siswa kelas X MA. Kelayakan komik digital dapat diketahui dari angket penilaian produk oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *research and development*. Menurut Sudaryono (2013:15) penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang dapat memproduksi suatu produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Adapun produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu komik digital untuk mata pelajaran bahasa Arab *maharah qira'ah* kelas X MA. Dalam mengembangkan produk komik digital, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an (Sutarti dkk, 2017:15). Langkah-langkah pengembangan model ADDIE ini terdiri dari (1) tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa dan analisis materi yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru bahasa Arab; (2) tahap desain, yaitu tahap perancangan produk yang meliputi perancangan media dan perancangan materi; (3) tahap pengembangan, yang terdiri dari 3 langkah penting yaitu: merealisasikan desain produk menjadi sebuah produk nyata, validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, dan revisi produk; (4) tahap implementasi, yaitu uji coba produk di lapangan secara terbatas terhadap guru bahasa Arab dan siswa kelas X IBB I yang berjumlah 12 siswa, (5) tahap evaluasi, peneliti menggunakan jenis evaluasi formatif. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki produk.

Penelitian ini dilakukan di MA Almaarif Singosari yang bertempat di Jalan Ronggolawe No 7 Pagentan, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang pada bulan Oktober 2020 – April 2021. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu, dosen Sastra Arab UM Dr. Muhammad Alfian, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi, Dr. Mohammad Ahsanuddin, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media, guru bahasa Arab, dan siswa kelas X IBB 1 yang berjumlah 12 siswa.

Terdapat 2 jenis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu, data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu data berupa angka yang didapatkan dari angket uji validitas komik, sedangkan data kualitatif atau data yang berupa non angka didapatkan dari hasil wawancara dengan guru bahasa Arab serta komentar dan saran dari para ahli, guru, dan siswa. Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu wawancara dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu analisis deskriptif. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik digital. Data yang akan dianalisis yaitu angket yang berisi nilai kelayakan produk oleh ahli materi, ahli

media, dan siswa. Data tersebut berisi tanggapan mengenai produk dengan sebuah pernyataan (sangat baik-baik-cukup-kurang-sangat kurang), setiap pernyataan mempunyai skor yang berbeda-beda. Berikut tabel kriteria untuk penilaian produk.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Dari data penskoran yang diperoleh, kemudian dihitung nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}}$$

Setelah nilai rata-rata diperoleh, Langkah selanjutnya yaitu mengkonversi nilai rata-rata tersebut menjadi data kualitatif. Dengan menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Pedoman Penilaian

No.	Rentang Nilai	Tingkat Validitas
1.	81.00 % - 100.00 %	Sangat valid
2.	61.00 % - 80.00 %	Cukup Valid
3.	41.00 % - 60.00 %	Kurang Valid
4.	21.00 % - 40.00 %	Tidak Valid
5.	00.00 % - 20.00 %	Sangat Tidak Valid

(sumber: Akbar, 2013:82).

3. Hasil dan Pembahasan

Beberapa hal yang diuraikan pada bagian ini yaitu, (1) produk pengembangan komik digital, dan (2) kelayakan komik digital.

3.1 Produk Pengembangan Komik Digital

Pengembangan produk komik digital ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun hasil dari tahap penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tahap Analyze

1) Analisis Kebutuhan Siswa

Untuk mengetahui permasalahan yang sering terjadi serta apa saja kebutuhan siswa dilakukan wawancara dengan guru bahasa Arab MA Almaarif Singosari. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu buku bahasa Arab umum kurikulum KMA No. 183 tahun 2019, serta berbagai referensi dari internet. Adapun media yang sering digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi diantaranya, laptop, proyektor, PPT, papan tulis, dan speaker. Adapun permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran *maharah qira'ah*

adalah siswa kesulitan membaca teks bahasa Arab sesuai harakat yang benar dan siswa kurang tertarik dalam membaca teks berbahasa Arab karena dalam bacaan tersebut berisi sedikit gambar dan lebih banyak teks.

2) Analisis Materi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, diperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013. Khusus untuk mata pelajaran agama dan bahasa Arab menggunakan kurikulum terbaru yaitu KMA No. 183 tahun 2019. Adapun materi pelajaran bahasa Arab yang dimuat dalam media komik digital adalah materi kelas X yang terdiri dari 6 BAB. Kompetensi Dasar (KD) yang dipakai, disesuaikan dengan pokok bahasan yang dipilih yaitu *qira'ah*.

Tahap Design

1) Perancangan Media

Pada tahap ini peneliti membuat *story board*. *Story board* tersebut meliputi pembuatan desain cover, petunjuk penggunaan, pembuatan karakter cerita, tampilan cerita, serta desain untuk latihan soal.

2) Perancangan Materi

Dalam media komik digital terdapat 6 judul cerita, yang materinya diambil dari buku Bahasa Arab kelas X MA kurikulum terbaru, yakni KMA No 183 Tahun 2019. Materi yang disampaikan hanya materi *qira'ah* saja, peneliti mengambil teks *qira'ah* dari buku tersebut kemudian teksnya diubah dalam bentuk percakapan dan bahasa yang digunakan adalah bahasa yang umum atau sederhana agar siswa mudah memahaminya. Pada setiap BAB diberikan latihan soal untuk dijadikan alat evaluasi dan melihat sampai mana pemahaman siswa terhadap materi sebelumnya.

Tahap Development

Pada tahap ini terdapat 3 langkah penting yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya yaitu: pengembangan produk komik digital, validasi, dan revisi produk. Berikut penjelasan ketiga langkah tersebut.

1) Pengembangan Produk Komik Digital

Media komik digital dibuat menggunakan aplikasi Flip PDF Professional. *Story board* yang dibuat pada tahap desain kemudian dijadikan file PDF dan di import ke aplikasi Flip PDF Professional untuk ditambahkan tombol, audio, dan kuis. Setelah itu, file komik yang awalnya berformat PDF disimpan menjadi *flip book* dengan format .html dan bisa diakses melalui laptop atau komputer.

2) Validasi Produk

Sebelum produk diujicobakan ke lapangan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan layak digunakan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses validasi terdapat 2 jenis data yang diperoleh melalui angket, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut data hasil validasi para ahli.

a) Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi diperoleh melalui angket penilaian produk yang mencakup 2 aspek penilaian, yaitu aspek materi dan aspek bahasa. Berikut data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek Materi			
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	4	5
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5
3.	Materi yang disajikan jelas	5	5
4.	Cerita yang disajikan menarik	4	5
5.	Alur cerita runtut dan jelas	5	5
6.	Kesesuaian latihan soal dengan materi	4	5
7.	Materi sesuai untuk pembelajaran <i>qira'ah</i>	5	5
8.	Materi disajikan secara singkat, padat, dan mudah dipahami	5	5
9.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa	4	5
Aspek Bahasa			
10.	Kalimat yang digunakan mudah untuk dipahami	4	5
11.	Bahasa yang digunakan sederhana	5	5
12.	Penggunaan bahasa yang baik dan tidak menimbulkan makna ganda atau ambigu	4	5
13.	Tingkat kesulitan bahasa sesuai dengan kemampuan siswa	4	5
14.	Pola kalimat yang digunakan benar sesuai dengan kaidah	3	5
Jumlah		60	70

Dari hasil validasi ahli materi tersebut, maka dapat dihitung total nilai keseluruhan dari semua aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\frac{60}{70} \times 100\% = \frac{6000}{70} = 85,7\%$$

Dari perhitungan data secara keseluruhan di atas, diketahui bahwa media komik digital berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapat nilai persentase 85,7%. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik digital termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Selain data kuantitatif juga diperoleh data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli materi, di antaranya yaitu: 1) Produk komik secara keseluruhan sudah bagus dan sesuai untuk mendukung pembelajaran Qira'ah, 2) di samping itu, bahasanya sederhana. Ceritanya cukup pendek dan jelas sehingga dapat dijadikan media pembelajaran bahasa Arab, 3) dari aspek penggunaan bahasa berdasarkan kaidah gramatika perlu perbaikan atau revisi pada beberapa kata di beberapa halaman, dan 4) lebih baik dicantumkan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran sebelum masuk pada materi.

b) Validasi Ahli Media

Selain media divalidasi oleh ahli materi, media juga divalidasi oleh ahli media. Berikut data hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek Tampilan			
1.	Desain cover komik menarik	2	5
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan media komik	3	5
3.	Kerapian tata letak atau panel cerita	3	5
4.	Kesesuaian jenis dan ukuran font yang digunakan	3	5
5.	Gambar atau ilustrasi disajikan dengan jelas	3	5
6.	Keseimbangan proporsi gambar dan teks	4	5
7.	Komposisi warna yang sesuai	5	5
8.	Ketepatan peletakan balon kata	4	5
9.	Teks mudah dibaca	3	5
10.	Kemenarikan desain komik	4	5
Aspek Pengoperasian			
11.	Komik mudah dioperasikan atau digunakan	4	5
12.	Tombol dan link berfungsi dengan baik	4	5
13.	Latihan soal dapat dioperasikan dengan baik	5	5
14.	Media tidak lambat ketika dioperasikan	4	5
15.	Media sesuai dengan perkembangan teknologi	5	5
Aspek Pembelajaran			
16.	Media komik sesuai dengan karakteristik siswa	4	5
17.	Media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada <i>maharah qira'ah</i>	4	5
Jumlah		64	85

Berdasarkan hasil validasi di atas, maka dapat dihitung total nilai secara keseluruhan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\frac{64}{85} \times 100\% = \frac{6400}{85} = 75,3\%$$

Dari hasil perhitungan nilai secara keseluruhan di atas, diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli media mendapatkan total nilai 64 dan dalam bentuk persentase yaitu 75,3%. Maka, dapat disimpulkan bahwa media komik digital termasuk dalam kategori cukup valid dan dapat digunakan di sekolah, namun perlu dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli media.

Adapun komentar dan saran yang diberikan ahli media untuk perbaikan produk komik digital, yaitu: 1) font yang digunakan menyebabkan beberapa tulisan menjadi gandeng, 2) perhatikan kesalahan penulisan, 3) perhatikan kesalahan *tarkib*, 4) cover harus diberi judul, dan 5) petunjuk penggunaan harus dimulai dari awal, misalnya klik arabico.html.

3) Revisi Produk

Peneliti melakukan perbaikan terhadap produk berdasarkan data kualitatif yang berbentuk saran dan komentar dari ahli materi dan ahli yang didapatkan dari angket penilaian. Sebelum produk diimplementasikan, terlebih dahulu produk diperbaiki baik dari aspek materi maupun media. Hal tersebut bertujuan agar media yang dikembangkan memiliki kualitas dan fungsi yang baik serta layak untuk digunakan di lapangan.

Dari segi materi, peneliti melakukan revisi terhadap beberapa hal yaitu penambahan KD dan tujuan pembelajaran sebelum materi disajikan, memperbaiki beberapa kesalahan penulisan dan kesalahan *tarkib* atau gramatikal. Sedangkan, dari segi media hal-hal yang perlu diperbaiki yaitu, penambahan judul pada cover, perbaikan pada jenis huruf, melengkapi petunjuk penggunaan, serta perbaikan terhadap beberapa kesalahan penulisan.

Tahap Implementation

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk di lapangan yang dilakukan di MA Almaarif Singosari pada tanggal 20 April 2021. Uji coba ini melibatkan satu guru bahasa Arab serta siswa kelas X IBB 1 dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa. Berikut data hasil uji coba.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini berupa skor yang diperoleh dari angket uji coba produk di lapangan. Berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap guru bahasa Arab dan siswa kelas 10 MA Almaarif Singosari yang berjumlah 12 siswa pada tanggal 20 April 2021 diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Guru Bahasa Arab

No.	Indikator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Materi sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran	5	5
2.	Materi yang disajikan runtut dan jelas	5	5
3.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	5	5
4.	Pola kalimat yang digunakan benar sesuai kaidah kebahasaan	5	5
5.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi yang disajikan	5	5
6.	Tingkat kesulitan latihan soal sesuai dengan kemampuan siswa	5	5
7.	Desain media komik digital sangat menarik	5	5
8.	Gambar yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi	5	5
9.	Pemilihan jenis dan ukuran font tepat dan mudah dibaca	5	5
10.	Kombinasi warna dan background sesuai	5	5
11.	Ukuran panel, balon kata, dan gambar sesuai	5	5
12.	Media komik digital mudah digunakan	4	5
13.	Media sesuai dengan karakteristik siswa	5	5
14.	Media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5
15.	Media sesuai untuk pembelajaran bahasa Arab <i>maharah qira'ah</i>	5	5
Jumlah		74	75

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa hasil uji coba produk komik digital oleh guru bahasa Arab mendapatkan total nilai 74 dari nilai maksimal 75. Dari data tersebut, kemudian diolah ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\frac{74}{75} \times 100\% = \frac{7400}{75} = 98,6\%$$

Dari perhitungan di atas, diperoleh nilai persentase sebesar 98,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Siswa

No.	Indikator	X	χ_i	P
1.	Media pembelajaran komik digital mudah saya gunakan	46	60	77%
2.	Media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar saya	46	60	77%
3.	Media komik digital memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran bahasa Arab khususnya <i>qira'ah</i>	50	60	83%
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah saya pahami	44	60	73%
5.	Desain media komik digital sangat menarik	47	60	78%
6.	Jenis dan ukuran font yang digunakan jelas dan mudah dibaca	40	60	67%
7.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti	44	60	73%
8.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam komik sesuai dengan materi	48	60	80%
9.	Tingkat kesulitan latihan soal sesuai dengan kemampuan saya	43	60	72%
10.	Media komik digital sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran	46	60	77%
Total		454	600	76%

Keterangan:

- X : Jumlah skor yang diperoleh dari pengguna
 χ_i : Jumlah skor maksimal dari indikator penilaian
P : Presentase

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa jumlah nilai yang diperoleh dari angket uji coba oleh 12 siswa berjumlah 454 dari jumlah nilai maksimal 600. Jika nilai tersebut dikonversikan dalam bentuk persentase menjadi 76%. Dari presentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital termasuk dalam kategori cukup valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab di kelas.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa komentar dan saran dari guru dan siswa yang diperoleh melalui angket. Dari data kualitatif tersebut dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk komik digital. Berikut masukan dan saran dari guru dan siswa terhadap produk komik digital.

Tabel 7. Data Kualitatif Uji Coba Lapangan

	Komentar	Saran
Guru	Media pembelajaran komik digital sudah sangat bagus.	Media komik digital perlu dikembangkan pada Kompetensi Dasar (KD) yang lain atau pada jenjang berikutnya.
Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran komik digital mudah untuk dipahami dan belajar menjadi lebih menyenangkan. 2. Media pembelajaran komik digital mudah digunakan. 3. Komik digital sangat menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. 4. Desain media komik digital menarik dan berwarna. 5. Bahasanya tidak asing di telinga dan mudah dipahami. 6. Desain cover media komik digital kurang menarik. 7. Suara dalam media kurang jelas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harakat di dalam dialog lebih ditata agar pembaca mudah untuk memahami. 2. Tokoh Sulaiman pada BAB 5 sebaiknya ditampilkan juga.

Tahap Evaluation

Jenis evaluasi yang digunakan oleh peneliti adalah evaluasi formatif. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan, memperbaiki produk serta mengetahui kualitas produk komik digital berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media memperoleh rata-rata sebesar 80,5% atau produk komik digital termasuk kategori sangat valid. Data kualitatif yang berupa komentar dan saran dari para ahli akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk komik digital. Sedangkan, hasil uji coba lapangan terhadap guru dan siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,3% dan termasuk kategori sangat valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Pertumbuhan komik digital untuk pembelajaran sangat pesat. Hal ini memungkinkan kecerdasan teknologi untuk mengenali elemen kunci yang ada dalam cerita komik dan menganalisis cerita komik. Hal ini merupakan hal yang kompleks karena berisi gambar dan teks yang disematkan di halaman komik dan elemen-elemen ini dianggap sebagai komponen utama sebuah komik. Transisi di era digital membuat orang memiliki pendekatan yang berbeda dalam belajar melalui komik dengan dunia yang bergerak menuju otomatisasi (Devi, Fathima, & Baskaran, 2020). Dengan komik digital, materi pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik karena belajar dikemas dengan konsep yang berbeda dan menyenangkan.

Belajar bahasa Arab melalui komik mampu meningkatkan minat peserta didik. Komik digital berisi sebuah alur cerita dan dikemas dengan bahasa pengantar bahasa Arab. Dengan demikian, hal ini akan menuntut siswa mengaktifkan banyak kemahiran berbahasa dan rasa penasaran saat menjumpai kesulitan dalam memahami cerita pada komik digital. Thang et al (2014) menyatakan belajar dengan media komik digital mampu membentuk *digital storytelling* (DST) dan melibatkan integrasi teknologi dan penggunaan media interaktif seperti audio digital, video, film, buku komik digital, dan gambar multimedia. Hal ini mirip dengan konsep bercerita secara konvensional karena merupakan latihan dalam komunikasi dan proses kreatif yang mengharuskan peserta untuk memvisualisasikan dan menggunakan imajinasi mereka. Ini dapat membantu membangun keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam angkatan kerja modern dengan memungkinkan siswa memperoleh kompetensi dalam keterampilan yang dianggap sebagai bagian penting dari kurikulum belajar. Maldonado dan Yuan (2011) menyatakan bahwa komik digital mampu membangun pemahaman siswa tentang unsur cerita yang dibangun dengan memberitahu mereka struktur dan seni komik. Suwardi, Pan, dan Seow (2013) menyatakan bahwa bercerita dengan komik adalah seni yang mencakup banyak peradaban dan budaya, dan terus menjadi bagian utama dari kehidupan modern. Bercerita telah menjadi digital dengan kemajuan teknologi dan konektivitas. Pendidik juga telah menemukan kembali bagaimana bercerita dengan komik dapat menjadi aspek pedagogis pengajaran yang efektif untuk pembelajaran siswa yang terlibat. Sebuah cerita digital dapat melibatkan indera visual dan pendengaran siswa dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh kata-kata tertulis saja.

4. Simpulan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu komik digital bahasa Arab. Komik ini berbentuk *flipbook* yang dapat diakses secara *offline* di laptop melalui web browser. Penggunaan *flip book* sebagai media pembelajaran menjadikan dapat menjadikan

proses pembelajaran lebih menarik, karena tampilan media lebih bervariasi tidak hanya berisi teks dan gambar saja, tetapi juga bisa disisipkan audio, video, maupun kuis (Mulyaningsih & Saraswati, 2017). Media komik digital dikembangkan menggunakan *software* Flip PDF *Professional* yang mampu mengubah file berbentuk PDF menjadi *e-book* atau buku digital.

Adapun isi atau komponen dari media komik digital terdiri atas cover, petunjuk penggunaan, kata pengantar, daftar isi, KD dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh cerita, materi Bahasa Arab untuk *maharah qira'ah* kelas X yang terdiri atas 6 BAB, dan latihan soal yang berbentuk pilihan ganda, *shohih-khoto'*, dan uraian. Media komik digital yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa keterbatasan diantaranya yaitu, 1) media hanya memuat 1 Kompetensi Dasar (KD) saja yaitu *maharah qira'ah* untuk kelas X, 2) media hanya dapat digunakan di laptop dan komputer, 3) latihan soal yang berbentuk uraian tidak dapat dikerjakan langsung di media, dan 4) dalam media tidak terdapat suara dan video.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan secara terbatas memperoleh nilai rata-rata sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa produk komik digital termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk *maharah qira'ah*. Diharapkan media komik digital dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pengguna.

Daftar Rujukan

- Afifah, N., Sunarto, S., Fauzi, M. F., Anindiati, I., & Nurdianto, T. (2020). The implementation of mimicry memorization method for novice students in learning Arabic mufradat. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2), 263-280. <https://doi.org/10.24042/albayan.v12i2.5953>
- Agsaenanda, I. (2020). Pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran keterampilan membaca siswa kelas X SMA Negeri 1 Krian. *Laterne Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 9(1), 1–14.
- Anisa, A., Marlina, L., & Wahyudin, D. (2020). Istikhdamu bithaqati al-wasaili al-bashariyyati" pop-up" fi ta'limi al-lughati al-'Arabiyyati bi maddati al-chiwari wa atsaruhu fi qudrati al-talamidzi'alaihi. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(1), 75-90. <http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i1p75-90>
- Daryanto. (2015). *Media pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Devi, M. K., Fathima, S., & Baskaran, R. (2020). CBCS-Comic Book Cover Synopsis: Generating synopsis of a comic book with unsupervised abstractive dialogue. *Procedia Computer Science*, 172, 701-708. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.100>
- Fadjerin, M.C. (2017). *Pengembangan media komik (comics) berbahasa Arab sebagai materi pembelajaran kalam di MTs Malang II*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from http://mulok.library.um.ac.id/home.php?s_data=Skripsi&id=79867&mod=b&cat=5#
- Fauzi, M. F., & Anindiati, I. 2020. *E-learning pembelajaran bahasa Arab*. Malang: UMM Press.
- Fauzi, M. F., Murdiono, M., Anindiati, I., Nada, A. L. I., Khakim, R. R., Mauludiyah, L., & Thoifah, I. (2020). Developing Arabic language instructional content in Canvas LMS for the era and post Covid-19 pandemic. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 3(3), 161-180. <https://doi.org/10.22219/jiz.v3i3.15017>
- Hidayati, N. (2020). Designing the Arabic Crossword Puzzles for the First, Second, and Third Grade of the "Mambaul Ulum" Islamic Elementary School Malang. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(2), 245-258. <http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i2p245-258>
- Layyinah, M. (2019). Musykil âti ta'lim al-lughahi al-arabiyyati f î madrasati eakkapapsasanawich al-islamiyyati biThailand wakhîyârâti al-hululi'alaiha. *Al-Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 3(1), 70-82. <http://dx.doi.org/10.17977/um056v3i1p70-82>

- Madaniah, M., Murtadho, N., & Nurhidayati, N. (2020). Developing the Digital and Non-Digital (Arabic-Indonesian) Bilingual Dictionary to Improve the Vocabulary Proficiency of Islamic Elementary School Students/تطوير المعجم ثنائي اللغة (عربية-إندونيسية) الرقمي وغير الرقمي لتلاميذ المدرسة الابتدائية. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(2), 182-202. <http://dx.doi.org/10.17977/um056v4i2p182-202>
- Maldonado, N., & Yuan, T. (2011). Technology in the classroom: from Ponyo to “My Garfield Story”: using digital comics as an alternative pathway to literary composition. *Childhood Education*, 87(4), 297-301. <https://doi.org/10.1080/00094056.2011.10523197>
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika (JPF)*, 5(1), 25–32. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/741>
- Nababan, P.W.J. (1991). *Sosiolinguistik suatu pengantar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Cited in: Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 226–245. <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v24i2.167>
- Nasukha, S. (2018). *Pengembangan komik “Line Webtoon” berbahasa Arab sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara kelas X Madrasah Aliyah (MA)*. (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang). Retrieved from <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastraarab/article/view/73049>
- Panggabean, D.S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran komik berbasis CTL (Contextual Teaching Learning) untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas III SD Swasta Nurul Hasanah*. (Master's thesis, Universitas Negeri Medan). Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/40724/>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suwardy, T., Pan, G., & Seow, P. S. (2013). Using digital storytelling to engage student learning. *Accounting Education*, 22(2), 109-124. <https://doi.org/10.1080/00094056.2011.10523197>
- Thang, S. M., Sim, L. Y., Mahmud, N., Lin, L. K., Zabidi, N. A., & Ismail, K. (2014). Enhancing 21st century learning skills via digital storytelling: Voices of Malaysian teachers and undergraduates. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 118, 489-494. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.067>