

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab meskipun telah menjadi salah satu bahasa resmi Internasional dan dipelajari di skala Internasional, ternyata tidak berpengaruh banyak terhadap sikap belajar siswa dan tidak pula terhadap hasil belajar siswa.¹ Karena dalam dunia pendidikan sendiri guru lah yang paling banyak berpengaruh. Untuk dapat meningkatkan dan mewujudkan siswa yang aktif dalam setiap pembelajaran bahasa Arab adalah tanggung jawab seorang guru. Bahasa Arab tidak bisa diajarkan oleh guru yang hanya mampu berbicara bahasa Arab, akan tetapi masih banyak persyaratan yang harus dimiliki oleh guru.² Salah satu persyaratan tersebut adalah guru harus mampu menentukan metode, strategi, dan juga media yang akan digunakan dengan tepat, sesuai dengan kondisi siswa dan juga *mahārah* (keterampilan) yang akan diajarkan.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, siswa dihadapkan dengan empat keterampilan bahasa (*mahārah*) yang harus dikuasai, yaitu *istimā'* (mendengar), *qirā'ah* (membaca), *kalām* (berbicara) dan *kitabāh* (menulis). Dapat peneliti lihat dari keempat *maharah* tersebut, *mahārah kitābah* adalah keterampilan tertinggi yang harus dicapai oleh siswa. Hal demikian dikarenakan siswa harus memiliki kemampuan untuk menuangkan apa yang

¹ Aziz Fakhurrozi and Erta Mahyudin, *Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama, 2012), 05.

² Ibid.

didengar dan dibaca kedalam bentuk tulisan sesuai dengan rumus atau susunan kata sehingga mampu dibaca dan dipahami oleh orang lain.

Dari pengertian tersebut memang tampak sederhana, namun pada kenyataannya sulit untuk diaplikasikan. Dari hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru bahasa Arab selama PPL (Praktik Pengalaman lapangan) di Madrasah Aliyah Hikmatul Amanah Mojokerto. Ustadz Jakfar Al-Mansyur mengungkapkan bahwa banyak peserta didik yang kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menulis mereka. Peneliti menemukan salah satu penyebabnya karena dalam buku yang dijadikan bahan ajar mereka, tidak ada bab khusus yang untuk mengembangkan keterampilan menulis peserta didik, hanya ada satu jenis latihan (*tadrīb*) berupa menyusun kalimat acak. Penyebab lainnya karena kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi tulisan.³

Dalam pembelajaran bahasa Arab, keterampilan menulis dikategorikan sebagai keterampilan produktif (*al-mahārah al-intājiyyah*) karena didominasi oleh kegiatan memberikan pesan berupa ide, pendapat, saran, perasaan. Sebagaimana *mahārah kalām*, dan letak perbedaannya pada cara mengungkapkannya, keterampilan berbicara diungkapkan secara lisan, sedangkan keterampilan menulis disampaikan secara tertulis.⁴

³ Acep Hermawan, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 42.

⁴ Ibid.

Berbeda dengan kalam, dalam *mahārah kitābah* seseorang diharapkan mempunyai banyak waktu untuk mempersiapkan diri, dapat memilih secara cermat pesan yang akan diungkapkan, serta diksi yang akan digunakan. Namun dari semuanya itu, keterampilan menulis tetap memiliki kompleksitas yang jauh lebih dalam dibandingkan berbicara, karena harus memperhatikan aspek unsur kebahasaan.⁵

Ada beberapa bentuk keterampilan menulis yang harus diajarkan pada pelajar. Tapi dari sekian bentuk tersebut ada tiga bentuk yang dianggap paling urgen, yaitu dikte (*al-implā'*)⁶, kaligrafi (*al-khath*)⁷ dan mengarang (*al-insyā'*)⁸. Dari ketiga bentuk keterampilan menulis itu, mengarang merupakan aspek yang dianggap paling sukar.⁹

Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud disini selain sebagai alat bantu penyampai pesan (materi pelajaran) juga sebagai motivasi untuk siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena siswa merasa tertarik dengan adanya media tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya variasi terhadap media pembelajaran bahasa Arab yang dapat menginspirasi siswa dalam menulis.

⁵ Ibid., 43.

⁶ *Al-implā'* yaitu kegiatan menulis yang lebih menekankan pada aspek rupa/postur huruf dalam membentuk sebuah kata atau kalimat. Ibid., 127.

⁷ *Al-khath* yaitu *tahsin al-khath* yang artinya memperbaiki tulisan, merupakan kegiatan menulis yang tidak hanya menekankan pada rupa/postur huruf tapi juga merupakan cabang seni budaya yang mengandung nilai-nilai estetika. Ibid., 129.

⁸ *Al-insyā'* atau mengarang yaitu kegiatan menulis yang melibatkan wawasan dan pengalaman menulis karena kata-kata atau kalimat yang disusun harus benar dan sesuai dengan kaidah Bahasa. Fakhrurozi and Mahyudin, *Pembelajaran Bahasa Arab*. Ibid., 347.

⁹ Hermawan, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*, 43.

Berbagai media pembelajaran sebenarnya dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, dari media visual, audio, maupun audio visual. Sedangkan dalam pemilihan medianya tergantung pada guru bahasa Arab itu sendiri. Dalam hal ini, media yang dibutuhkan adalah media visual yang dapat menumbuhkan inspirasi siswa dalam menulis, yakni media yang dijadikan sebagai pembawa pesan yang dapat menstimulasi siswa mengembangkan ide dalam menulis. Salah satu dari media visual yang dapat digunakan oleh guru guna menarik perhatian siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran keterampilan menulis adalah menggunakan media komik.¹⁰ Berdasarkan wawancara awal dengan beberapa siswa di Madrasah Aliyah Hikmatul Amanah, siswa lebih senang membaca komik bergambar daripada teks-teks tanpa gambar.

Komik adalah cerita bergambar karya seni manusia yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah untuk dipahami, tetapi mempunyai nilai informatif dan edukatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komik merupakan cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.¹¹ Saat ini, ada dua jenis komik

¹⁰ Siti Jubaidah, "Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Maharatul Kalam Dengan Media Komik Di Madrasah Aliyah Nasruddin Dampit," *Review Pendidikan Islam* 01, no. 02 (2014): 246.

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 742.

yang menempati peringkat tertinggi di Indonesia yaitu *Manga*¹² dan Webtoon¹³.

Manga sendiri telah lebih lama digemari dan lebih dulu masuk di Indonesia. Pada tahun 2013, Indonesia menduduki peringkat pembaca Manga, atau komik Jepang, terbanyak kedua setelah Finlandia. Demikian diungkapkan acara NTV Sekai Banzuke (ranking dunia), Jumat (29/11/2013) sekitar pukul 20.30 waktu Tokyo dan diliput *Tribunnews.com*¹⁴

Webtoon juga menjadi salah satu komik digital yang banyak peminat di Indonesia. Terbukti pada tahun 2015 lalu, Indonesia menjadi pasar terbesar dengan jumlah pembaca terbanyak di LINE Webtoon dibandingkan negara-negara lainnya. Pencetus LINE Webtoon, Kim Jun Koo mengatakan sampai saat ini ada 35 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia. “Indonesia menjadi pasar tertinggi dengan 6 juta pengguna aktif yang sudah mengunduh LINE Webtoon per-bulan Agustus ini,” ucapnya saat sesi diskusi ‘LINE Webtoon X Popcorn Asia 2016’ di ajang Popcorn Asia, Jumat (12/8/2016)¹⁵

¹² *Manga* merupakan kata yang merujuk khusus pada komik buatan Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad ke-19. Fitria Sutarti, “Minat Baca Anak Terhadap Komik Terjemahan Jepang ‘Manga’ Studi Kasus Pada Rimba Baca Jakarta” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014), 20.

¹³ Webtoon merupakan akronim dari *website cartoon* yang merupakan rujukan untuk komik berwarna yang berasal dari Korea. dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet. Destya Maya Putri, “Pengaruh Media Sosial LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau,” *JOM FISIP* 5, no. 1 (2018): 4.

¹⁴ Richard Susilo, “Indonesia Peringkat Ke-2 Pembaca Manga Terbanyak Di Dunia,” *Tribunnews*, last modified 2013, accessed February 9, 2019, <https://www.google.com/amp/m.tribunnews.com/amp/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>.

¹⁵ Tia Agnes, “Pembaca Line Webtoon Indonesia Terbesar Di Dunia,” *Detik.Com*, last modified 2016, accessed February 9, 2019, <https://m.detik.com/hot/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>.

Berangkat dari sini, keberadaan komik akhirnya mendunia dan begitu digemari oleh berbagai kalangan. Mulai dari anak-anak, remaja, hingga kalangan orang dewasa. Ternyata selain sebagai media penghibur, komik pada saat ini telah berfungsi sebagai media pembelajaran seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan.

Oleh karena itu, adanya penelitian ini diupayakan untuk dapat mengembangkan komik sebagai media pembelajaran menulis bahasa Arab yang disusun sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa. Yakni, pengembangan media komik untuk keterampilan menulis siswa berdasarkan tema-tema yang dipelajari dan disesuaikan dengan kurikulum keterampilan menulis bahasa Arab MA kelas XI semester ganjil.

Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini sedikit berbeda dengan komik biasa. Media komik ini menawarkan serangkaian cerita dan gambar-gambar tanpa disertai dengan teks atau percakapan diantara mereka, yang akan menstimulasi siswa untuk mendapatkan ide dan gagasan untuk menulis. Dalam media komik itu nantinya akan peneliti sediakan balon kata yang kosong dalam setiap gambar dan siswalah yang akan mengisi balon kata tersebut sesuai dengan imajinasi mereka untuk melatih keterampilan menulis mereka. Dalam hal ini, media komik hanya berperan sebagai *tadrīb* (latihan), tidak memiliki peran sebagai media pembelajaran *tarkīb* apalagi peran sebagai alat evaluasi.

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui saat ini memang komik begitu populer di kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun.

Tidak heran jika banyak beberapa peneliti yang tertarik untuk mengangkatnya sebagai judul penelitian mereka. Untuk pendidikan bahasa Arab sendiri, peneliti telah menemukan beberapa jurnal dan penelitian yang mengangkat komik sebagai bahan penelitian mereka. Beberapa diantaranya akan di cantumkan di bab peneltihan terdahulu. Dari judul yang peneliti temukan inilah dapat diketahui bahwa selama ini telah banyak dilakukan penelitian mengenai media komik, tidak sedikit pula penelitian tentang keterampilan menulis. Namun, penggunaan media komik sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab masih sangat sedikit ditemukan.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti merasa perlu untuk mengadakan suatu Penelitian dan Pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Komik bagi Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Hikmatul Amanah”**. Dari penggunaan media komik ini peneliti berharap dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis berbahasa Arab serta memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar. Peneliti juga berharap penelitian ini pada akhirnya dapat berkontribusi dalam perkembangan pendidikan bahasa Arab yang lebih baik lagi. Kemudian peneliti memilih kelas XI dengan pertimbangan kesesuaian kurikulum kelas XI dengan tema media yang ingin dikembangkan peneliti, yakni **آمال المراهقين**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan prototipe media pembelajaran komik untuk keterampilan menulis (*mahārah kitābah*) bahasa Arab siswa MA kelas XI?
2. Bagaimana validasi penilaian ahli terhadap kelayakan media pembelajaran komik untuk keterampilan menulis (*mahārah kitābah*) bahasa Arab siswa MA kelas XI?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengembangan prototipe media pembelajaran komik untuk keterampilan menulis (*mahārah kitābah*) bahasa Arab siswa MA kelas XI
2. Mengetahui kelayakan media melalui penilaian ahli terhadap desain media pembelajaran komik untuk keterampilan menulis (*mahārah kitābah*) bahasa Arab siswa MA kelas XI

D. Mafaat Penelitian

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dalam pembelajaran bahasa Arab sebelum terjun langsung sebagai pendidik Bahasa Arab dalam lapangan sesungguhnya
2. Bagi sekolah, dapat menjadi sumber referensi untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam pembelajaran bahasa Arab
3. Bagi guru, dapat meniru dan mengembangkan kreatifitasnya dalam penggunaan media komik dalam pembelajaran *mahārah kitābah* siswanya di sekolah masing-masing.

4. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar *mahārah kitābah* bahasa Arab
5. Selain dari yang telah disebutkan diatas, melalui penelitian ini peneliti juga berharap beberapa komikus di Indonesia nanti akan dan mau menerbitkan komik mereka dengan menggunakan bahasa Arab

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik tanpa teks pada materi *آمال المراهقين* untuk siswa MA kelas XI dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aspek Tampilan
 - a. Media komik akan dibuat hanya satu bab, dan sebelum masuk gambar komik akan diberikan teks bacaan di depan serta akan disajikan juga mufradat-mufradat yang berkaitan erat dengan tema sebagai penunjang imajinasi siswa
 - b. Sedangkan dalam gambar komik tidak disertai teks, namun akan disediakan kolom/gelembung teks bagi siswa untuk menulis imajinasi mereka terkait dengan gambar menggunakan bahasa Arab
2. Aspek Isi
 - a. Kompetensi dasar
Menemukan makna dari ujaran kata, frase, kalimat bahasa Arab terkait tema *آمال المراهقين*. Menyusun teks tulis sederhana terkait tema *آمال المراهقين*.

b. Indikator

- 1) Menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan
- 2) Menyusun teks tulis sesuai topik

c. Tujuan pembelajaran

Siswa mampu menuliskan apa yang terlintas di pikirannya melalui media terkait tema *آمال المراهقين*

F. Pembatasan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini akan peneliti batasi. Yaitu hanya pada media komik untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab, dimana tema yang dibahas hanya mencakup *آمال المراهقين*. Media komik ini juga dibatasi hanya berupa lembaran (potongan) komik hitam putih dengan tanpa teks didalamnya.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Hasil penelitian	Metodologi
Maryam Kusmawati Wahyu, Tesis, UIN Alauddin Makassar, 2017	<i>Efektivitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab pada Peserta</i>	Penggunaan media komik efektif terhadap keterampilan membaca nyaring berbahasa arab pada siswa kelas XI MAN Pangkep	Pendekatan kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data: - Tes - Observasi - Dokumentasi

	<i>Didik kelas XI MAN Pangkep</i>		
Siti Jubaidah, Jurnal Review Pendidikan Islam, 2014	<i>Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Maharatul Kalam dengan Media Komik di Madrasah Aliyah Nasruddin Dampit</i>	Penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Arab efektif untuk menstimulus dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X MA Nasruddin	Penelitian deskriptif kualitatif, dengan Teknik pengumpulan data: - Observasi - Penyebaran angket - Dokumentasi
Rashifatus Sholikhah, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017	<i>Pengembangan Media Komik Berbasis Tematik Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII</i>	Hasil analisis menunjukkan guru dan siswa menghendaki media komik, hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan produk layak diujicoba, dari hasil ujicoba Ha terima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media	Menggunakan metode penelitian dan pengembangan, dengan mengambil tujuh langkah dari teori Borg and Gall, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk

		komik lebih efektif	
Tutut Restiana Sari, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016	<i>Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Menulis Bahasa Perancis Kelas XII SMA/MA</i>	Pengembangan media komik disesuaikan silabus kurikulum 2013, setelah divalidasi oleh ahli dan direvisi diperoleh produk final yang layak apabila diujicobakan	Menggunakan metode penelitian dan perkembangan dengan mengambil lima langkah dari teori Borg and Gall, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian dan pengembangan saat ini adalah sama-sama mengangkat tema media pembelajaran berupa komik. Sedangkan perbedaan dari keempat studi terdahulu yang telah disebutkan, dengan penelitian ini berupa pengembangan media komik dimana komik tersebut dikembangkan dengan tanpa memberi teks disetiap gelembung percakapan. Bentuk pengembangan media ini disesuaikan dengan judul yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Sedangkan