

Pengembangan Materi Qiraah Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Media Pixton Komik di MTsN 1 Palembang

Rendi Sabana

UIN Raden Fatah, Palembang, Indonesia
rendisabana_uin@radenfatah.ac.id

Kristina Imron

UIN Raden Fatah, Palembang, Indonesia
kristinaimron_uin@radenfatah.ac.id

Shenyta Ulayya

UIN Raden Fatah, Palembang, Indonesia
nytaulayyaa@gmail.com

Abstract

This study aims to develop qiraah material based on a scientific approach which is packaged in comic media in the Pixton application due to the low understanding of students in reading qiraah texts in Arabic language textbooks at school. Learning a foreign language is not easy compared to learning the mother tongue, so we need a media that is fun to arouse children's interest in learning a foreign language. This research is a research and development (RND) with qualitative and quantitative approaches. Data collection techniques in the form of interviews, observation, documentation and questionnaires using the Borg and Gall model development theory which is summarized into 6 stages of development. The results of the pre-test and post-test scores with a sample of 30 students showed differences in the results of the pre-test scores with an average of 51.66% and the results of the post-test scores of 79.03%. The result of the material expert validator is 94.11% and the result of the media expert validator is 94.64%. The results of student responses were 85.4% with a valid category. So the product developed is effective and suitable for use as a medium for learning Arabic.

Keywords: qiraah material, Learning Media, Scientific

ملخص

يهدف هذا البحث إلى تطوير مادة القراءة (القراءة) بناءً على منهج علمي تم تقديمه في وسيلة الإعلام المصورة في تطبيق Pixton نظرًا لانخفاض فهم الطلاب في قراءة نصوص القراءة في كتب اللغة العربية المدرسية. إن تعلم اللغة الأجنبية ليس سهلاً مقارنة بتعلم اللغة الأم،

لذلك نحن بحاجة إلى وسيلة ممتعة تحفز اهتمام الأطفال بتعلم اللغة الأجنبية. هذا البحث هو بحث وتطوير (RND) باستخدام نهجين نوعي وكمي. تقنيات جمع البيانات تشمل المقابلات، الملاحظة، التوثيق والاستبيانات باستخدام نظرية تطوير نموذج Borg و Gall، والتي تم تلخيصها في ٦ مراحل من التطوير. أظهرت نتائج درجات الاختبار القبلي والبعدي لعينة من ٣٠ طالبًا فروقًا في درجات الاختبار القبلي بمتوسط ٥١,٦٦٪ ونتائج درجات الاختبار البعدي ٧٩,٠٣٪. كانت نتيجة مدقق الخبراء في المادة ٩٤,١١٪ ونتيجة مدقق الخبراء في الوسائط ٩٤,٦٤٪. كانت نتائج استجابات الطلاب ٨٥,٤٪ مع فئة صالحة. لذلك فإن المنتج المطور فعال ومناسب للاستخدام كوسيلة لتعلم اللغة العربية الكلمات المفتاحية: مادة القراءة، وسائط التعلم، منهج علمي

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi qiraah berbasis pendekatan ilmiah yang dikemas dalam media komik pada aplikasi Pixton karena rendahnya pemahaman siswa dalam membaca teks qiraah dalam buku pelajaran bahasa Arab di sekolah. Belajar bahasa asing tidaklah mudah dibandingkan dengan mempelajari bahasa ibu, sehingga diperlukan media yang menyenangkan untuk membangkitkan minat anak-anak dalam belajar bahasa asing. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (RND) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner menggunakan teori pengembangan model Borg dan Gall yang diringkas menjadi 6 tahap pengembangan. Hasil skor pre-test dan post-test dengan sampel 30 siswa menunjukkan adanya perbedaan pada skor pre-test dengan rata-rata 51,66% dan hasil skor post-test sebesar 79,03%. Hasil validator ahli materi adalah 94,11% dan hasil validator ahli media adalah 94,64%. Hasil tanggapan siswa adalah 85,4% dengan kategori valid. Jadi produk yang dikembangkan efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: materi qiraah, media pembelajaran, ilmiah

A. Pendahuluan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (Mubarok, 2022). Bahan ajar sebagai media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Akan tetapi, efektivitas ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkannya (Ahyar, 2020, Kosasih, 2021). Berdasarkan paparan tersebut, pengembangan materi ajar dapat diartikan suatu proses, suatu cara, atau perbuatan menjadikan baik, lengkap, dan luas serta sistematis bahan-bahan yang digunakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Hasil dari

pengembangan materi ini mempermudah guru dalam proses belajar mengajar (Wahyuningsih, 2016)

Pendekatan saintifik pada dasarnya mengacu pada kegiatan ilmiah, yang mana peserta didik diarahkan untuk aktif dan berfikir kritis. Implementasi pendekatan saintifik diharapkan dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa yang nantinya berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran dan mutu pendidikan nasional. Proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga guru dituntut untuk menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik terutama pelajaran bahasa Arab. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk memperkaya proses interaksi guru- siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yaitu menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru (Kustandi and Darmawan, 2020).

Guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif yaitu dapat berwujud bahan ajar cetak, audio, audio-visual, ataupun bahan ajar interaktif sesuai dengan perkembangan pertumbuhan peserta didik, maupun teknologi informasi. Namun dalam proses pembelajaran tingkat Sekolah Menengah Atas/Madrasah Tsanawiyah, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi di kelas walaupun telah banyak media pembelajaran yang tersedia sebagai alat bantu pembelajaran (Andriana, 2015).

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah berdasarkan hasil pra penelitian di MTs Negeri 1 Palembang dengan mengobservasi sekolah serta mewawancarai bapak Naruddin, M.Pd.I, selaku guru mata pelajaran bahasa Arab, bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran Maharah Qiraah. Guru hanya menggunakan bahan ajar buku yang telah disediakan, sehingga proses pembelajaran terasa tidak aktif dan cenderung membosankan. Sebagian peserta didik juga kurang fokus terhadap materi yang diberikan. Peserta didik akan fokus jika guru menggunakan media yang menarik minat belajar peserta didik. motivasi siswa dalam membaca dan pemahaman mereka terhadap isi cerita masih rendah, hal ini terlihat dari wawancara dengan beberapa siswa bahwa mereka merasa bosan dengan bacaan. Oleh karena itu pengembangan bahan ajar yaitu suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Dengan demikian peneliti memfokuskan penelitian ini pada

pengembangan materi ajar dan pemahaman membaca siswa terutama pada pemahaman informasi rinci dari teks (Syaifullah and Izzah, 2019).

Peneliti bertujuan menggunakan media komik digital Pixton yang merupakan situs pembuatan komik yang memungkinkan kustomisasi sebanyak mungkin tanpa perlu membuat sketsa dari awal. Selain menyediakan warna baju bagi karakter, Pixton juga memberikan pilihan latar tempat dan latar suasana. Pengguna juga dapat memilih pose dan emosi untuk setiap karakter. Sehingga mempermudah pekerjaan guru dalam membuat sebuah media yang menarik. Dan pada aplikasi ini, siswa juga diberi kebebasan untuk membuat sebuah komik sesuai dengan keinginan masing-masing dengan bergabung dikelas online di portal aplikasi. Aplikasi ini berbasis mobile learning sehingga bisa diakses melalui smartphone maupun komputer dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan sebuah materi qiraah menggunakan media Pixton komik dengan pendekatan saintifik di MTs Negeri 1 Palembang dan menguji kelayakan media tersebut.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Metode ini dipilih karena peneliti ingin mengembangkan sebuah materi ajar dengan menggunakan komik digital pada aplikasi Pixton untuk pembelajaran Maharah Qiraah disesuaikan dengan kebutuhan sekolah yang sebelumnya belum pernah dikembangkan oleh guru di MTs Negeri 1 Palembang. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif karena peneliti ingin mengetahui data yang lebih lengkap dari media komik digital yang akan dikembangkan.

Populasi dalam penelitian merupakan wilayah yang ingin diteliti oleh peneliti. Seperti menurut Sugiyono (2013) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya." Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Mts Negeri 1 Palembang yang berjumlah 848 orang.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2013) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut." Sehingga sampel merupakan bagian dari populasi yang ada, sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada. Dalam teknik pengambilan sampel ini penulis menggunakan teknik Purposive Sampling. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa: "Purposive Sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu". Adapun yang dijadikan sampel dalam

penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 265 orang. Selanjutnya kelas yang dipilih adalah kelas VII E yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Alasan peneliti mengambil sampel di kelas VII, dikarenakan latar belakang sekolah dasar peserta didik yang berbeda-beda. Sehingga mereka masih awam dengan mata pelajaran bahasa Arab. Serta berdasarkan hasil wawancara dari guru bahasa Arab, bapak Naruddin, M.Pd.I, bahwa kelas yang kurang dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu kelas VII E, dan dibuktikan dengan nilai harian mereka. Maka dari itu peneliti ingin menarik minat belajar bahasa Arab para peserta didik dengan media komik digital di kelas VII E.

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data yang akurat adalah Data kualitatif diambil melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi, sedangkan kuantitatif dengan kuisioner dan angket. Pada tahap akhir penilaian dilakukan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat melalui uji ahli produk. Uji validasi produk bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan produk yang sudah dibuat, sedangkan uji efektivitas bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas produk yang dibuat.

Pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan demi perbaikan produk yang dihasilkan. Penilaian yang dilakukan yaitu penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media, serta penilaian sumatif yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan uji efektivitas.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah materi qiraah berbasis pendekatan saintifik yang dikemas menjadi media ajar komik Pixton. Peneliti memilih (Asy'ari, 2018):

1. Potensi dan Masalah

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah belum efektifnya pemanfaatan teknologi oleh guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Naruddin, M.Pd.I, selaku guru mata pelajaran bahasa Arab di MTs Negeri1 Palembang yang dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2022, jam 13.00 WIB. Pada saat peneliti mewawancarai mengenai media dan metode pembelajaran yang digunakan. Bila Media dan metode yang sesuai akan sangat mempengaruhi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran bahasa Arab tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dilihat masalah yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan

teknologi pada proses pembelajaran bahasa Arab terutama pada maharah qiraah, serta kurangnya inovasi pada metode pembelajaran yang digunakan.

Permasalahan selanjutnya adalah motivasi siswa dalam membaca dan pemahaman mereka terhadap isi bacaan berbahasa Arab masih rendah. Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran di kelas VII E pada tanggal 28 November 2022, jam 10.00 WIB terkait hal diatas dapat dideskripsikan bahwa pada saat observasi mengenai kegiatan pembelajaran mendorong peserta didik agar bisa membaca dan memahami materi qiraah. Peserta didik cenderung kurang aktif dan masih belum memahami isi teks qiraah. Setelah dijelaskan guru mereka diberikan tugas mengenai teks qiraah.

Potensi pada penelitian ini adalah pengembangan materi qiraah berbasis pendekatan Saintifik dengan media Pixton komik. Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangat mengharuskan para guru untuk kreatif dan inovatif dalam penyampaian proses belajar mengajar pembelajaran bahasa Arab. Dan juga metode pembelajaran mempengaruhi proses pembelajaran, sebagaimana kita ketahui metode ceramah apabila dilakukan secara terus menerus dalam proses belajar mengajar akan membuat peserta didik cepat bosan dan membuat mereka kurang tertarik untuk membaca teks qiraah yang dipelajari. Sehingga pemahaman peserta didik terhadap teks qiraah rendah ditambah tidak menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan materi ajar qiraah dalam bentuk komik digital yang berbasis pendekatan saintifik (Kustandi and Darmawan, 2020, Maliha, 2022).

2. Pengumpulan Data

Setelah tahap potensi dan masalah selanjutnya dilakukan pengumpulan dan mengolah data yang menunjang pengembangan materi ajar. Sumber atau referensi untuk pengembangan bahan ajar didapatkan dari sumber yang relevan (Siregar and Melani, 2019, Sona, 2020). Pertama, yaitu mengumpulkan masalah yang ada di sekolah kepada pendidik berupa hasil wawancara dengan bapak Naruddin, M.Pd.I, dan angket kebutuhan siswa. Selanjutnya, mengumpulkan sumber informasi seperti referensi buku cetak Bahasa Arab yang digunakan di kelas VII. Pada materi tentang warna-warna ini banyak mengandung konsep yang berkaitan dengan warna benda-benda yang berada disekitar, sehingga memudahkan peneliti dalam membuat media.

Untuk melihat seberapa persen kebutuhan peserta didik akan adanya media ajar bahasa Arab, peneliti memberikan angket kebutuhan kepada siswa pada tanggal 28 November 2022, untuk melihat seberapa persen kebutuhan siswa akan adanya media pembelajaran komik digital Pixton yang berbasis pendekatan Saintifik (Siregar and Melani, 2019, Syaifullah and Izzah, 2019, Widyaningsih, 2018).

Tabel 1. Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

No.	Pernyataan	Interval Jawaban					Persentase
		5	4	3	2	1	
1.	Pembelajaran bahasa Arab materi Qiraah adalah pelajaran yang membosankan.	11	14	3	2	0	82,66%
2.	Saya kesulitan dalam memahami materi qiraah pelajaran bahasa Arab.	14	10	4	2	0	84,00%
3.	Saya kesulitan mengingat kosakata berbahasa Arab	11	6	11	2	0	77,33%
4.	Guru terpaku pada buku ajar dan papan tulis	7	10	8	3	2	72,66%
5.	Saya berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Arab	2	10	17	2	0	68,00%
6.	Saya senang belajar bahasa Arab	3	10	14	3	1	67,33%
7.	Saya memerlukan media pembelajaran yang menarik	24	4	2	0	0	94,66%
8.	Guru saya menggunakan media pembelajaran yang menarik	0	7	4	13	6	56,00%
9.	Guru saya memberikan soal kepada saya dan soal tersebut melatih saya untuk berfikir kritis dan kreatif	11	16	1	2	1	82,00%
10.	Guru saya membentuk kelompok agar kami dapat berkolaborasi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran	13	13	2	2	1	82,66%
Rata-Rata							76,07%

Keterangan:

P : Presentase yang dicari

$\sum X$: Total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$: Total jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$= \frac{1151}{1500} \times 100\%$$

$$= 76,07\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk Pixton Komik yang dikembangkan dibutuhkan oleh pesertadidik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan melihat kriteria penilaian sebagai berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Rentang	Rentang	Kevalidan
80 - 100	Sangat baik	Sangat valid
65 - 79	Baik	Valid

55 - 64	Cukup baik	Cukup valid
40 - 54	Kurang baik	Kurang valid
0 - 39	Tidak baik	Tidak valid

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan angket kebutuhan siswi memperoleh hasil penilaian dengan skor rata-rata 76, 07% dengan katagori baik dan valid. Dengan hal tersebut dapat dikatakan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran dan siswa membutuhkan akan adanya media pembelajaran baru.

3. Desain Produk

Tahap ini desain produk yang dikembangkan oleh peneliti menjadi sebuah bahan ajar qiraah berbentuk komik berbasis pendekatan saintifik untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dalam memahami materi (Kosasih, 2021, Maryani and Fatmawati, 2018).

Berdasarkan paparan diatas, desain produk pada penelitian ini meliputi membuat akun guru dan peserta didik, membuat avatar guru dan peserta didik, membuat ruang kelas online, portal membuat komik untuk guru dan peserta didik yang terdapat backround, focus, karakter, faces, words, action, weather effects, dan abstract. Dengan demikian desain produk ini sesuai dengan spesifikasi hipotesis produk.

4. Validasi Produk

Setelah mendesain produk, langkah selanjutnya adalah validasi produk untuk mengetahui kelayakan produk sebelum di uji coba lapangan. Validasi produk meliputi materi dan media yang dikembangkan.

a. Validasi Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi adalah dosen UIN Fatah Palembang yaitu Ustadz Irmansyah, M.Pd.I , data divalidasi oleh desain ahli materi meliputi aspek materi dan aspek pembelajaran. Skor maksimal untuk penilaian materi ajar yang dikembangkan dari dua aspek tersebut yaitu 4. Berdasarkan hasil validasi diatas, diketahui bahwa materi dalam media pembelajaran komik berbasis pendekatan Saintifik yang telah dikembangkan memperoleh dengan skor presentase 94,11 % dengan kategori sangat baik atau sangat valid dan layak di gunakan dengan revisi.

b. Validasi Media

Validasi media pada penelitian ini dilakukan oleh Ustadz Muhammad Alfath Qoof, M.Pd.I data validasi desain oleh ahli media ini meliputi aspek tampilan dan aspek penggunaan media ajar yang dikembangkan. Skor maksimal untuk penilaian media pada media ajar yang dikembangkan dari

dua aspek tersebut yaitu 4. Berdasarkan hasil validasi diatas, diketahui bahwa materi dalam media pembelajaran komik berbasis pendekatan Saintifik yang telah dikembangkan memperoleh dengan skor presentase 94,64 % dengan kategori sangat baik atau sangat valid dan layak di gunakan dengan revisi.

5. Revisi Produk

Setelah produk di validasi oleh ahli, maka langkah selanjut nya merevisi produk sebelum diuji coba. Agar produk yang dikembangkan benar-benar layak untuk digunakan.

a. Revisi Materi

Dari penilaian validator ahli materi diperoleh koreksi, kritik dan saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi media pembelajaran dalam aspek materi, untuk saran beberapa kesalahan penulisan maupun ejaan telah di perbaiki sesuai dengan saran validator (Andriana, 2015).

b. Revisi Media

Dari penilaian validator ahli media yaitu ustadz Muhammad Alfath Qaaf, M.Pd.I diperoleh saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi media pembelajaran dalam aspek tampilan. Validator menyarankan bahwa ukuran huruf lebih baik menggunakan font yang standar seperti traditional arabic dan sejenisnya. Dikarenakan jenis dan ukuran font yang digunakan pada aplikasi Pixton Comics ini semua adalah bawaan dari software aplikasi tersebut, sehingga kreator tidak bisa mengubah ukuran huruf dan font pada komik, itulah salah satu kelemahan pada aplikasi ini (Erianjoni, 2017).

6. Uji Coba Produk

Setelah melalui lima tahap pengembangan yang telah dilakukan diatas, maka langkah terakhir yaitu menguji coba produk yang telah dikembangkan (Widiyanti and Kurniawan, 2021). Dengan melakukan pengujian pre-test dan post-test, pelaksanaan pre test dan post-test ini dilakukan pada tanggal 30 November 2022 dikelas VII.E yang berjumlah 30 orang peserta didik. Terdapat 10 soal pre-test yang terdiri dari 5 soal benar dan salah 3 soal pilihan ganda dan 2 soal esai, begitu pula dengan soal post test. Pada proses uji coba, peneliti menjelaskan sedikit tentang materi yang akan diajarkan, kemudian memberikan pre-test. Selanjutnya menjelaskan penggunaan produk kepada peserta didik. Kemudian peneliti membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 6 kelompok. Peneliti menerapkan model pembelajaran saintifik yaitu Discovery Learning. Setelah membentuk kelompok peserta didik diarahkan untuk mengamati isi cerita komik yang dibacakan guru, lalu peserta didik diarahkan untuk menanyakan kosa kata

yang sulit dimengerti, kemudian peserta didik mencoba dan menalar dengan membaca dalam hati untuk memahami isi cerita komik berbahasa arab, dan yang terakhir setiap kelompok maju kedepan kelas untuk menjelaskan ulang apa yang mereka dapat dari isi cerita komik berbahasa Arab. Setelah selesai pemaparan, peneliti memberikan post- test untuk melihat keefektifan produk. Dan di akhir pertemuan, peneliti memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat komik di ruang kelas online Pixton Comics dengan menceritakan ulang isi dari cerita yang telah dipaparkan. Setelah dilakukan uji coba, ternyata hasilnya efektif, maka produk ini layak digunakan atau dikembangkan peneliti selanjutnya dengan langkah-langkah yang lebih lengkap (Wahyuningsih, 2016).



Gambar 1. Tampilan pengembangan materi qiraah dengan media webtoon

7. Efektivitas Pembelajaran Materi Qiraah Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Media Komik Pixton di MTs Negeri 1 Palembang

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan materi qiraah berbasis pendekatan saintifik yang dikemas dalam media Pixton Komik di sekolah, peneliti melakukan pre-test dan post-test. Hasil nilai Post-test dibawah ini, merupakan hasil nilai yang sudah dibagi 2 dengan soal dan nilai praktek menceritakan ulang tentang materi warna. Berikut hasil dari pre test dan post test yang diterapkan disekolah.

a. Hasil Tes

Hasil yang didapatkan dari perhitungan Microsoft Excel. Pre test dan post- test ini dilakukan untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan materi qiraah berbasis pendekatan saintifik dengan media komik Pixton.

Tabel 3. Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

No.	Nama Peserta Didik	Pre-Test	Post Test
1	Andhika Putra Ibrahim	60	70
2	Asyilah Khayarah Putri	50	75
3	Aisyah Amirah Ramada	70	90
4	Al-Khanza Alya Zahira	50	80
5	Almas Zahira Atmaya	55	85
6	Auliya Ramah Salsabila	55	80
7	Fadil Putra Adira	40	75
8	Gricella A Pane	45	85
9	Hari Sigit	50	80
10	Jesselyn Alvina	55	85
11	Khaliesah Putri	50	85
12	Kgs. M. Fauzan Abdillah	50	75
13	Kgs. M. Sofyan Tsauri	55	65
14	M. Farhan Hafizh	45	70
15	M. Rayhan Fadillah	40	77
16	Muhammad Azriel Febrizio	40	75
17	M. Rafa Tarmizi	50	85
18	M. Sultan Salahudin	30	77
19	Muhammad Al-farizi	50	80
20	M. Dinul Alfian Idzam	40	85
21	M. Khoirul Adzam	50	80
22	Muhammad Raldo Al-Fari	40	85
23	Muhammad Rasyid	60	85
24	Nabila Raviva Alisa	80	90
25	Nadia Qori Aina	60	70
26	Perlita Aprilia	45	65
27	Putri Anggraini	60	80
28	R. Ayu Alya Aziza	60	77
29	Sayeed Ahmad	50	75
30	Zulfa Nur Anisa	65	85
	Jumlah	1550	2371
	Rata-rata	51,66%	79,03%

Dari tabel diatas dapat kita lihat perbedaan hasil tes sebelum menggunakan media komik Pixton dan hasil sesudah menggunakan media komik Pixton pada siswa kelas VII E. Hasil perhitungan Pre-test diperoleh sebesar 51,66 % sedangkan hasil perhitungan Post-Test diperoleh sebesar 79,03%.

b. Hasil Analisis Data dan Uji Hipotesa

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS. Pengujian dilakukan terhadap dua data yaitu data pre test dan data post test di kelas VII E. Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria nilai $\text{Sig} > 0,05$.

Tabel 4. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti	d	Sig.	Statisti	d	Sig.
Pretest	.1	30	.0	.9	30	.1
Posttest	.65	30	.36	.52	30	.90

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil pres-test yang didapat sebesar 0,190 yang mana nilai tersebut $\text{sig} > 0,05$. Dan hasil post-test sebesar 0,060 yang mana nilai tersebut $\text{sig} > 0,05$. Dikarenakan responden kurang dari 50 orang, maka data yang dilihat adalah Shapiro- Wilk dan dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui data yang ada sama atau tidak. Perhitungan uji homogenitas untuk sampel menggunakan data hasil nilai pre test dan post test, sampel dinyatakan homogen apabila nilai $\text{sig} > 0,05$. Hasil uji homogenitas dari data tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 5. Test of Homogeneity of Variances Post Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.927	1	28	.176

Jika dilihat dari tabel diatas signifikansi dari uji homogenitas 0,176 $> 0,05$ (Sig 0,176 lebih besar dari 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data yang ada adalah sama dan homogen.

3) T-test

Pada uji terakhir peneliti menggunakan uji paired sampel T tes, uji ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap sampel yang sama yang memiliki dua data saling berhubungan, yang mana sampel pada penelitian ini di kelas VII E dengan mengujikan hasil pre test dan post test.

Tabel. 6. Hasil Uji T-Test Paired Samples Test

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pai Pre - r	-	10.3373		-	-	-		
1 Post	27.36	6	1.88733	31.2267	23.5066	14.50	29	.000
	667			0	3	0		

Dari tabel uji Paired T-test diatas, dapat dilihat bahwa nilai sig. (2 tailed) yang didapat sebesar $0,000 < 0,05$. Dan ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh dan perbedaan signifikan hasil belajar maharah qiraah pada data pre-test dan post-test.

4) Hasil Respon Peserta Didik

Penilaian peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Respon saat uji coba adalah peserta didik antusias memperhatikan peneliti saat memperkenalkan aplikasi Pixton Comics, dan saat uji coba pembelajaran peserta didik cukup paham dengan petunjuk-petunjuk kegiatan yang ada di komik dan hanya sedikit kendala seperti kurang tercurahnya imajinasi saat kegiatan membuat cerita dari teks qiraah. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa keseluruhan jawaban responden memperoleh jumlah 1282 dengan skor maksimal 1500 serta persentase 85,46%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 85,46% dengan kriteria "Sangat Layak".

D.Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu materi qiraah berbasis pendekatan Saintifik dengan media Pixton Comics dilakukan melalui beberapa tahap penelitian research and development dengan menggunakan model Borg and Gall yang diringkas menjadi enam langkah pengembangan, 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk; dan 6) uji coba produk. Materi yang digunakan dalam produk adalah materi qiraah bab tentang warna yang dikembangkan dengan media Pixton Comics, terdapat instruksi Saintifik yang memuat unsur 5 M (Mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan) untuk memudahkan peserta didik memahami teks bacaan qiraah.

Efektifitas materi ajar qiraah yang dikembangkan, dilihat dari hasil nilai pre-test dan post-test pada uji coba lapangan di kelas VII E dengan jumlah sampel 30 orang peserta didik. Yang menunjukkan perbedaan dari hasil nilai pre-test dengan rata-rata 51,66% dan hasil nilai post-test 79,03%. Hasil dari validator ahli media skor sebesar 94,11% dengan kriteria sangat layak atau valid dan hasil validator ahli media dengan skor 94,64% dengan kriteria sangat layak atau valid. Dan hasil respon peserta didik pada saat uji coba produk diperoleh sebesar 85,4% dengan kategori sangat layak. Maka produk yang dikembangkan layak digunakan.

Daftar Pustaka

- Ahyar, H. 2020. Universitas sebelas maret, helmina andriani, dhika juliana sukmana, universitas gajah mada, m. Si. Hardani, S. Pd., Grad. Cert. *Biotech Nur Hikmatul Auliya, M. Si. Helmina Andriani, Rhousandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah.*
- Andriana, K. 2015. Urgensi perencanaan pembelajaran bahasa arab dalam pendidikan di sekolah. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1.
- Asy'ari, M. H. 2018. Pengembangan materi ajar berbasis cooperative integrated reading and composition (circ) untuk keterampilan qiro'ah di mts tanwirul islam. *Kabillah: Journal of Social Community*, 3, 81-87.
- Erianjoni, E. 2017. Pengembangan materi ajar sosiologi tentang mitigasi bencana berbasis kearifan lokal di kota padang. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 4, 96-107.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan bahan ajar*, Bumi Aksara.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*, Prenada media.
- Maliha, C. A. 2022. Ta'tsir isti'abasalib al-muthala'ah (kitab al-qira'ah ar-asyidah)'ala al-insyaal-'arabiyya. *Arabia*, 14, 103-124.
- Maryani, I. & Fatmawati, L. 2018. *Pendekatan scientific dalam pembelajaran di sekolah dasar: Teori dan praktik*, Deepublish.
- Mubarok, R. 2022. Perencanaan pembelajaran pada pembelajaran tatap muka terbatas di madrasah ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4, 15-31.
- Siregar, H. F. & Melani, M. 2019. Perancangan aplikasi komik hadist berbasis multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2, 113-121.
- Sona, M. E. R. 2020. Penerapan media berbasis autoplay dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran bahasa arab. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1, 266-275.
- Sugiyono, D. 2013. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d.
- Syaifullah, M. & Izzah, N. 2019. Kajian teoritis pengembangan bahan ajar bahasa arab. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 3, 127-144.

- Wahyuningsih, T. O. 2016. Pengembangan media pembelajaran video sebagai bahan pengamatan berbasis animasi pada materi jurnal penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 4.
- Widiyanti, R. & Kurniawan, R. Y. 2021. Efektivitas bahan ajar e-book berbasis scientific approach pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 2803-2818.
- Widyaningsih, S. Y. 2018. Model pembelajaran inovatif “kunjungi cermati maknai temukan (kucermate)” sorak horey media komik. *Wonosobo, Universitas Sains Alquran (unsiq)*.

