

Pembuatan Media Komik Bergambar Untuk Mata Pelajaran Insyah Kelas 4 KMI di Pondok Modern Ar-Risalah Putri Ponorogo

Nurul Salis Alamin, Qurrotul A'yun

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah
Universitas Darussalam Gontor; Ponorogo, Indonesia

Volume 5 Nomor 2
Juli 2024: 71-86
DOI: 10.30997/tjpb.v5i2.12032

Article History

Submission: 28-03-2024

Revised: 24-04-2024

Accepted: 29-04-2024

Published: 12-07-2024

Kata Kunci:

Media, Komik Bergambar, *Insyah*.

Keywords:

Media, Illustrated Comic, *Insyah*

Korespondensi:

(Qurrotul A'yun)

(Telp. +62813-3086-6897)

(qurrotulayun36@student.pba.unida.gontor.ac.id)

Abstrak: *Insyah* adalah materi yang berkaitan dengan belajar *Maharah Qira'ah* dan *Kitabah*. Dalam pembelajaran diperlukan sesuatu yang dapat merangsang daya pikir peserta didik. Permasalahan dalam penelitian ini adalah nilai peserta didik kelas 4C Pondok Pesantren Ar-Risalah Putri Ponorogo belum memenuhi target yang diinginkan. Terutama pada kemampuan menulis *insyah* dari judul yang ditentukan. Hal ini disebabkan belum adanya penerapan media pembelajaran khusus selain buku pegangan guru. Sementara itu, komik merupakan salah satu media yang dapat merangsang daya pikir peserta didik. Dengan gambar yang berwarna akan memudahkan mereka dalam menulis esai *insyah*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara membuat komik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran *Insyah* menggunakan komik bergambar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dengan menerapkan media ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penerapan media komik dalam pelajaran *Insyah* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, rata-rata hasil ujian siklus I yaitu 6,39, meningkat menjadi 6,55 pada ujian siklus II, ada peningkatan sebesar 2% dan juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sebesar 24%. dari hasil observasi siklus I 71% menjadi 94% pada observasi siklus II. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik bergambar dapat meningkatkan hasil belajar pada materi *insyah* peserta didik kelas 4C Pesantren KMI Ar-Risalah Putri Ponorogo.

Making Illustrated Comic Media for Insyah' Class 4 KMI Subjects at Islamic Boarding School Ar-Risalah Putri Ponorogo



Abstract: *Insya' is material related to learning maharah qira'ah and kitabah. In learning, you need something that can stimulate the minds of students. The problem with this research is that the students' grades of class 4C at the Ar-Risalah Putri Ponorogo Islamic Boarding School have not met their intended target. Especially on their ability to write insya' from the specified title. This is due to the lack of application of special learning media other than the teacher's handbook. Meanwhile, comics are one of the media that can stimulate the minds of students. With colorful pictures, it will make it easier for them to write essays insya'. This study aims to find out how to make comics as an effort to increase student learning outcomes and activeness in Insya' learning using illustrated comics. The research method used in research by applying this media is classroom action research. The results of the application of comic media in Insya' lessons can improve student learning outcomes, the average results of the first cycle exam, which is 6.39, increase to 6.55 in the second cycle exam, there is an increase of 2% and can also increase the activity of students by 24%. from the observations of the first cycle 71% to 94% in the second cycle of observations. From these data, it can be concluded that the application of illustrated comic media can improve the learning outcomes of the material, insya' students of class 4C KMI Islamic Boarding School Ar-Risalah Putri Ponorogo.*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan perantara bagi manusia untuk menyampaikan segala sesuatu yang ada dalam pikiranya, hati bahkan perasaan, supaya hal tersebut dapat tersampaikan kepada orang lain. Akan tetapi, bahasa bukan hanya sebuah perantara, bahasa membutuhkan sesuatu yang dapat merangsang akal manusia, agar seorang pendengar dapat memahami dengan cepat arti dari kalimat yang disampaikan.

Bahasa Arab merupakan Bahasa yang digunakan bukan hanya untuk kalangan Arab saja, namun Bahasa Arab

merupakan Bahasa umat. Karena Bahasa Arab adalah Bahasa Al-Qur'an yang memiliki banyak keutamaan yang tidak dimiliki oleh Bahasa lainnya. Diantara keutamaan-keutamaan Bahasa Arab adalah kalimat yang fasih, peribahasa yang penuh dengan kata-kata bijaksana dan kosakata yang bermacam-macam. Maka, dalam mempelajari Bahasa Arab seorang guru pengajar haruslah memperhatikan faktor pendukung keberhasilannya dalam mengajar Bahasa tersebut.

Karena, dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, seorang peserta didik

akan mempelajari empat keterampilan utama yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut sangat berkaitan antar satu sama lain. Proses pembelajaran empat keterampilan ini akan terasa sulit apabila guru pengajar hanya bersandar pada teori saja. Maka, seorang guru pengajar Bahasa Arab perlu menerapkan strategi dan metode mengajar yang berbeda bahkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Dari empat keterampilan tersebut, keterampilan menulis merupakan tahap yang paling sulit. Karena, tidak semua pembaca dapat memahami semua tulisan dengan mudah. Maka, keterampilan ini mengharuskan seorang penulis dapat mendesain tulisan sebaik mungkin dengan peribahasa dan kosa kata yang sesuai sehingga dapat difahami oleh pembaca.

Salah satu materi Bahasa Arab yang berkaitan dengan keterampilan menulis adalah materi *Insyah*. Penulis *Insyah* yang baik adalah yang dapat menulis dengan makna yang jelas, dapat tersampaikan kepada pembaca dengan mudah, terlepas dari kosakata tidak resmi, dan menerapkan kaidah Bahasa Arab seperti

nahwu dan *shorof*. Maka, dalam mempelajari keterampilan menulis ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang akal penulis sendiri.

Media pembelajaran merupakan faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran. Dan dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan kebutuhan materi dan peserta didik. Komik adalah salah satu media pembelajaran yang mudah, dengan menampilkan karakter-karakter tokoh dan kisah cerita yang dituliskan secara rapi. Sedangkan gambar adalah alat yang dapat membantu peserta didik untuk memahami apa yang disampaikan oleh seorang guru. Dengan adanya sebuah gambar, penjelasan seorang guru akan dengan mudah merangsang ke akal peserta didik sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan, bertanya dan memahami penjelasan guru dengan mengungkapkan pendapatnya dalam bentuk tulisan atau lisan.

Permasalahan yang didapatkan oleh peneliti dalam proses pembelajaran materi *insyah* di Pondok Pesantren Ar-Risalah Putri Ponorogo adalah hasil belajar peserta didik yang belum mencapai pada nilai KKM yang

seharusnya. Disamping itu, ketika proses pembelajaran materi ini berlangsung, peserta didik tidak menghadirkan keaktifan mereka terhadap materi ini. Kedua hal tersebut menjadi acuan bagi peneliti untuk membuat media pembelajaran komik bergambar sebagai alat pendukung untuk meningkatkan nilai dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran materi *Insya'* di Pondok Pesantren Ar-Risalah Gontor Ponorogo.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti perlu menghadirkan kajian pustaka. Bersandar pada penelitian terhadap literatur yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, peneliti mendapati beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi, diantaranya yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Sefti Nur Azizah yang berjudul "*Tashmiimu Wasaaili-t Ta'lim Ar-Rusuum Al-Hazliyah (Comic) Li Kitaabi Haditsu Kulla Yaumin Al-Juz Al-Awwal Li Tanmiyati Maharati-l Kalaam Li Thoolibaati Al-Fashli Al-Awwal Bi Ma'hadi Daarissalaam Kuntur Al-Harom Ats-Tsalist Lil Banaat Al-'Aam Ad-Diroosiy 2021-2022*" Penelitian ini menjelaskan karakteristik media pembelajaran yang didasarkan pada

media Komik untuk siswi kelas satu di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 3, di samping untuk melihat efektifitas Media Pembelajaran yang disusun dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswi kelas satu di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 3. Disamping itu, melihat dari hasil penelitian tersebut, media ini dapat meningkatkan *maharah kalam* dari peserta didik kelas satu di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 3. Selain itu, media ini juga sangat menarik perhatian peserta didik karena memudahkan mereka dalam mempelajari bahasa Arab.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Siti Nur Aini dengan judul penelitian "*Penyusunan Media Pembelajaran berbasis "Komik" pada pelajaran Mutholaah Buku "Qira'ah Rasyidah jilid 2" untuk Meningkatkan Nilai Siswi Kelas Tiga Intensif, di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2, Tahun Akademik: 1443-1444 H*" Hasil dari penelitian ini adalah media komik dapat meningkatkan nilai siswi kelas tiga intensif di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 2, hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai yang cukup signifikan dari hasil *posttest* yang

dilakukan setelah media pembelajaran ini diterapkan.

Berdasarkan kajian pustaka terdahulu, penelitian ini dilakukan dengan harapan bahwa pembelajaran materi *insya'* lebih menarik dengan hadirnya media komik bergambar. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 4C dari Pondok Pesantren Modern Ar-Risalah Putri Ponorogo. Dan penelitian ini juga dilakukan di Pondok Pesantren Modern Ar-Risalah Putri Ponorogo mulai dari bulan Juni sampai bulan Oktober 2022. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan metode ataupun strategi mengajar seorang guru guna meningkatkan pula nilai belajar peserta didik bahkan keaktifan mereka saat proses pembelajaran.

Dengan metode penelitian ini, peneliti menerapkan empat tahapan yang harus dilakukan pada setiap siklus penelitian. Adapun empat tahapan

tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi dan refleksi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, test, observasi dan wawancara. Sedangkan teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah reduksi data, penyajian data dan penyimpulan data. Adapun penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus penelitian dan keduanya menerapkan media komik bergambar ketika proses belajar berlangsung.

HASIL & PEMBAHASAN

Konsep Dasar Pembuatan Buku Komik

Konsep dasar dari pembuatan media komik bergambar ini terdiri dari analisis khayalak yang menjelaskan tentang sasaran dari pembuatan media komik bergambar ini, dan konsep media itu sendiri.

Analisis Khayalak

Analisis khayalak meliputi segmentasi (pengelompokan) dan *positioning*. Segmentasi meliputi peserta didik mulai dari umur 13 tahun hingga guru pengajar. Kemudian, media ini juga digunakan untuk peserta didik yang ingin mempelajari materi *insya'* khususnya dalam penulisan *insya'*

berdasarkan judul yang telah ditentukan dengan tetap menerapkan kaidah Nahwu. Dan juga guru pengajar bahasa Arab khususnya pada materi *insya'* dan *nahwu*. *Positioning* pada pembuatan media komik bergambar ini ialah peserta didik yang belum bisa memahami kaidah nahwu dengan baik dan penerapannya dalam makalah *insya'*. Juga terhadap guru pengajar yang belum memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang dihadapinya khususnya dalam proses pembelajaran.

Konsep Media Komik Bergambar

Komik adalah salah satu media pembelajaran visual, yang mana media ini menampilkan gambar-gambar yang disusun sesuai alur cerita yang dilengkapi dengan karakter dari setiap tokoh. Gambar pada media komik ini disusun dalam panel, yang didukung dengan teks narasi atau bahkan dialog yang ditempatkan dalam balon-balon kata.

Media komik sendiri terbagi menjadi beberapa unsur, yaitu: sampul buku, halaman pembuka, halaman isi, *splash page* atau halaman pembuka yang bertuliskan judul, creator cerita dan ilustrator dan *spread page* untuk

mengundang rasa ingin tahu dari pembaca akan apa yang ada di dalam komik tersebut.

Adapun dalam pembuatan gambar ilustrasi, dapat dilakukan secara manual (menggambar manual menggunakan pensil) lalu dipadukan dengan komputer grafis. Langkah awal yang harus dimulai bagi seorang komikus adalah membuat sketsa kemudian penebalan gambar menggunakan tablet seperti contohnya Huion Kamvas 13 Drawing Pen Display, yang mana dengan adanya alat tersebut, komikus tetap dapat menggambar menggunakan pensil.

Langkah penting yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik adalah pemilihan warna. Karena, segala sesuatu yang hadir dalam bentuk gambar akan mempengaruhi pembaca dan dengan dengan mudah merangsang pada akal. Adapun warna yang digunakan dalam pembuatan komik ini menyesuaikan *setting* atau latar dari alur cerita tersebut. Sedangkan untuk pembuatan *outline* gambar, tidak sedikit dari komikus yang menggunakan warna hitam.

Dalam pemilihan *font* untuk penulisan teks narasi atau dialog, perlu

memperhatikan kejelasan. *Font* yang digunakan untuk teks narasi dan dialog tentu saja berbeda dengan *font* yang digunakan untuk penulisan judul cover. Tujuan dari pemilihan *font* ini adalah, supaya media komik ini dapat dengan mudah difahami oleh pembaca dan tidak keluar dari konsep yang telah ditentukan.

Dan apabila buku komik dikhususkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab, seorang komikus wajib memperhatikan unsur Islami yang terkandung di dalamnya. Mulai dari ilustrasi, sketsa gambar, pewarnaan dan pemilihan *font* tidak bisa lepas dari unsur Islam. Selain itu, dalam hal penulisan teks narasi, seorang komikus berbahasa Arab perlu menerapkan kaidah ilmu Nahwu di dalamnya.

Pembuatan Media Komik Bergambar

Adapun proses pembuatan media komik bergambar untuk materi *insya'* kelas 4 KMI Pondok Pesantren Modern Ar-Risalah Putri Ponorogo adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan alur cerita

Salah satu judul cerita pendek yang tergambar dalam media komik ini adalah "يوم الإجازة". Dalam

kisah ini, komikus akan menceritakan aktivitas yang dilakukan oleh tokoh utama dalam cerita ini. Maka, alur cerita yang dirancang adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Alur Cerita

2. Penentuan *setting* dari setiap alur cerita



Gambar 2 Penentuan Setting

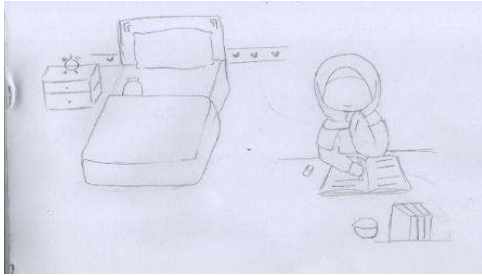
3. Penentuan karakter yang menjadi tokoh dari setiap alur cerita



Gambar 3 Penentuan Tokoh atau Karakter

4. Penentuan dialog atau teks narasi dari setiap alur cerita

5. Pembuatan sketsa gambar secara manual



Gambar 4 Pembuatan Sketsa

6. Penebalan sketsa gambit menggunakan Tablet Huion Kamvas 13 Drawing Pen Display



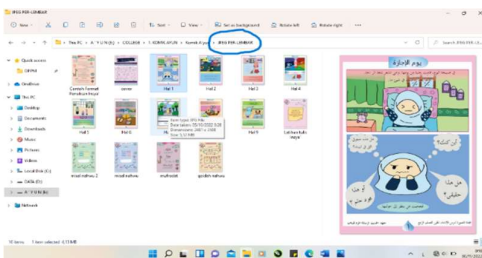
Gambar 5 Penebalan Gambar

7. Pewarnaan Gambar



Gambar 6 Pewarnaan

8. Layout setiap halaman



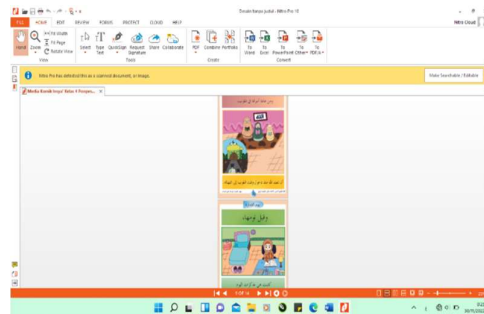
Gambar 7 Layout

9. Pembuatan cover



Gambar 8 Cover

10. Pembuatan komik menjadi bentuk PDF agar dapat masuk proses cetak



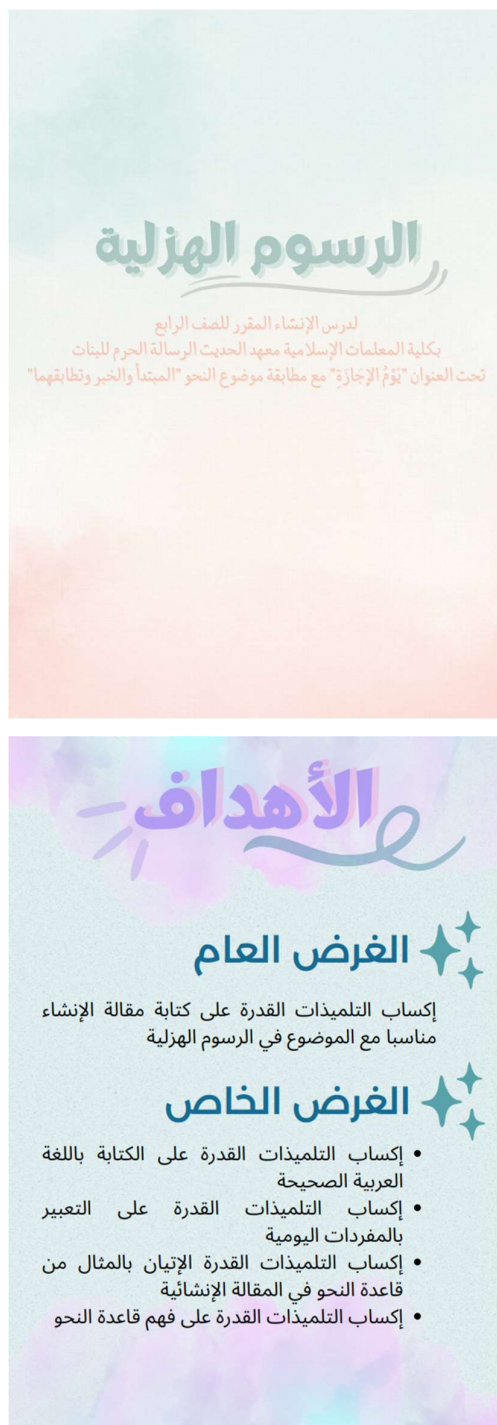
Gambar 9 Komik dalam Bentuk PDF

Hasil Pembuatan

Media komik bergambar ini berukuran A4 dengan menggunakan teknik cetak *digital printing*. Kertas yang digunakan untuk mencetak komik ini adalah *art paper* 120 GSM untuk bagian isi dan untuk bagian *cover* adalah *art*

carton 260 GSM. Seluruh bagian komik dicetak berwarna dengan teknik cetak laminasi dan jilid lem.

Berikut adalah hasil pembuatan media komik bergambar khusus materi *insya'* kelas 4 KMI Pondok Pesantren Modern Ar-Risalah Putri Ponorogo.



Gambar 10 Bagian Depan



Gambar 11 Bagian Isi



Gambar 12 Bagian Penutup

Dari beberapa langkah pembuatan media komik bergambar tersebut dapat dilihat bahwa dalam pembuatan media komik bergambar khususnya bagi peserta didik pondok pesantren haruslah memperhatikan banyak aspek yang mengandung unsur Pendidikan. Karena selain media komik bergambar

memberikan manfaat dan efek positif bagi proses pembelajaran peserta didik, media komik bergambar juga memiliki kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan media komik bergambar adalah sebagai berikut:

Aspek Kelebihan:

1. Gambar memberikan pengaruh lebih bagi peserta didik dari pada lisan
2. Semakin berkembangnya zaman, media bergambar lebih sering digunakan di beberapa materi pembelajaran
3. Gambar dapat membantu peserta didik untuk mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya
4. Banyak dari media seperti buku, majalah, koran dan kalender yang sudah menggunakan gambar untuk memudahkan pembaca dalam memahami artikel
5. Mudah digunakan karena tidak banyak membutuhkan alat peraga pembantu lainnya
6. Banyak digunakan di beberapa materi pelajaran di berbagai macam lembaga Pendidikan hampir di semua Tingkat

Adapun yang menjadi aspek kekurangan media komik bergambar ini adalah:

1. Media komik bergambar dapat membuat perhatian peserta didik terhadap guru kurang karena lebih banyak memperhatikan gambar di dalam komik
2. Media ini juga dapat membuat peserta didik enggan membaca buku tanpa gambar di dalamnya
3. Tidak semua komik bergambar memiliki unsur Pendidikan dan Islami dalam segi gambar, teks narasi ataupun dialog. Sehingga peserta didik mendapatkan pengaruh negatif dari hal tersebut.

Hasil Uji Coba

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil penelitian ini diperoleh setelah mengumpulkan data dimulai dari tanggal 27 Mei 2022 sampai dengan 9 Oktober 2022 di Pondok Pesantren Modern Ar-Risalah Putri Ponorogo. Hasil penelitian ini diperoleh melalui penilaian terhadap keadaan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dilanjutkan dengan pemberian tugas kepada peserta didik sebagai bentuk penilaian dari

penerapan media komik bergambar pada mata pelajaran *insya'*. Sedangkan desain penelitian yang digunakan dari setiap siklus dimulai dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

1. Sebelum Penerapan Siklus

Sebelum dilakukannya penelitian dengan penerapan media komik bergambar, peneliti melakukan penelitian terkait keadaan proses pembelajaran materi *insya'* dan keadaan peserta didik ketika itu. Sedangkan tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui masalah pada proses belajar peserta didik dan proses mengajar guru pada materi *insya'*.

Pada tahap ini, peneliti mendapatkan data terkait nilai ulangan umum peserta didik pada materi *insya'* sebelum menerapkan media komik bergambar. Pada proses ini, terlihat bahwa nilai peserta didik pada materi *insya'* masih terbilang rendah. Hal itu dibuktikan dengan perolehan nilai setiap individu peserta didik, dimana nilai yang diperoleh setiap peserta didik masih sangat jauh dari skor maksimal yang ditentukan oleh lembaga itu sendiri yaitu 5,5. Terdapat 8 peserta

didik yang memperoleh nilai kurang dari 5,5. Sementara jumlah peserta didik yang memperoleh nilai diatas 5,5 adalah 11 peserta didik dari jumlah total 19 peserta didik dengan pencapaian rata-rata kelas 5,53.

Sementara hasil penelitian yang dilakukan peneliti terkait kegiatan proses pembelajaran adalah bahwa guru tidak menerapkan media pembelajaran selain buku ajar, guru terkesan mengulang materi pelajaran Nahwu yang sudah diajarkan sebelumnya sehingga proses pembelajaran terkesan membosankan dan pengalaman belajar peserta didik yang belum pernah bertambah dikarenakan tidak ada pergantian metode mengajar yang diterapkan. Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran ini, peneliti memberikan saran kepada guru agar dapat menerapkan media pembelajaran lain ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Penerapan Siklus I

Pada siklus I tindakan, rencana awal yang direncanakan oleh peneliti adalah pembuatan media komik bergambar sesuai dengan cara yang telah diuraikan sebelumnya. Kemudian, peneliti juga

mempersiapkan materi, lembar observasi, soal ulangan dan lembar wawancara terhadap peserta didik dan guru.

Perencanaan yang dilakukan di siklus I adalah guru melakukan proses pembelajaran materi *insya'* berbeda dengan sebelumnya. Guru mulai menerapkan media komik bergambar pada proses mengajarnya sehingga membuat suasana kelas terkesan lebih menarik. Setelah berlangsungnya proses pembelajaran, guru mengadakan ulangan terkait materi yang telah diajarkan.

Hasil penerapan media komik bergambar pada siklus I menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik dari proses sebelumnya, ketika belum menerapkan media komik bergambar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai perolehan peserta didik pada ulangan siklus I. Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 5,5 adalah 4 peserta didik, sementara peserta didik yang memperoleh nilai diatas 5,5 adalah 15 peserta didik dengan rata-rata kelas 6,39.

Berdasarkan hasil penelitian di siklus I, peneliti mengetahui bahwa penerapan media komik bergambar

berpengaruh besar dalam menambah keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Hanya saja, peserta didik belum memahami dengan baik metode mengajar yang baru saja diterapkan sehingga peserta didik terkesan terlambat dalam mengikuti proses pembelajaran ini dan kurang memahami perintah pada soal ulangan. Setelah mengetahui hasil penelitian pada siklus I, peneliti memberikan saran kepada guru agar lebih mendalami penerapan media komik bergambar sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

3. Penerapan Siklus 2

Setelah mengetahui hasil refleksi dari siklus I, peneliti melakukan penerapan siklus II dengan harapan peserta didik lebih memahami metode dalam penerapan media komik bergambar sehingga mudah mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Penerapan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II tidak jauh berbeda dengan tindakan yang dilakukan sebelumnya pada siklus I pun persiapan yang dilakukan seperti menulis materi, lembar observasi, lembar wawancara dan soal ulangan. Pada siklus II, menunjukkan bahwa

kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan media komik bergambar sudah baik. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai peserta didik yaitu, 3 peserta didik dengan nilai kurang dari 5,5 dan 16 peserta didik dengan nilai diatas 5,5. Adapun rata-rata kelas yang diperoleh adalah 6,55.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, mengenai penerapan media komik bergambar pada proses pembelajaran *insya'* mengalami perkembangan setiap siklusnya. Perkembangan tersebut dinilai dari hasil observasi terhadap respon peserta

didik dan cara guru mengajar, rata-rata kelas dari hasil ulangan setiap siklusnya, dan wawancara terhadap peserta didik dan guru setelah diadakannya penerapan media komik bergambar.

Adapun perkembangan nilai peserta didik dalam pembelajaran materi *insya'* dengan menerapkan media komik bergambar dapat dilihat dari persentase rata-rata dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1 Penerapan media komik bergambar

	Sebelum Penerapan Siklus	Siklus I	Siklus II	Kenaikan
Rata - Rata Kelas	5,53	6,39	6,55	
Peserta didik dengan skor diatas 5,5	11	15	16	2%
%	58%	79%	84%	
Kategori Nilai	Cukup	Baik	Baik Sekali	

SIMPULAN

Dirancangnya media komik khusus materi *insya'* kelas 4 KMI Pondok Pesantren Modern Ar-Risalah Putri Ponorogo sebagai salah satu media yang dapat membantu memperbaiki nilai peserta didik khususnya pada materi *insya'*. Dengan adanya gambar berwarna, dapat memudahkan mereka

untuk menulis karangan *insya'*. Kemudian, visual yang dihadirkan dalam buku ini dibuat menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami alur cerita dan menulis kisah yang sesuai dengan judul yang ditentukan.

Buku komik merupakan salah satu media visual yang dipilih untuk digunakan sebagai media penyampai pesan dari guru kepada peserta didik. Media ini dibuat lebih kreatif sehingga dapat menambah keaktifan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran.

Menurut hasil penelitian dari proses pembelajaran yang menggunakan media komik bergambar adalah dengan adanya media komik ini dapat meningkatkan nilai dan keaktifan belajar peserta didik. Hal tersebut terbukti dari data penelitian yaitu rata-rata hasil ujian siklus I yaitu 6,39 meningkat menjadi 6,55 pada ujian siklus II, terdapat kenaikan sebesar 2% dan juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sebanyak 24% dari hasil pengamatan siklus I 71% menjadi 94% pada pengamatan siklus ke II. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik bergambar dapat meningkatkan hasil belajar materi insya' dan keaktifan peserta didik kelas 4C KMI Pondok Pesantren Modern Ar-Risalah Putri Ponorogo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, telah selesai sudah penelitian yang kami lakukan. Ucapan

terimakasih kami ucapkan kepada Al-Ustadzah Fitra Awalia, M.Pd yang sudah membimbing kami dalam penelitian ini dan juga Al-Ustadz Dr.Ihwan Mahmudi, M.Pd yang membimbing kami dalam penulisan artikel ini. Jazaakumullah khairan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin. *Belajar dan Pembelajaran*. 2019. Gowa: CV.Cahaya Bintang Cemerlang
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aksara. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fajriah. *Strategi Pembelajaran Maharah Kitabah Pada Tingkat Ibtidaiyyah*. Jurnal PIONIR. UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Gumelar. 2014. *Comic Making*. Jakarta: PT.Indeks.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry Clay Lindgren. 1976. *Educational Psychology in The Classroom*. Toronto: John Wiley & Sons. Inc
- Juanda, Anda. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Masqon, Dihyatun. dkk. 2017. *Analisis Problematika Pembelajaran Insya' Arabi at-Tahriri Santri Kelas Lima Kulliyatul Mu'allimin Al-Islamiyah (KMI) di Pondok Modern Gontor Dua. At-Ta'dib* 12. no.2
- Sholikhah, Mar'atus. 2020. *Komik Audio Visual Berbahasa Arab untuk Pembelajaran Marahah Kalam*. Jurnal

- HMJ Sastra Arab. Fakultas Sastra.
Universitas Negeri Malang.
- Sofiyah, Siti. 2019. *Penggunaan Media Gambar Realitas untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab pada Peserta didik Kelas XI MAN 2 Rembang*. Jurnal Maharat Vol.1 No.2. Yogyakarta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PEDAGOGIA.