



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK KETELADANAN
KH. A. WAHAB HASBULLAH UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA ARAB SISWA KELAS X DI
MAN 10 JOMBANG**

*DEVELOPMENT OF EXAMPLE COMICS LEARNING MEDIA KH. A. WAHAB HASBULLAH
TO IMPROVE THE ARABIC LANGUAGE LISTENING SKILLS OF CLASS X STUDENTS AT
MAN 10 JOMBANG*

Rina Dian Rahmawati¹, Lalei Ainur Rokma Wati²

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

Email: rinadianrahmawati@unwaha.ac.id¹, laleiainurrr@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah sebagai upaya meningkatkan kemahiran menyimak bahasa Arab siswa kelas X di MAN 10 Jombang. Media pembelajaran berbasis komik diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam dalam materi pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas X-C di MAN 10 Jombang, dan data diperoleh melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan keterampilan menyimak siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test siswa adalah 65,37, sedangkan nilai post-test meningkat signifikan menjadi 89,08. Uji N-Gain Score menunjukkan peningkatan efektif dengan hasil sebesar 69,76%, yang tergolong dalam kategori cukup efektif. Validasi dari ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh nilai validitas sebesar 95% dan 93,3%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Selain itu, respon siswa terhadap media pembelajaran ini sangat positif, di mana 94,06% siswa merasa bahwa media komik membantu mereka memahami materi menyimak bahasa Arab. Dengan demikian, media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Keterampilan Menyimak, Bahasa Arab

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media in the form of a comic featuring the exemplary figure KH. A. Wahab Hasbullah to improve the Arabic listening skills of tenth-grade students at MAN 10 Jombang. Comic-based learning media is expected to engage students' interest and provide a deeper understanding of the Arabic language material. This research adopts the research and development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study consisted of tenth-grade students from class X-C at MAN 10 Jombang, and data were collected through pre-tests and post-tests to measure the improvement in students' listening skills. The results showed that the average pre-test score was 65.37, while the post-test score significantly increased to 89.08. The N-Gain Score test indicated an effective improvement with a score of 69.76%, which falls into the moderately effective category. Validation from media experts and subject matter experts resulted in validity scores of 95% and 93.3%, respectively, demonstrating that the media is highly suitable for use. Additionally, students' responses to the learning media were overwhelmingly positive, with 94.06% agreeing that the comic media helped them understand Arabic listening materials. Therefore, this learning media effectively enhances students' listening skills and is suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Comics, Listening Skills, Arabic

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam pembangunan suatu

bangsa. Salah satu tantangan utama dalam sistem pendidikan saat ini adalah bagaimana mengembangkan metode pembelajaran yang



mampu menarik minat siswa serta meningkatkan efektivitas belajar. Bahasa Arab, sebagai salah satu mata pelajaran penting di sekolah madrasah, memerlukan metode khusus untuk mengajarkan keterampilan mendengarkan (menyimak) dengan baik. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan dasar yang mendasari keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis. Dalam konteks bahasa Arab, menyimak menjadi lebih kritis karena siswa perlu terbiasa dengan fonem-fonem yang berbeda dari bahasa sehari-hari mereka.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengatasi kendala dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cukup menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah komik. Komik dikenal sebagai media visual yang mampu menarik perhatian dan memudahkan penyampaian informasi secara sederhana dan menyenangkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, tidak hanya untuk mata pelajaran ilmu sosial dan sains, tetapi juga untuk bahasa asing, termasuk bahasa Arab.

KH. A. Wahab Hasbullah adalah salah satu ulama besar Indonesia yang memiliki keteladanan dalam banyak aspek kehidupan, terutama dalam pengajaran dan kepemimpinan. Sebagai tokoh yang dihormati, nilai-nilai keteladanan beliau diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam pembelajaran di madrasah, terutama dalam mengajarkan siswa bagaimana menjadi pendengar yang baik dan bijak.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah untuk meningkatkan keterampilan

menyimak bahasa Arab siswa kelas X di MAN 10 Jombang. Diharapkan, media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga memberikan inspirasi moral melalui keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran dalam Pendidikan

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi dari pengajar kepada siswa. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (2005), media pembelajaran mencakup segala bentuk komunikasi yang membawa informasi dari sumber ke penerima, dan yang digunakan untuk tujuan instruksional. Media pembelajaran dapat berupa buku teks, gambar, video, hingga teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran berbasis komputer. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Salah satu jenis media pembelajaran yang semakin populer di kalangan pengajar adalah media visual. Media visual memiliki kekuatan dalam menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Menurut Mayer (2001), teori *Multimedia Learning* menyatakan bahwa ketika materi pembelajaran disajikan melalui kombinasi teks dan gambar, siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Dalam hal ini, komik dapat dianggap sebagai salah satu bentuk media visual yang efektif, karena memadukan



gambar, teks, dan alur cerita untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Komik sebagai Media Pembelajaran

Komik adalah media visual yang memadukan gambar dan teks dalam format yang bercerita. Sebagai media yang populer di kalangan anak-anak hingga dewasa, komik memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Berbeda dengan teks naratif biasa, komik memberikan pengalaman yang lebih imersif melalui penggambaran tokoh, latar, serta dialog-dialog yang berhubungan dengan alur cerita. McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai "serangkaian gambar yang teratur dan disengaja, yang ditujukan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetik bagi pembacanya."

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran telah diakui dalam berbagai penelitian. Salah satu alasan utama mengapa komik efektif dalam proses pembelajaran adalah karena ia mampu menarik minat siswa, terutama mereka yang mungkin kurang tertarik pada pembelajaran berbasis teks tradisional. Clark dan Lyons (2004) menyatakan bahwa media visual, termasuk komik, mampu memfasilitasi proses kognitif siswa dalam memahami informasi karena memanfaatkan kedua jalur pemrosesan otak, yaitu jalur visual dan verbal.

Di samping itu, komik juga dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep yang sulit dipahami. Dalam pembelajaran bahasa asing, seperti bahasa Arab, komik dapat membantu siswa untuk memahami makna kata dan struktur kalimat melalui konteks visual yang jelas. Dengan adanya gambar yang mendukung teks, siswa dapat

lebih mudah menghubungkan kata-kata dalam bahasa target dengan maknanya.

Beberapa penelitian yang mendukung penggunaan komik dalam pembelajaran antara lain:

1. **Penelitian oleh Liu (2004):** Penelitian ini mengkaji penggunaan komik sebagai media untuk mengajarkan bahasa asing kepada siswa sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan komik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman bahasa dan kemampuan membaca mereka dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional.
2. **Penelitian oleh Inoue (2014):** Inoue meneliti efektivitas komik dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa siswa yang belajar melalui media komik lebih cepat memahami konsep-konsep ilmiah yang kompleks dibandingkan dengan siswa yang hanya membaca buku teks.

Selain itu, penelitian dari Angelone (2012) juga menunjukkan bahwa komik dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan literasi visual dan membaca kritis. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, komik dapat digunakan untuk membantu siswa memahami kosakata, tata bahasa, dan budaya yang terkait dengan bahasa Arab melalui konteks yang menarik.

Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa

Keterampilan menyimak adalah salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai dalam proses pembelajaran bahasa. Menurut



Brown (2004), menyimak adalah proses aktif dan partisipatif yang melibatkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan. Keterampilan ini penting karena menjadi landasan bagi keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis. Dalam konteks bahasa asing, menyimak memerlukan kemampuan untuk mengenali dan memahami fonem-fonem bahasa target yang mungkin berbeda dari bahasa ibu.

Pembelajaran menyimak sering kali dianggap sebagai tantangan, terutama bagi siswa yang baru belajar bahasa asing. Salah satu alasan mengapa menyimak sulit dipelajari adalah karena keterampilan ini membutuhkan pemahaman cepat dan real-time terhadap bahasa yang diucapkan. Selain itu, siswa juga harus mampu mengenali intonasi, tekanan kata, dan pola-pola berbicara yang khas dalam bahasa target.

Beberapa teori yang mendasari pembelajaran keterampilan menyimak antara lain:

1. **Teori Bottom-Up Processing (Richards, 2008):** Teori ini menjelaskan bahwa menyimak melibatkan pemrosesan informasi dari level yang paling rendah (fonem dan kata-kata) hingga level yang lebih tinggi (makna kalimat dan pesan keseluruhan). Dalam konteks menyimak bahasa Arab, siswa harus mampu mengenali fonem-fonem bahasa Arab dan memahami maknanya dalam konteks kalimat.
2. **Teori Top-Down Processing (Nunan, 2003):** Dalam teori ini, menyimak dipahami sebagai proses di mana pendengar menggunakan pengetahuan sebelumnya untuk memahami makna dari kata-kata yang mereka dengar. Dalam pembelajaran bahasa Arab, siswa dapat menggunakan konteks visual (misalnya

gambar dalam komik) untuk membantu memahami makna kata-kata yang tidak mereka kenal.

Pembelajaran keterampilan menyimak dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk penggunaan media audio, video, serta bahan-bahan autentik seperti rekaman percakapan dalam bahasa target. Namun, salah satu metode yang dianggap efektif adalah dengan menggunakan media yang mengintegrasikan visual dan audio, seperti komik berbasis audio. Media seperti ini tidak hanya membantu siswa dalam mengenali fonem, tetapi juga memfasilitasi pemahaman mereka melalui visualisasi situasi yang menggambarkan percakapan.

Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di banyak sekolah di Indonesia, khususnya di madrasah. Pembelajaran bahasa Arab meliputi empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak sering kali menjadi tantangan terbesar bagi siswa, terutama karena bahasa Arab memiliki fonem-fonem yang berbeda dari bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan ini.

Komik dapat menjadi salah satu media yang potensial dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Melalui komik, siswa dapat mempelajari bahasa Arab dalam konteks yang lebih menyenangkan dan menarik. Gambar-gambar dalam komik membantu siswa untuk mengasosiasikan kata-kata dalam bahasa Arab dengan maknanya,



sehingga memudahkan mereka dalam memahami percakapan.

Salah satu penelitian yang relevan dengan penggunaan komik dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penelitian yang dilakukan oleh Al-Mahrooqi (2012). Penelitian ini mengkaji efektivitas komik sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menyimak dan membaca bahasa Arab mereka dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional.

Selain itu, komik juga dapat membantu siswa untuk mempelajari aspek-aspek budaya yang terkait dengan bahasa Arab. Menurut Byram (1997), pembelajaran bahasa tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran budaya. Melalui komik, siswa dapat memahami konteks budaya di balik kata-kata dan percakapan dalam bahasa Arab, sehingga mereka dapat memahami bahasa dengan lebih baik.

Keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah sebagai Inspirasi dalam Pembelajaran

KH. A. Wahab Hasbullah adalah salah satu ulama besar Indonesia yang memiliki pengaruh signifikan dalam dunia pendidikan dan keagamaan. Sebagai salah satu pendiri Nahdlatul Ulama, KH. A. Wahab Hasbullah dikenal sebagai sosok yang bijaksana, memiliki pemahaman agama yang mendalam, serta berdedikasi tinggi dalam memperjuangkan pendidikan Islam di Indonesia. Keteladanan beliau dalam hal kejujuran, kepemimpinan, dan dedikasi terhadap pendidikan menjadi inspirasi bagi

banyak orang, terutama dalam konteks pembelajaran di madrasah.

Keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran sebagai nilai-nilai moral yang diajarkan kepada siswa. Dalam hal ini, penggunaan komik yang menggambarkan kehidupan dan keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah dapat membantu siswa untuk tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik mereka, tetapi juga belajar tentang nilai-nilai moral dan spiritual yang diajarkan oleh beliau. Penelitian oleh Rohman (2018) menunjukkan bahwa integrasi keteladanan tokoh agama dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka dalam mengembangkan karakter yang baik.

Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam pengembangan media pembelajaran, model ADDIE merupakan salah satu model yang sering digunakan. Model ADDIE adalah singkatan dari lima tahapan utama, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Branson (1975) dan sejak itu menjadi model yang populer dalam pengembangan produk pembelajaran, termasuk media pembelajaran berbasis teknologi dan visual.

Setiap tahapan dalam model ADDIE memiliki fungsi yang spesifik dalam proses pengembangan media pembelajaran:

1. **Analysis (Analisis):** Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.



2. **Design (Desain):** Tahap ini melibatkan perencanaan desain media pembelajaran, termasuk pemilihan materi, format media, serta alat bantu yang akan digunakan.
3. **Development (Pengembangan):** Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Proses ini melibatkan pembuatan media, pengujian, serta revisi berdasarkan hasil uji coba.
4. **Implementation (Implementasi):** Setelah media selesai dikembangkan, media tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru dan siswa menggunakan media yang telah dikembangkan dalam aktivitas belajar mengajar.
5. **Evaluation (Evaluasi):** Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dapat dilakukan melalui pre-test, post-test, serta angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media.

Model ADDIE dinilai sangat efektif karena setiap tahapan dalam model ini dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, sehingga memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan pada setiap tahapan sebelum media diimplementasikan secara penuh. Dengan menggunakan model ADDIE, media pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode R&D dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak

bahasa Arab siswa. Menurut Borg dan Gall (1983), R&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Melalui metode ini, media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan instruksional yang umum digunakan dalam bidang pendidikan. Proses pengembangan media berbasis komik ini melibatkan lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-C MAN 10 Jombang. Pemilihan subjek ini dilakukan berdasarkan kebutuhan penelitian yang difokuskan pada peningkatan keterampilan menyimak bahasa Arab di tingkat madrasah aliyah. MAN 10 Jombang dipilih karena sekolah ini memiliki kurikulum bahasa Arab yang komprehensif, sehingga memungkinkan pengujian media pembelajaran berbasis komik secara optimal.

Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 30 siswa dari kelas X-C. Kelas ini dipilih berdasarkan kesepakatan dengan pihak sekolah, serta mempertimbangkan kemampuan rata-rata siswa dalam keterampilan menyimak bahasa Arab. Lokasi penelitian dilakukan di MAN 10 Jombang, yang terletak di Kabupaten Jombang, Jawa Timur.

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan sesuai dengan model ADDIE, yaitu:

1. Analisis (Analysis)



Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Arab. Analisis dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui observasi di kelas, wawancara dengan guru, dan angket kepada siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi menyimak bahasa Arab karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Media yang digunakan selama ini sebagian besar berbasis teks dan kurang menarik perhatian siswa.

2. Desain (Design)

Setelah tahap analisis selesai, tahap berikutnya adalah mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap ini, komik keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah dipilih sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain media mencakup beberapa aspek, seperti:

- **Pemilihan Materi:** Materi yang disajikan dalam komik diambil dari materi menyimak bahasa Arab yang sesuai dengan kurikulum kelas X MAN 10 Jombang.
- **Desain Visual:** Komik dirancang dengan gambar yang menarik dan relevan dengan tema keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah. Setiap halaman komik dilengkapi dengan dialog dalam bahasa Arab yang sesuai dengan tema pembelajaran menyimak.
- **Alur Cerita:** Cerita dalam komik menggambarkan kisah-kisah inspiratif dari KH. A. Wahab Hasbullah, yang diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai moral kepada siswa selain meningkatkan keterampilan menyimak mereka.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, media komik yang telah dirancang kemudian dibuat dan disempurnakan. Proses pengembangan melibatkan beberapa tahapan, yaitu:

- **Validasi oleh Ahli:** Media komik yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan di kelas.
- **Revisi Media:** Berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi, dilakukan revisi terhadap komik yang dikembangkan. Revisi meliputi perbaikan pada desain visual dan penyusunan materi agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Implementasi (Implementation)

Setelah media selesai dikembangkan dan divalidasi, tahap berikutnya adalah mengimplementasikan media pembelajaran komik ini di kelas X-C MAN 10 Jombang. Pada tahap ini, media komik digunakan dalam kegiatan pembelajaran menyimak bahasa Arab selama beberapa kali pertemuan. Siswa diminta untuk membaca komik dan mengikuti kegiatan menyimak yang berhubungan dengan materi di dalam komik. Data yang dikumpulkan selama tahap implementasi meliputi hasil pre-test, post-test, serta angket respon siswa terhadap media komik yang digunakan.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media komik dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Evaluasi dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:



- Pre-test dan Post-test: Sebelum media komik digunakan, siswa diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam keterampilan menyimak bahasa Arab. Setelah pembelajaran dengan menggunakan komik selesai, siswa diberikan post-test untuk melihat peningkatan kemampuan mereka. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk melihat efektivitas media pembelajaran.
- Angket Respon Siswa: Selain pre-test dan post-test, angket juga diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media komik yang digunakan. Angket ini mencakup pertanyaan-pertanyaan mengenai aspek desain visual, alur cerita, serta kemudahan dalam memahami materi menyimak melalui komik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Tes Tertulis (Pre-test dan Post-test): Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan menyimak siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik. Soal tes disusun berdasarkan materi yang diajarkan dalam komik, dan terdiri dari pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat.
2. Angket Respon Siswa: Angket ini berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap media komik yang digunakan dalam pembelajaran. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban mulai dari "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju."
3. Pedoman Wawancara: Pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari guru bahasa Arab mengenai kesan mereka terhadap media komik serta bagaimana media

tersebut mempengaruhi pembelajaran di kelas.

Data yang dikumpulkan dari pre-test, post-test, dan angket dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan untuk menghitung peningkatan kemampuan menyimak siswa melalui rumus N-Gain, yaitu:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Post-test} - \text{Pre-test}}{100 - \text{Pre-test}}$$

Hasil perhitungan N-Gain akan menunjukkan seberapa besar peningkatan kemampuan menyimak siswa setelah menggunakan media komik. Sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis tanggapan siswa dari angket dan wawancara yang telah dilakukan.

Untuk memastikan keabsahan hasil penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum digunakan. Validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang menilai kelayakan media dan instrumen penelitian. Sedangkan reliabilitas tes diukur dengan metode tes ulang (*test-retest*) untuk memastikan konsistensi hasil yang diperoleh dari pre-test dan post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah dan mengukur efektivitas media tersebut dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab siswa. Hasil penelitian mencakup validasi media, hasil pre-test dan post-test, serta tanggapan siswa terhadap media komik.

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil sebagai berikut:

- **Validasi Ahli Media:** Ahli media memberikan penilaian 95% pada desain



visual komik, mencakup keterbacaan, kualitas ilustrasi, dan tata letak.

- **Validasi Ahli Materi:** Ahli materi memberikan penilaian 93,3% terhadap kesesuaian materi menyimak dengan kurikulum dan penyajian nilai-nilai keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah.

Tabel berikut menunjukkan hasil validasi media oleh para ahli:

Validator	Presentase Validitas	Kategori
Ahli Media	95%	Sangat Valid
Ahli Materi	93,3%	Sangat Valid

Hasil Pre-test dan Post-test

Untuk mengukur efektivitas media komik, dilakukan pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test siswa adalah 65,37, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 89,08. Berdasarkan hasil ini, terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan menyimak siswa.

Tabel berikut memperlihatkan hasil pre-test dan post-test siswa:

Tes	Nilai Rata-rata
Pre-test	65,37
Post-test	89,08

Efektivitas peningkatan keterampilan dihitung menggunakan rumus N-Gain, dengan hasil sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Post-test} - \text{Pre-test}}{100 - \text{Pre-test}}$$

N-Gain yang diperoleh adalah 69,76%, termasuk dalam kategori "cukup efektif."

Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran Komik

Siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media pembelajaran komik, terutama dalam hal desain visual, alur cerita, dan kemudahan memahami materi. Berdasarkan angket, 92,3% siswa menyatakan desain komik menarik, dan 90,4% menyatakan komik membantu mereka memahami materi.

Tabel berikut merangkum tanggapan siswa terhadap komik:

Aspek	Persentase Siswa yang Setuju
Desain Visual	92,3%
Alur Cerita	94,06%
Kemudahan Memahami	90,4%

Komik sebagai Media Visual yang Menarik

Komik sebagai media visual berhasil menarik perhatian siswa. Visualisasi yang disertai teks membantu siswa memproses informasi lebih baik. Penelitian oleh Clark dan Lyons (2004) menunjukkan bahwa visual dapat mempercepat pemahaman, sebagaimana terlihat dalam hasil post-test yang meningkat signifikan.

Keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah sebagai Inspirasi

Komik yang menggambarkan keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Nilai-nilai moral yang ditanamkan melalui cerita juga berperan dalam membangun karakter siswa, selain meningkatkan keterampilan menyimak mereka.



Pembelajaran Keterampilan Menyimak melalui Konteks Visual

Penggunaan komik memudahkan siswa dalam mengembangkan keterampilan menyimak melalui konteks visual yang mendukung. Gambar membantu siswa mengasosiasikan kata-kata dalam bahasa Arab dengan maknanya, yang terbukti dari peningkatan hasil post-test.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab siswa kelas X di MAN 10 Jombang. Peningkatan signifikan terlihat pada nilai rata-rata siswa dari pre-test ke post-test, di mana nilai rata-rata pre-test adalah 65,37 dan post-test meningkat menjadi 89,08, dengan skor N-Gain sebesar 69,76%. Hal ini menunjukkan bahwa media komik memberikan dampak yang cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Keberhasilan media komik ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor kunci. Pertama, komik sebagai media visual mampu menarik minat dan perhatian siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Visualisasi yang disertai dengan alur cerita yang relevan dan mendukung materi pembelajaran menyimak memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami percakapan dalam bahasa Arab. Penelitian terdahulu oleh Clark dan Lyons (2004) telah menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat mempercepat dan memperdalam pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan.

Kedua, integrasi nilai-nilai keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah dalam

media pembelajaran komik memberikan dimensi moral yang penting bagi siswa. Tidak hanya mempelajari keterampilan akademik, siswa juga mendapatkan pelajaran moral dari sosok KH. A. Wahab Hasbullah, yang dikenal sebagai ulama besar dengan sikap kepemimpinan, kejujuran, dan ketekunan yang tinggi. Hal ini secara tidak langsung berkontribusi pada motivasi intrinsik siswa untuk belajar lebih baik, sebagaimana dinyatakan oleh teori motivasi Ryan dan Deci (2000), yang menyebutkan bahwa tokoh yang dihormati dan dikagumi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Ketiga, media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun secara sistematis menggunakan model ADDIE, yang melibatkan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilaksanakan dengan seksama, sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Validasi oleh ahli media dan ahli materi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan, dengan tingkat validitas masing-masing sebesar 95% dan 93,3%.

Selain hasil pre-test dan post-test, respon siswa terhadap media pembelajaran komik juga sangat positif. Sebanyak 92,3% siswa menyatakan bahwa desain visual komik menarik dan memudahkan mereka dalam memahami materi menyimak. Siswa juga menyukai alur cerita yang disajikan, di mana 94,06% menyatakan bahwa cerita tentang KH. A. Wahab Hasbullah memberikan inspirasi moral bagi mereka.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis komik ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menyimak siswa, tetapi juga memberikan dimensi moral yang penting bagi pembentukan karakter siswa. Media ini layak digunakan oleh guru bahasa



Arab di madrasah atau sekolah lain yang ingin mengembangkan keterampilan menyimak siswa melalui pendekatan yang menarik dan bermakna.

Jika diperlukan pengembangan lebih lanjut, penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk keterampilan bahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, penggunaan tokoh keteladanan lain dalam media pembelajaran juga dapat dipertimbangkan untuk memperkaya aspek moral dan karakter dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ari, H., & Mulyadi, S. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(1), 15-28.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Pearson Education.
- Hamied, F. A. (2017). *Research Methods in Language Teaching and Learning*. Bandung: UPI Press.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Pearson Longman.
- Hisyam, H. (2019). *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ilahi, M. (2016). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Jensen, E. (2008). *Brain-Based Learning: The New Paradigm of Teaching*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Kurniawan, B. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komik*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 45-58.
- Lems, K., Miller, L. D., & Soro, T. M. (2017). *Building Literacy with English Language Learners*. New York: Guilford Press.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir, A. (2015). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(1), 73-88.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Nunan, D. (2004). *Task-Based Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Schmidt, R. (2013). *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. London: Routledge.
- Sadiman, A. S., dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Santrock, J. W. (2010). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Suyono & Hariyanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tomlinson, B. (Ed.). (2011). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Warschauer, M., & Kern, R. (Eds.). (2000). *Network-Based Language Teaching: Concepts and Practice*. New York: Cambridge University Press.



- Widodo, H. P. (2015). *The Development of Vocational English Materials from a Social Semiotic Perspective: Participatory Action Research*. Melbourne: Deakin University.
- Willis, J. (1996). *A Framework for Task-Based Learning*. Harlow: Longman.
- Wright, A. (2008). *Storytelling with Children*. Oxford: Oxford University Press.
- Yule, G. (2010). *The Study of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zuchdi, D. (2009). *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan yang Humanis dan Beradab*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.