



PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF UNTUK KETERAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VI MI/SD ISLAM DI KOTA SEMARANG

Muhammad Gunawan, Nafis Azmi Amrullah, Zukhaira,

¹Universitas Negeri Semarang, Indonesia

muhammadgunawan045@students.unnes.ac.id, zukhaira@mail.unnes.ac.id,
nafisazmi@mail.unnes.ac.id.

Abstract

The researcher found the title and focus of this article based on questionnaires and interviews with teachers and students. The researcher investigated how the media that students like interact with each other, which can maintain learning interest even after repeated use. Interactive comics, which teach students to write Arabic through storytelling pictures, are the media chosen. Creating an effective reciprocal relationship between students and learning materials is the main focus. The result is "Development of Interactive Comics to Improve Arabic Writing Skills in Grade VI Students of Islamic MI/SD in Semarang City" as the title of the article. This research is a type of Research and Development (R&D) research using Sugiyono's model, which includes five stages, namely potential problems, data collection analysis, design, development, and evaluation. The research subjects included media expert validators, material experts, and Arabic language teachers. The data collection instruments consisted of questionnaires, observations, interviews, and documentation. The results showed that the interactive comic media for writing skills in Arabic for grade VI students of MI / SD Islam was "Very Feasible", with the percentage of feasibility as follows: material feasibility 87.67, language feasibility 91.84, media feasibility 91.78, graphic feasibility 86.34, and typography feasibility 86.34, from all these feasibility interactive comic media for writing skills get a number 89 with the category "very feasible". Therefore, it can be concluded that the Interactive Comic learning media for Writing Skills for Grade VI Students of MI / SD Islam in Semarang City is feasible to use in the learning process.

Keywords:

Interactive comic; Writing Skills; Arabic Learning Media

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab melibatkan empat komponen keterampilan berbahasa. (Rachman dkk., 2020). Mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan menulis adalah keempat aspek tersebut. (Himam dkk., 2017) Langkah pertama dalam pembelajaran bahasa adalah mendengarkan, karena pengucapan yang baik bergantung pada kemampuan mendengar yang baik juga. (Handayani & Syafi'i, 2023) Kemampuan berbicara terkait langsung dengan kemampuan mendengar dan pengucapan yang baik. Karena membaca dapat dilakukan melalui berbagai sumber, seperti buku, koran, dan majalah, membaca dianggap lebih akurat daripada mendengarkan. Terakhir, untuk dapat menulis dengan baik, seseorang harus mengembangkan tiga keterampilan bahasa sebelumnya (Aziza & Muliansyah, 2020, hlm. 60–61). Jika diklasifikasikan Bahasa dapat dibagi menjadi dua kemampuan utama: kemampuan reseptif dan produktif. Kemampuan reseptif mencakup



menyimak dan membaca, yang memungkinkan untuk menerima informasi dari luar. Sementara itu, kemampuan produktif mencakup berbicara dan menulis, yang memungkinkan untuk menyampaikan pesan yang telah dipikirkan sebelumnya (Pujiastuti dkk., 2018, hlm. 44–47).

Secara istilah etimologi, kata *kitabah* dalam bahasa Arab merupakan sebuah turunan kata dari *كتب-يكتب-كتابة* yang artinya sudah menulis, sedang atau akan menulis, dan tulisan. Bentuk turunan kata ini disebut dengan *Ma MI/SD Islamar*. Sedangkan secara istilah terminologi *kitabah* adalah kemampuan *kitabah* adalah kemampuan untuk memahami simbol-simbol tulisan dan menggabungkannya menjadi kata. Menulis adalah aktivitas yang penting sejak manusia diciptakan untuk pertukaran pikiran dan informasi (Imam Mahesa Wijaya, 2020, hlm. 134). Menulis, atau *maharah kitabah*, adalah kemampuan tertinggi dari empat keterampilan berbahasa, melibatkan proses berpikir dan ekspresi ide melalui tulisan. Dalam bahasa Arab, menulis dianggap kompleks karena memerlukan kemampuan menyusun ide secara logis, menggunakan ragam bahasa tulis, dan mengikuti kaidah penulisan. Siswa sering mengalami kesulitan saat menulis karena menulis membutuhkan keterampilan membentuk huruf, menguasai ejaan, dan mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam bahasa.

Dalam penelitian ini peneliti memilih subjek penelitian di MI/SD Islam Ummul Quro kota Semarang. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena peneliti pernah memiliki pengalaman mengajar di sekolah tersebut selama 4 bulan. Selama mengajar, peneliti menemukan beberapa fenomena yang menarik untuk diteliti. Peneliti menemukan bahwa mempunyai kendala dalam keterampilan menulis, hal ini menyebabkan siswa menjadi minim catatan dan tidak terasah dalam keterampilan menulis bahasa Arab. Dilain sisi peneliti menemukan fenomena bahwa siswa-siswi di sekolah tersebut memiliki ketertarikan dengan cerita bergambar, sehingga peneliti mendapatkan inspirasi agar membuat kombinasi dari meningkatkan motivasi belajar dengan cerita bergambar.

Dengan melihat pembelajaran bahasa Arab di MI/SD Islam Ummul Quro, banyak masalah belajar yang terlihat terutama dalam aspek keterampilan menulis. Siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab, terutama dalam menulis bahasa Arab. Guru bahasa Arab menyatakan bahwa siswa lebih baik dalam hafalan, pengucapan, dan pemahaman daripada dalam menulis. Tulisan siswa biasanya buruk dan penuh dengan kesalahan, jadi perlu diperbaiki. Untuk mengatasi hal ini, penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih suka belajar dengan tulisan bergambar, terutama komik.

Media bergambar memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran siswa di Sekolah Dasar. Mereka dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, meningkatkan minat mereka dalam belajar, mempertahankan informasi, meningkatkan keterampilan menggambar, dan keterampilan komunikasi. Selain itu, gambar dapat menarik perhatian siswa, memudahkan mereka mengingat materi, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan visual dan komunikasi (Nuha & , Erik Aditia Ismaya, 2021, hlm. 40–48).

Salah satu media bergambar yang populer di masyarakat yaitu komik. Komik adalah medium yang disukai oleh berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, karena kemudahan dalam memahami cerita yang disampaikan melalui gambar. (Sutrisna & Mansoor, 2015) Komik pendidikan dan komersial adalah dua konsep utama. Komik komersial dibuat untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, sementara komik pendidikan bertujuan untuk mengajar orang. Komik memiliki berbagai bentuk, termasuk buku dengan banyak halaman, strip pendek, dan komik



digital yang dapat diakses secara *online*. Komik ilmiah, karikatur, *super heroes*, dan biografi adalah contoh jenis lain yang masing-masing membantu menyampaikan informasi dan menginspirasi pembaca dengan cara yang berbeda (Lelyani & Erman, 2021, hlm. 140–141).

Komik adalah jenis seni yang menggunakan kombinasi gambar dan teks untuk mengisahkan cerita dan dapat ditemukan di berbagai media, seperti buku, majalah, dan surat kabar. Komik dapat digunakan untuk menyampaikan ide, pesan, atau hanya untuk menghibur orang lain (KBBI, t.t.), dalam sebuah jurnal menyebutkan komik disebut juga cerita bergambar yang biasanya sederhana dan lucu. Komik adalah salah satu jenis sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat berfungsi sebagai pengganti guru dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Komik dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa (Nur Mazidah Nafala, 2022, hlm. 155).

Komik dengan model interaktif yaitu komik yang berpotensi untuk dijadikan media bahan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Komik ini memerlukan interaksi dengan pembaca atau timbal balik agar komik ini dapat bekerja dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembuat. Interaktivitas adalah salah satu komponen paling penting yang mendukung jalan cerita dan mempengaruhi kesan pengguna saat membaca, yang memungkinkan pembaca melakukan sesuatu atau mempengaruhi jalan cerita (Winoto & Alamin, 2020, hlm. 271). Penggunaan media belajar komik berbasis interaktivitas terhadap siswa, berfungsi untuk siswa ikut terlibat dalam cerita dan alur pada komik sebagai motivasi siswa belajar Pendidikan Bahasa Arab.

Pemilihan komik interaktif dikarenakan mayoritas siswa menyukai tulisan bergambar. Komik interaktif dipilih sebagai strategi untuk mendorong siswa untuk menulis dalam bahasa Arab. Peneliti menemukan melalui wawancara tidak bahwa siswa lebih tertarik pada bacaan yang menggabungkan gambar dengan tulisan dan memiliki alur cerita yang berlanjut. Selain itu, ditemukan bahwa siswa tidak memiliki keinginan untuk menulis bahasa Arab. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menyarankan untuk menggunakan komik interaktif sebagai cara untuk mendorong siswa untuk lebih tertarik untuk menulis.

Berdasarkan latar belakang dan temuan survei, masalah yang perlu ditangani adalah kesulitan menulis bagi siswa, khususnya dalam konteks bahasa Arab. Kesulitan ini berupa siswa yang menulis kurang rapi, tulisan yang tidak lengkap hurufnya dan ada yang belum bisa menulis sama sekali. Rekomendasi untuk guru kelas dan guru bahasa Arab adalah untuk meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas menulis, baik dalam pembelajaran bahasa Arab maupun dalam mata pelajaran lain yang memerlukan tulisan Arab. Peserta didik jarang mengisi jawaban untuk soal uraian, dan lebih suka mencocokkan jawaban dengan garis saat menjawab pertanyaan. Namun, mereka lebih menyukai pertanyaan pilihan ganda. Hal ini menunjukkan tingkat demotivasi siswa untuk belajar menulis bahasa Arab.

Peneliti menemukan judul dan fokus artikel ini berdasarkan kuisisioner dan wawancara dengan guru dan siswa. Peneliti menyelidiki bagaimana media yang disukai siswa berinteraksi satu sama lain, yang dapat mempertahankan minat belajar bahkan setelah berulang kali digunakan. Komik interaktif, yang mengajarkan siswa menulis bahasa Arab melalui gambar bercerita, adalah media yang dipilih. Menciptakan hubungan timbal balik yang efektif antara siswa dan materi pembelajaran adalah fokus utamanya. Hasilnya adalah "Pengembangan Komik Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab pada Siswa Kelas VI MI/SD Islam di Kota Semarang" sebagai judul artikel.



METODE PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan terdapat 10 langkah seperti yang diutarakan oleh Sugiyono dalam Budiyo (2021:7) yaitu, 1) penelitian yang diawali oleh pengumpulan data meliputi data kebutuhan, studi literatur, dan penelitian dalam skala mikro, 2) perancangan untuk pengembangan produk, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba awal, 5) penyempurnaan produk awal, 6) uji coba penyempurnaan, 7) penyempurnaan Kembali, 8) uji produk yang sudah diperbaiki, 9) uji coba terakhir yang telah disempurnakan, 10) diseminasi, implementasi, serta instruksionalisasi.

Lalu menurut (Zakariah, Afriani, and M.Zakariah 2020:82), tahap-tahap melakukan penelitian research and development adalah: 1) research and information collection (penelitian dan pengumpulan data), 2) planning (perencanaan), 3) develop preliminary form of product (pengembangan draft product awal), 4) preliminary field testing (uji coba lapangan pertama), 5) main product revision (revisi hasil uji coba), 6) main field testing (uji coba lapangan utama), 7) operational product revision (revisi hasil product), 8) operational field testing (uji coba lapangan skala luas atau uji kelayakan), 9) final product revision (revisi produk final), 10) dissemination and implementation (diseminasi dan implementasi).

Penelitian ini menerapkan 10 teori penelitian tersebut namun hanya sampai lima Langkah saja. Adapun langkah-langkah tersebut yaitu: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data dengan penelitian dan analisis kebutuhan terhadap media komik interaktif, 3) desain produk yang disesuaikan dengan kebutuhan media komik interaktif, 4) validasi desain dengan mengajukan desain produk kepada ahli dan praktisi pendidikan agar dapat dinilai dan divalidasi, dan 5) revisi untuk perbaikan.



Gambar 1 Langkah-langkah model pengembangan Sugiyono

Subyek penelitian berupa populasi dan sampel. Populasi adalah subyek yang kuantitas seluruhnya merupakan bagian dari penelitian untuk ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah Sebagian dari kuantitas jumlah keseluruhan dari subyek



penelitian(Siyoto and Sodik 2015:63–64).

Subyek dalam penelitian ini adalah 1 guru bahasa Arab 2 guru baca tulis qur'an, 2 guru wali kelas 73 siswa kelas VI MI/SD Islam Ummul Quro kota Semarang dan 2 validator yaitu Akbar Syamsul Arifin S.Pd., M.Pd dan Dwi Pangesti Aprilia S.Pd., M.Pd.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, pedoman observasi dan check-list dokumentasi.

Pengumpulan data merupakan penentu kualitas dari penelitian. Berbagai cara dapat dilakukan untuk pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara (interview), kuisioner (angket), observasi (pengamatan), ataupun gabungan dari ketiganya(Sugiyono 2016:193–194)

Peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa tentang kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan teknik nilai untuk menghitung angket setelah semua responden terisi. Teknik ini membandingkan jumlah jawaban dari masing-masing aspek yang dipilih responden dengan jumlah total responden, menggunakan rumus perhitungan berikut:

$$E = \frac{f}{n}$$

Keterangan:

E= efektivitas produk

f= frekuensi dari setiap jawaban angket

n= jumlah responden(Sugiyono 2015:195)

Sedangkan untuk mencari persentase sebuah produk yang telah diketahui nilai efektivitas dari setiap aspek adalah sebagaimana berikut

$$K = \frac{\sum E}{\sum n}$$

Keterangan:

K= hasil kelayakan media

$\sum E$ = Jumlah nilai efektivitas

$\sum n$ = Jumlah Aspek yang dinilai(Arikunto, 2010, hlm. 35)

Peneliti menggunakan rumus persentase tersebut untuk mengetahui nilai dari angket yang diberikan kepada siswa dan guru. Dengan mengetahui nilai persentase, peneliti dapat mengetahui apa yang diinginkan siswa dan guru dalam media pembelajaran komik interaktif untuk keterampilan menulis bahasa Arab di kelas VI MI/SD Islam Ummul Quro Kota Semarang.

Hasil dari perhitungan angket selanjutnya dianalisis berdasarkan skala kriterium berikut

Peneliti memberikan angket kepada para ahli untuk menilai produk baru. Untuk menyimpulkan hasil penghitungan angket ini, peneliti menggunakan skala likert. Aspek dan skala penilaian dari media pembelajaran komik interaktif adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Skala Penilaian Aspek Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli

No	Rata-rata skor	Tingkat efektivitas
1	86-100	Sangat efektif
2	75-85	Efektif
3	60-74	Kurang efektif
4	≤59	Sangat tidak



	efektif
--	---------

Penilaian ahli dapat dijelaskan melalui beberapa skor yaitu skor dengan 86-100 mempunyai keefektifan yang sangat tinggi, lalu skor dengan 75-85 mempunyai keefektifan yang sedang, lalu pada skor 60-74 kurangnya keefektifan pada media, sedangkan skor di bawah 59 memiliki arti media tersebut tidaklah efektif.

Tabel 2 Persentase Kelayakan Media

No.	Rata-rata Skor	Tingkat Efektivitas
1	<21	Sangat Tidak Layak
2	21-40	Tidak Layak
3	41-60	Cukup Layak
4	61-80	Layak
5	81-100	Sangat Layak

Terdapat nilai kelayakan media ketika telah divalidasi. Pada tabel tersebut terdapat keterangan bahwa apabila media mendapatkan nilai kurang dari 21 maka media tersebut dinyatakan sangat tidak layak. Apabila mendapatkan nilai antara 21 hingga 40 maka media tersebut tidak layak digunakan. Apabila mendapatkan nilai antara 41 hingga 60 maka media itu cukup layak digunakan untuk pembelajaran. Apabila mendapatkan 61 hingga 80 maka media itu dapat dinyatakan layak digunakan. Dan apabila mendapatkan nilai antara 81 hingga 100 maka media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, peneliti mengajukan beberapa cara untuk mendapatkan analisis kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Arab

i. HASIL WAWANCARA TERHADAP GURU MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI SD UMMUL QURO KOTA SEMARANG

Berdasarkan wawancara dengan Ani Suryani S. Pd., Izzatun Nisa S. Pd., Amulet Yustisia S. Pd., guru bahasa Arab di SD Ummul Quro, analisis pembelajaran keterampilan menulis menunjukkan beberapa tantangan, diantaranya:

- Penguasaan huruf Hijaiyyah: Banyak siswa masih belum menguasai huruf hijaiyyah, yang menghambat kemampuan mereka untuk menulis teks bahasa Arab.
- Kosakata yang minim: siswa mengalami kesulitan dalam menulis akibat kurangnya kosakata yang dikuasai.
- Dalam pengajaran keterampilan menulis, dengan penggunaan media pembelajaran buku pendamping sangat biasa dilakukan, season itu penggunaan media visual seperti PPT yang sangat terbatas. Hal ini membatasi variasi dalam metode pembelajaran.
- Bahasa Arab merupakan bahasa Asing dengan huruf yang berbeda ketika murid menulis sehingga menjadi hambatan karena murid masih awam dengan huruf Arab.

ii. HASIL ANALISIS ANGKET KEBUTUHAN SISWA KOMIK INTERAKTIF

Berdasarkan analisis hasil angket mengenai pandangan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab, dapat diketahui bahwa kebutuhan siswa terhadap media komik interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Kemudahan dan kesulitan dalam pembelajaran bahasa Arab.



- a) Kesulitan menulis tulisan Arab kosakata: sebanyak 70% responden merasa bahwa bahasa Arab sulit ditulis. Ini menunjukkan bahwa salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah memperkuat memori keterampilan menulis.
- b) Kemudahan menulis tulisan Arab: Mayoritas siswa merasa bahwa menulis (89%) tidak sulit. Ini menandakan bahwa aspek teknis dari alfabet Arab tidak menjadi hambatan utama dalam pembelajaran keterampilan menulis.
- c) Pemahaman materi bahasa Arab: sebanyak 60% siswa merasa bahwa mereka selalu memahami pelajaran bahasa Arab, namun 74% dari mereka mengalami kesulitan ketika mengerjakan PR bahasa Arab. Ini mungkin menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti pelajaran saat di kelas, tetapi menghadapi kesulitan belajar secara mandiri.
- 2) Motivasi dan sikap terhadap pembelajaran bahasa Arab
 - a) Minat dan antusiasme: siswa memiliki antusiasme yang tinggi dibuktikan dengan sejumlah 70% siswa yang menyatakan senang terhadap bahasa Arab. namun 85% siswa mengalami kesulitan dalam menulis tulisan Arab.
 - b) Hubungan dengan guru: semua siswa memiliki hubungan yang baik dengan guru ketika berada dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran
 - a) Variasi dalam pengajaran: Sebanyak 72% responden menyatakan bahwa guru sering menggunakan metode pengajaran yang berbeda-beda yang bisa membantu siswa dalam materi dengan lebih baik.
 - b) Penggunaan media: Sebanyak 80% siswa menyatakan bahwa guru lebih sering menggunakan buku pendamping dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.
- 4) Keterampilan menulis siswa
 - a) Kerapian tulisan: Hanya 40% siswa yang dapat menulis dengan rapi ketika diberikan soal esai oleh guru. Ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis dalam bahasa Arab masih menjadi tantangan besar.
 - b) Penilaian terhadap soal ulangan: Sebanyak 76% siswa merasa soal ulangan bahasa Arab sulit. Hal ini bisa dihubungkan dengan kurangnya penguasaan menulis siswa, yang mengindikasikan perlunya penekanan lebih pada keterampilan menulis dalam proses pembelajaran.

iii. HASIL ANALISIS OBSERVASI TERHADAP PELAJARAN BAHASA ARAB

Pada aspek umum yaitu meliputi lingkungan yang mendukung pembelajaran bahasa Arab mendapat persentase 100% berarti di MI/SD Islam Ummul Quro memiliki lingkungan yang mendukung dengan persentase yang sangat tinggi dalam menunjang pembelajaran bahasa Arab. Pada aspek sarana prasarana untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab, MI/SD Islam Ummul Quro memiliki persentase 75% yang mengartikan bahwa sarana prasarana memiliki persentase yang tinggi di sekolah tersebut. Hal ini dikarenakan di setiap kelas memiliki pembelajaran baca tulis Al-Qur'an dan sekolah memiliki pasokan LCD proyektor yang memadai. Selain itu MI/SD Islam Ummul Quro memiliki ciri khas memajukan nuansa islami



sehingga dapat menunjang siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Aspek guru yang meliputi kreativitas pengolahan media oleh pengajar memiliki persentase sebanyak 75% dapat dikatakan tinggi karena dalam penyampaian pembelajaran bahasa Arab guru menggunakan beberapa media yang berbeda di setiap pertemuan. Namun, penggunaan media ini jarang digunakan oleh guru karena keterbatasan media yang dimiliki oleh sekolah. Selain itu guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk ikut aktif dalam kegiatan belajar bahasa Arab mendapatkan nilai tinggi dengan persentase 75%. Hal ini didasari karena dalam pembelajaran bahasa Arab siswa diharuskan untuk aktif bertanya dan menjawab dan berkreasi sebaik mungkin. Namun dalam pembelajaran bahasa Arab, pemahaman siswa dalam ketertarikannya kepada materi yang sedang diajarkan hanya mendapatkan nilai rendah dengan persentase 50%. Data ini didapat ketika pembelajaran siswa sering asyik sendiri ketika guru sedang menerangkan pembelajaran. lalu aspek yang terakhir yaitu keterampilan guru dalam mengelola kelas mendapat nilai tinggi yaitu dengan persentase 75% karena sering kali guru membuat inovasi baru ketika kelas mulai tidak kondusif.

Aspek yang peneliti nilai saat observasi kepada siswa meliputi antusias siswa ketika pembelajaran bahasa Arab mendapatkan nilai sangat rendah dengan nilai persentase 25%. Hal ini didasari ketika pembelajaran siswa sering tidak siap memulai pembelajaran dan harus diingatkan terlebih dahulu agar siswa bersiap untuk melakukan pembelajaran. Selanjutnya yaitu fokus siswa saat pembelajaran bahasa Arab mendapatkan nilai sangat rendah karena hanya mendapatkan persentase 25% hal ini dibuktikan karena siswa sering mengobrol sendiri dan tidak mengikuti pembelajaran yang semestinya di dalam kelas. Lalu ada aspek keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar mendapatkan nilai rendah dengan persentase sebanyak 50%. Data tersebut peneliti peroleh ketika pembelajaran siswa sering tidak mengikuti arahan pengajar, namun itu hanya dilakukan oleh sebagian siswa saja. Aspek selanjutnya yaitu pemahaman siswa ketika kegiatan belajar mengajar dan praktik menulis mendapatkan nilai rendah yaitu 50%. Data tersebut peneliti ambil ketika pembelajaran siswa sering tidak memahami materi pembelajaran dan tulisan siswa masih perlu banyak perbaikan. Selain itu siswa merasa malas menulis karena tulisan arab bagi mereka sulit untuk ditulis. Lalu aspek yang terakhir peneliti nilai dari siswa adalah aspek tulisan siswa yang mendapat nilai sangat rendah yaitu 25%. Data ini peneliti ambil ketika peneliti mengecek hasil tulisan siswa yang masih banyak tulisan yang tidak dapat dibaca dan singkat-singkat.

Data observasi di atas menjadi pedoman peneliti untuk mengembangkan media yang menjadi tugas akhir peneliti. Observasi tersebut meliputi aspek umum, aspek guru dan siswa. Dengan demikian pembuatan media dapat peneliti mulai kembangkan.

A. PROTORIPE PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Tema pada media pembelajaran komik interaktif disesuaikan dengan kurikulum yang sedang digunakan oleh MI/SD Islam Ummul Quro kelas VI. Media komik interaktif mencakup 5 tema yaitu materi السَّاعَةُ (jam), أَجِبُ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةَ (aku cinta bahasa Arab), أَجِبُ الْأَنْشِيطَةَ (aku suka beraktivitas), الْعُطْلَةُ (liburan), التَّامَسَا (tamasya).

Berdasarkan perolehan data dari analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran Komik Interaktif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komik Interaktif menggunakan bentuk persegi panjang dengan ukuran



kertas A4 (21 cm * 29,7 cm). Selanjutnya kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas ivory yaitu kertas yang biasa digunakan sebagai sampul buku karena teksturnya yang tebal dan mengkilap. Sedangkan bagian isi dari buku menggunakan kertas dengan jenis hvs, karena teksturnya yang kokoh dan bisa untuk mengisi evaluasi dengan nyaman.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pengembangan media Komik Interaktif. Desain dibuat oleh peneliti dengan masukan-masukan dari ahli media dan ilustrator agar mendapatkan hasil yang orisinal dan menarik. Pada ilustrasi desain, peneliti menyesuaikan dengan kehendak kebutuhan media yang telah di isi oleh peserta didik sehingga pilihan tersebut yang menjadi tema pada media pengembangan media ini. Warna desain media menggunakan warna yang sederhana, harmonis dan kombinasi mendekati lingkaran warna dasar. Kemudian, judul media ini menggunakan bahasa Indonesia agar dapat menarik minat siswa dan ketika awal melihat tidak membuat siswa jenuh dengan tulisannya.

B. HASIL UJI VALIDASI AHLI TERHADAP DESAIN MEDIA

Setelah menyelesaikan konstruksi media pembelajaran Komik Interaktif sebagai motivasi menulis siswa kelas VI MI/SD Islam Ummul Quro Kota Semarang. Tahap berikutnya adalah penilaian terhadap media Komik Interaktif. Penilaian tersebut akan dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli grafis dan guru praktisi dengan diberikan kritik dan saran perbaikan.

Validator untuk media ini meliputi guru praktisi bahasa Arab di MI/SD Islam Ummul Quro Kota Semarang, dosen ahli materi dan ahli bahasa Arab di Universitas Negeri Semarang dan dosen seni rupa Universitas Negeri Semarang untuk memvalidasi purwarupa media Komik Interaktif. Adapun aspek penilaian validasi media Komik Interaktif untuk motivasi menulis sebagai mana berikut ini.

A. Aspek Kelayakan Materi

Tabel 1 Hasil Penilaian Aspek Kelayakan Isi

No.	Komponen Penilaian	Guru 1	Guru 2	Ahli Materi	Total	Rata-rata
1.	Materi/isi sesuai dan mendukung pencapaian tujuan Pendidikan Nasional	84	90	86	260	86,67
2.	Materi/isi tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang sedang berlangsung di Indonesia	90	89	87	266	88,67



3.	Materi/isi meruoakan karya asli dan bukan hasil plagiarisme serta tidak ada unsur SARA dan diskriminasi gender	90	90	87	267	89
4.	Materi/isi sesuai dengan perkembangan ilmu yang mutakhir sah dan akurat dalam bidang	84	90	87	261	87
5.	Materi/isi komplit, komprehensif sesuai dengan ciri khas bidang atau ruang lingkup media komik interaktif serta penggunaan sumber rujukan yang diakui secara universal pada bidangnya	84	90	87	261	87
Total Skor					1315	

$$E = \frac{439}{5} = 87.67$$

kelayakan materi mendapatkan hasil validasi yang sangat baik dengan mendapatkan nilai yang tinggi. Hal tersebut dapat dilihat bahwa dalam tabel validasi aspek kelayakan materi mendapatkan nilai total 87,67. Dengan demikian tingkat keefektifan kelayakan media mendapatkan nilai sangat efektif. Adapun perincian dari aspek kelayakan materi yaitu: a) materi atau isi sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, b) materi merupakan karya asli dan bukan plagiarisme serta tidak menimbulkan konflik SARA dan diskriminasi, c) materi lengkap, tetap (konsisten) dan komprehensif sesuai dengan bidang pembelajaran serta penggunaan rujukan yang diakui secara menyeluruh pada bidangnya.

B. Aspek Kelayakan Bahasa

Tabel 2 Hasil Penilaian Aspek Kelayakan Bahasa



No.	Komponen Penilaian	Guru 1	Guru 2	Ahli Bahasa	Total	Rata-rata
1.	Bahasa harus digunakan secara moral, estetis, komunikatif, dan fungsional berdasarkan tujuan pembaca.	90	95	89	274	91,34
2.	Istilah dan bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan tata bahasa dan buku	90	95	92	277	92,34
Total Skor					551	183,68

$$E = \frac{183.68}{2} = 91.84$$

Berdasarkan table di atas media komik interaktif mendapatkan hasil yang sangat baik. Pada aspek kelayakan bahasa validasi mendapatkan nilai 91,84. Berarti pada aspek kelayakan bahasa dapat disimpulkan bahwa aspek ini sangat efektif. Adapun perincian aspek kelayakan bahasa yaitu : a) bahasa yang mudah dipahami, komunikatif, fungsional sesuai dengan sasaran pembaca dan b) bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku.

C. Aspek Kelayakan Media

Tabel 3 Hasil Penilaian Aspek Kelayakan Visual

No.	Komponen Penilaian	Guru 1	Guru 2	Ahli Media	Total	Rata-rata
1.	Semua materi dan isi disajikan secara sistematis, runtun, jelas, dan mudah digunakan dan dipahami.	90	94	92	276	92
2.	Penyebaran lema (masukan kata) disertai dengan keterangan yang memadai (harakat, makna kata, contoh kalimat), dan ilustrasi	90	94	92	276	92



	penjelas kosakata yang tepat, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan buku.					
3.	Setiap kata dan tema dibahas secara runtun, sistematis, dan logis.	90	94	90	274	91,34
Total Skor					826	275,34

$$E = \frac{275,34}{3} = 91,78$$

Pada tabel dapat dilihat penilaian validasi pada aspek kelayakan media pada media Komik Interaktif untuk memotivasi siswa menulis Arab. Pada bagian ini mendapatkan nilai yang sangat efektif dengan nilai 91,78. Adapun perincian penilaian adalah sebagaimana berikut: a) Penyajian isi secara runtun, mudah dipahami dan tersistem, b) penyajian tema diawali dengan deskripsi, tujuan pembelajaran, keterangan yang mencakup pembelajaran, materi dan tata bahasa yang mudah dipahami dan tepat, c) penyajian setiap tema dilakukan secara sistematis dan logis.

D. Aspek Kelayakan Grafis dan Tipografi

Tabel 4 Hasil Penilaian Aspek Kelayakan Penyajian

No.	Komponen Penilaian	Guru 1	Guru 2	Ahli Grafis	Total	Rata-rata
1.	Tata letak elemen grafis estetik, dinamis, dan menarik: a. Ukuran media komik interaktif sesuai dan mudah dibawa ke mana-mana.	84	89	80	253	84,34
	b. Elemen letak pada <i>cover</i> depan, lingkaran, dan belakang memiliki kesatuan.	86	90	83	259	86,34
	c. Pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi, dengan kontras yang baik.	83	90	85	258	86
	d. Isi media komik interaktif menarik sehingga tidak	95	90	81	266	88,67



	membosankan dan sesuai dengan pendidikan peserta didik					
Total Skor					1036	345,35

$$E = \frac{345}{4} = 86,34$$

Pada tabel dapat dilihat hasil dari Validasi pada aspek grafis. Pada aspek grafis mendapatkan nilai sangat layak karena mendapatkan angka validasi sebanyak 86,34. Berikut adalah aspek yang di nilai pada grafis yaitu: a) seberapa praktis media untuk digunakan, b) desain yang menarik, c) tampilan yang membuat nyaman pengguna, d) seberapa interaktif media.

No.	Komponen Penilaian	Guru 1	Guru 2	Ahli tipografi	Total	Rata-rata
2	Tipografi yang digunakan memiliki tingkat keterbacaan yang unik: a. Spasi, jenis, dan ukuran huruf yang digunakan dalam komik interaktif sesuai;	90	91	78	259	86,34
	b. Penempatan gambar sesuai dengan proporsional dengan ukuran huruf dan media komik interaktif;	82	91	81	254	84,67
	c. Huruf yang digunakan menarik, mudah dibaca, dan komunikatif.	84	91	81	256	85,34



d. Gambar penjelas yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan materi yang dimaksudkan.	90	91	86	267	89
Total Skor					345,35

$$E = \frac{345,35}{4} = 86,34$$

Pada tabel dapat dilihat hasil validasi tipografi mendapat nilai sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai validasi sebanyak 86,34 sehingga tipografi pada media ini dapat dinyatakan sangat layak. Adapun aspek penilaian tipografi yaitu: a) jenis huruf yang digunakan dalam media, b) huruf yang konsisten dengan penempatan yang strategis, c) huruf yang digunakan dapat menarik perhatian, c) tulisan sesuai dengan alur cerita bergambar.

Setelah menghitung nilai yang didapatkan pada butir aspek yang dikalikan dengan bobot tiap aspek, maka selanjutnya adalah menjumlahkan nilai yang didapatkan dengan nilai setiap aspek sehingga memberi hasil jumlah keseluruhan. Dengan ini, dapat diketahui apakah media pembelajaran Komik Interaktif untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas VI MI/SD Islam Ummul Quro Kota Semarang yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan atau tidak layak. Berikut adalah hasil dari perhitungan validasi dari seluruh aspek penilaian.

Tabel 5 Total Penilaian Validasi Media Oleh Guru, Ahli Media, Ahli Materi terhadap Media DELIMA (Denah Lingkungan Rumah)

No.	Rata-rata Skor	Tingkat Efektivitas
1	<21	Sangat Tidak Layak
2	21-40	Tidak Layak
3	41-60	Cukup Layak
4	61-80	Layak
5	81-100	Sangat Layak

Pada penilaian kelayakan media, peneliti menggunakan kategori kelayakan media menurut (Arikunto, 2010). Berikut adalah rumus untuk mendapatkan hasil kelayakan menurut Arikunto. Rumus dalam mencari kelayakan sebuah media setelah mendapatkan hasil validitas adalah sebagaimana berikut:

$$K = \frac{\sum E}{\sum n}$$

Keterangan:

K= hasil kelayakan media

$\sum E$ = Jumlah nilai efektivitas

$\sum n$ = Jumlah Aspek yang dinilai

Tabel 6 Kategori Penilaian Prototipe Media

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	Aspek Kelayakan Materi	86,67
2	Aspek Kelayakan Bahasa	91,84
3	Aspek Kelayakan Media	91,78
4	Aspek Kelayakan Grafis	86,34



5	Aspek Kelayakan Tipografi	86,34
Total		442,97

$$K = \frac{442.97}{5} = 89$$

Berdasarkan tabel 4.50 dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai untuk validasi media Komik Interaktif untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas VI MI/SD Islam Ummul Quro Kota Semarang mendapatkan persentase sebanyak adalah 89. Dalam tabel 4.50 nilai kelayakan media pembelajaran, media Komik Interaktif mendapatkan predikat sangat layak digunakan. Pada kelayakan media, media ini dinyatakan oleh 2 validator dengan layak digunakan tanpa revisi dan validator sisanya menyatakan layak digunakan dengan validasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan dengan revisi.





Gambar 2 Purwarupa Media DELIMA (Denah Lingkungan Rumah) untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al-Asror

SIMPULAN

Hasil dari analisis kebutuhan peserta didik dan pengajar di MI/SD Islam Ummul Quro untuk membuat media pembelajaran Komik Interaktif untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab pada Siswa Kelas VI Kota Semarang mendapatkan antusiasme dari peserta didik dan guru. Peserta didik dan guru menyatakan sangat mendukung dengan adanya pengembangan media belajar untuk keterampilan menulis bahasa Arab dalam bentuk komik. Media ini dinyatakan akan dapat sangat membantu siswa karena siswa menyukai cerita bergambar seperti komik. Selain itu karakter yang digunakan sangat mewakili kesukaan dari peserta didik sehingga dapat menambah rasa ingin belajar siswa dalam menggunakan media Komik Interaktif. Adapun hasil dari analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran keterampilan menulis terdapat lima komponen utama yaitu, (a) Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) memuat tujuan yang ingin dicapai, (b) beberapa hal yang dapat menunjang siswa belajar seperti *mufradat* (kosakata) dan penerapan kosakata dalam sebuah kalimat, (c) materi pembelajaran yang sesuai dengan tema yang dipelajari, (d) penjelasan singkat tentang materi pada awal setiap bab, (e) adanya latihan soal dan evaluasi pembelajaran.

Purwarupa media pembelajaran Komik Interaktif untuk Motivasi Menulis Bahasa



Arab Siswa Kelas VI MI/SD Islam Ummul Quro Kota Semarang berbentuk buku dengan ukuran 4A yang terdiri dari (a) Sampul depan dan sampul belakang, (b) halaman kata pengantar, (c) halaman daftar isi, (d) halaman KI dan KD, (e) halaman pengenalan karakter, (f) halaman cara penggunaan media, (g) halaman pembukaan awal bab, (h) halaman kosakata, (i) halaman materi pembelajaran, (j) halaman latihan menulis, (k) halaman evaluasi, (l) halaman catatan.

Hasil validasi ahli dan guru praktisi terhadap media pembelajaran Komik Interaktif untuk Motivasi Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas VI MI/SD Islam Ummul Quro Kota Semarang dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut dari aspek kelayakan materi mendapatkan nilai 86,67 dengan kategori sangat efektif, aspek kelayakan media mendapatkan nilai sebanyak 91,84 dan mendapatkan predikat sangat efektif, aspek kelayakan bahasa mendapatkan nilai sebanyak 91,78 dan mendapatkan predikat pada kategori sangat efektif, aspek kelayakan grafis mendapatkan nilai sebanyak 86,34 dan mendapatkan predikat sangat efektif, begitu juga pada aspek kelayakan tipografi mendapatkan perolehan nilai sebanyak 86,34 dan mendapat predikat sangat efektif menurut kategori (Sugiyono, 2016). Pada keseluruhan media, media Komik Interaktif mendapatkan nilai persentase sebanyak 89 dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran menurut pengelompokan (Arikunto, 2010, hlm. 35). Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan oleh siswa kelas VI untuk motivasi menulis. saran dari ahli validasi dan guru sebagai praktisi adalah : (a) menyamakan materi dengan yang ada pada buku pendamping siswa, (b) bentuk media lebih dijadikan komik dan lebih interaktif, (c) konsisten dalam menggunakan ukuran dan jenis huruf, membesarkan bagian untuk latihan siswa seperti balon percakapan, membuang materi yang tidak memiliki peran dalam media.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>
- Handayani, S., & Syafi'i. (2023). *Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab | Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.
<https://ojs.unida.ac.id/tatsqifiy/article/view/6138>
- Himam, M. W., Rosiyana, S., Irawati, R. P., & Busri, H. (2017). EFEKTIVITAS MODEL REFLECTIVE TEACHING BAGI PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN MEMBACA BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS AL IRSYAD GAJAH DEMAK. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/la.v6i1.14391>



- Imam Mahesa Wijaya, J. (2020). *How to Teach Arabic: Metode, Strategi, Evaluasi, Model, dan Permainan Pengajaran Bahasa Arab* (Guepedia, Ed.; 1 ed.). Guepedia.
- KBBI. (t.t.). *Hasil Pencarian—KBBI VI Daring*. Diambil 17 Januari 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komik>
- Lelyani, A. A., & Erman. (2021). *KAJIAN UNSUR-UNSUR KOMIK DAN SAINS DALAM BUKU KOMIK EDUKASI DI INDONESIA SEBAGAI ALTERNATIF BAHAN AJAR*. 9(2), 139–146.
- Nuha, S. U., & , Erik Aditia Ismaya, M. A. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(April), 17–23.
- Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Pujiastuti, A. U., Mizan, S., & Agustin, I. (2018). Analisis Kemampuan Bahasa Produktif dan Reseptif pada Siswa Tuna Rungu di SDN Inklusi Kecamatan Montong Kabupaten Tuban. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat III*, 3(1), 44–47.
- Rachman, J. R. N., Kuswardono, S., & Zukhaira, Z. (2020). PENGARUH LINGKUNGAN BAHASA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA DI MA AL-IRSYAD TENGARAN. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/la.v9i2.42652>
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA cv.
- Sutrisna, C. E., & Mansoor, A. Z. (2015). Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa Bumi Untuk Murid SD Umur 9-12 Tahun Di Indonesia. *Visual Communication Design*, 4(1), 180658.
- Winoto, I., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan Komik Interaktif sebagai Media Edukasi untuk Mengantisipasi Orang dengan Demensia Alzheimer. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), 268–275. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.46581>