

**MODEL MEDIA KOMIK SEBAGAI
SUPLEMEN PENGAJARAN BAHASA
ARAB DENGAN PENDEKATAN
KREATIVITAS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



Oleh :

Umu Salamah S.Pd.I., M.Pd.I.

NIM. 1230016025

DISERTASI

**PROGRAM DOKTOR (S3) STUDI ISLAM
KONSENTRASI KEPENDIDIKAN ISLAM**

**PASCA SARJANA UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2019



KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

PENGESAHAN

Disertasi berjudul : MODEL MEDIA KOMIK SEBAGAI SUPLEMEN PENGAJARAN BAHASA ARAB
DENGAN PENDEKATAN KREATIVITAS DI MADRASAH IBTIDAIYAH DAERAH
ISTIMEWA YOGYAKARTA

Ditulis oleh : Umu Salamah, S.Pd.I., M.Pd.I.
N I M : 1230016025
Program/Prodi. : Doktor (S3) / Studi Islam
Konsentrasi : Kependidikan Islam

**Telah dapat diterima
sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Doktor (Dr.)
dalam Bidang Studi Islam Konsentrasi Kependidikan Islam**

Yogyakarta, 12 April 2019

a.n. Rektor
Ketua Sidang,



Prof. Dr. H. Siswanto Masruri, MA.
NIP. 19530727 198303 1 005



YUDISIUM

BISMILLĀHIRRAHMĀNIRRAHĪM

DENGAN MEMPERTIMBANGKAN JAWABAN PROMOVENDA ATAS PERTANYAAN DAN KEBERATAN PARA PENGUJI DALAM UJIAN TERTUTUP PADA TANGGAL **7 DESEMBER 2018**, DAN SETELAH MENDENGAR JAWABAN PROMOVENDA ATAS PERTANYAAN DAN SANGGAHAN PARA PENGUJI DALAM UJIAN TERBUKA PROMOSI DOKTOR PADA HARI INI, MAKA KAMI MENYATAKAN, PROMOVENDA, **UMU SALAMAH, S.Pd.I., M.Pd.I.** NOMOR INDUK MAHASISWA **1230016025** LAHIR DI **CILACAP** TANGGAL **1 MARET 1983**,

LULUS DENGAN PREDIKAT :

~~PUJIAN (CUM LAUDE) / SANGAT MEMUASKAN / MEMUASKAN*~~

KEPADA SAUDARA DIBERIKAN GELAR DOKTOR DALAM BIDANG STUDI ISLAM KONSENTRASI KEPENDIDIKAN ISLAM, DENGAN SEGALA HAK DAN KEWAJIBAN YANG MELEKAT ATAS GELAR TERSEBUT.

SAUDARA MERUPAKAN DOKTOR KE - 639

YOGYAKARTA, 12 APRIL 2019

A.N. REKTOR
KETUA SIDANG,




PROF. DR. H. SISWANTO MASRURI, MA.
NIP. 19530727 198303 1 005

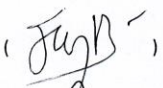
* CORET YANG TIDAK DIPERLUKAN







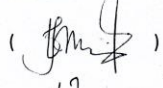


**DAFTAR HADIR DEWAN PENGUJI
UJIAN TERBUKA PROMOSI DOKTOR**

Nama Promovenda : Umu Salamah, S.Pd.I., M.Pd.I. ()
N I M : 1230016025

Judul Disertasi : MODEL MEDIA KOMIK SEBAGAI SUPLEMEN PENGAJARAN BAHASA ARAB DENGAN PENDEKATAN KREATIVITAS DI MADRASAH IBTIDAIYAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Ketua Sidang / Penguji : Prof. Dr. H. Siswanto Masruri, MA. ()

Sekretaris Sidang : Dr. H. Waryono, M.Ag. ()

Anggota : 1. Prof. Dr. H. Sutrisno, M.Ag. (Promotor/Penguji) ()
2. Dr. Usman, SS., M.Ag. (Promotor/Penguji) ()
3. Dr. Muqowim, M.Ag. (Penguji) ()
4. Prof. Dr. H. Sangidu, M.Hum. (Penguji) ()
5. Dr. Hj. Tatik Maryatut Tasnimah, M.Ag. (Penguji) ()
6. Dr. R. Umi Baroroh, S.Ag., M.Ag. (Penguji) ()

Diujiikan di **Yogyakarta** pada hari **Jum'at** tanggal **12 April 2019**

Tempat : AULA lt. 1 Gd. Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga

Waktu : Pukul 14.00 WIB. s/d selesai

Hasil / Nilai (IPK) : 2,57

Predikat Kelulusan : ~~Pujian (Cum laude)~~ / Sangat Memuaskan / ~~Memuaskan~~

Sekretaris Sidang,



Dr. H. Waryono, M.Ag.

NIP. 19701010 199903 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umu Salamah, S.Pd.I, M.Pd.I
NIM : 1230016025
Program/Prodi : Doktor (S3) / Studi Islam
Konsentrasi : Kependidikan Islam

menyatakan bahwa naskah **disertasi** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya, dan bebas dari plagiarisme. Jika di kemudian hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Februari 2019
Saya yang menyatakan



Umu Salamah, S.Pd.I., M.Pd.I
NIM. 1230016025



KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

PENGESAHAN PROMOTOR

Promotor : Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag.

Promotor : Dr. Usman, SS., M.Ag..

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah disertasi berjudul :

**MODEL MEDIA KOMIK SEBAGAI SUPLEMEN
PENGAJARAN BAHASA ARAB
DENGAN PENDEKATAN KREATIVITAS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH DAERAH ISTIMEWA
YOGYAKARTA**

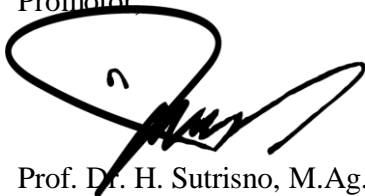
Yang ditulis oleh :

Nama : Umu Salamah
NIM : 1230016022
Program/Prodi : Doktor (S3)/Studi Islam
Konsentrasi : Kependidikan Islam

sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada 7 Desember 2018, saya berpendapat bahwa disertasi tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam Ujian Terbuka dalam rangka memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Kependidikan Islam.

Wassalamu'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Februari 2019
Promotor



Prof. Dr. H. Sutrisno, M.Ag.

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah disertai berjudul :

**MODEL MEDIA KOMIK SEBAGAI SUPLEMEN
PENGAJARAN BAHASA ARAB
DENGAN PENDEKATAN KREATIVITAS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH DAERAH ISTIMEWA
YOGYAKARTA**

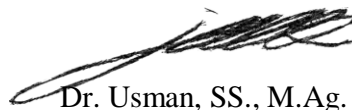
Yang ditulis oleh :

Nama : Umu Salamah
NIM : 1230016022
Program/Prodi : Doktor (S3)/Studi Islam
Konsentrasi : Kependidikan Islam

sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada 7 Desember 2018, saya berpendapat bahwa disertai tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam Ujian Terbuka dalam rangka memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Kependidikan Islam.

Wassalamu'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Februari 2019
Promotor,



Dr. Usman, SS., M.Ag.

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah disertasi berjudul :

**MODEL MEDIA KOMIK SEBAGAI SUPLEMEN
PENGAJARAN BAHASA ARAB
DENGAN PENDEKATAN KREATIVITAS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH DAERAH ISTIMEWA
YOGYAKARTA**

Yang ditulis oleh :

Nama : Umu Salamah
NIM : 1230016022
Program/Prodi : Doktor (S3)/Studi Islam
Konsentrasi : Kependidikan Islam

sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada 7 Desember 2018, saya berpendapat bahwa disertasi tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam Ujian Terbuka dalam rangka memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Kependidikan Islam.

Wassalamu'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Februari 2019
Penguji,



Dr. Muqowim, M.Ag.

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah disertai berjudul :

**MODEL MEDIA KOMIK SEBAGAI SUPLEMEN
PENGAJARAN BAHASA ARAB
DENGAN PENDEKATAN KREATIVITAS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH DAERAH ISTIMEWA
YOGYAKARTA**

Yang ditulis oleh :

Nama : Umu Salamah
NIM : 1230016022
Program/Prodi : Doktor (S3)/Studi Islam
Konsentrasi : Kependidikan Islam

sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada 7 Desember 2018, saya berpendapat bahwa disertai tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam Ujian Terbuka dalam rangka memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Kependidikan Islam.

Wassalamu'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Februari 2019
Penguji,



Dr. Tatik Mariyatut Tasnimah, M.Ag.

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah disertasi berjudul :

**MODEL MEDIA KOMIK SEBAGAI SUPLEMEN
PENGAJARAN BAHASA ARAB
DENGAN PENDEKATAN KREATIVITAS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH DAERAH ISTIMEWA
YOGYAKARTA**

Yang ditulis oleh :

Nama : Umu Salamah
NIM : 1230016022
Program/Prodi : Doktor (S3)/Studi Islam
Konsentrasi : Kependidikan Islam

sebagaimana yang disarankan dalam Ujian Tertutup pada 7 Desember 2018, saya berpendapat bahwa disertasi tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam Ujian Terbuka dalam rangka memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Kependidikan Islam.

Wassalamu'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 12 Februari 2019
Penguji,



Prof. Dr. Sangidu, M. Hum.

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Model Media Komik Sebagai Suplemen Pengajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Kreativitas Di Madrasah Ibtidaiyah Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengembangan buku Bahasa Arab pendekatan saintifik merupakan respon Kementerian Agama RI terhadap kebijakan kurikulum 2013. Namun demikian Namun demikian buku belum sepenuhnya mengadaptasi ruh dari kurikulum 2013 yaitu kreativitas. Hal ini ditandai dengan buku ajar yang didesain dengan model pendekatan mata pelajaran. Buku dikembangkan secara top down sehingga visi misi madrasah dan pola berpikir peserta didik tidak tercakup dalam buku ajar. Idealnya buku didesain dengan model tematik sehingga mengadaptasi pola berpikir peserta didik, dan selaras dengan ruh dari kurikulum 2013. Dengan demikian penelitian ini mengkaji mengenai kebijakan pengembangan buku ajar Bahasa Arab dan mengembangkan alternatif model media pembelajaran yang selaras dengan pola berpikir peserta didik MI kelas bawah serta selaras dengan tujuan kurikulum 2013 yaitu membekali kreativitas peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode penelitian R and D. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain tes, wawancara, dokumentasi dan observasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif dengan bantuan software SPSS 17.

Penelitian ini menemukan bahwa pengembangan buku ajar mata pelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah bersifat *top down*. Model media komik adalah model yang tepat bagi pengembangan media ajar Bahasa Arab dengan pendekatan kreativitas di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Adapun pengembangan media ajar berupa komik disimpulkan efektif meningkatkan prestasi Bahasa Arab siswa.

Kata Kunci: ***Bahasa Arab, Media Komik, Anak***

ملخص

هذه الأطروحة بعنوان نموذج وسائل الرسوم الهزلية كملحق تعليم اللغة العربية مع المقاربة الإبداعية في المدرسة الابتدائية بمحافظة جوجاكرتا الخاصة. هذه المشكلة ذات أهمية للبحث لأن تطوير مقرر اللغة العربية كاستجابة لسياسة المناهج الدراسية عام 2013 لم تكن متكيفة بإمكانيات إبداع الطلاب التي أصبحت روح المناهج عام 2013، ويتم توضيح ذلك من خلال الكتاب المقرر المصمّم بنموذج مقارنة المادة الدراسية، ولم يتكيف بشكل كامل مع معيار العملية كما أشارت إليه لائحة وزير التربية والثقافة رقم 22 عام 2016. وقلة مشاركة المجتمع في تطوير الكتاب المقرر تتأثر على روية المدرسة ورسالتها وأنماط تفكير الطلاب لم تكن مغطية داخل المقرر. ومن الناحية المثالية، تصميم الكتاب المقرر بالنموذج الموضوعي بحيث يتكيف أنماط تفكير الطلاب، وبلانم روح المناهج الدراسية عام 2013. ولذلك، يحاول هذا البحث اكتشاف سياسة تطوير الكتاب المقرر في مادة اللغة العربية وتطوير بديل نموذج وسائل التعليم الذي يلائم أنماط تفكير الطلاب بالمدرسة الابتدائية ومعيار عملية المناهج الدراسية عام 2013، وهو تزويد الطلاب بالابتكار والإبداع.

هذا البحث هو بحث تنموي باستخدام طريقة البحث والتطوير، كما يستخدم نهج هذا البحث عن طريق نظرية سيكولوجية التعلم، وهي نظرية التعلم وتفكير الطلاب، ونظرية الإبداع. تتكون تقنيات جمع البيانات في هذا البحث من الاختبارات، والمقابلات، والتوثيق، والملاحظات. وتحليل البيانات باستخدام التحليل النوعي للبيانات غير الرقمية، والتحليل الإحصائي للبيانات الرقمية باستخدام برنامج الإحصاء للعلوم الاجتماعية 17.

والنتيجة التي توصل إليها هذا البحث هي أن الكتاب المقرر لمادة اللغة العربية في المدرسة الابتدائية كان تنازليا أو من القمة إلى القاعدة. وأما تطوير وسائل التعليم من الرسوم الهزلية يعد فعاليا لتحسين تحصيل الطلاب في مادة اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: اللغة العربية، وسائل الرسوم الهزلية، الطلاب.

ABSTRACT

This dissertation entitled *A Comic Media Model as a Supplementary Material in Teaching Arabic with Creative Approach in Islamic Elementary Schools in Yogyakarta Special District* is essential for the available Arabic Student Books are far from what the curriculum of 2013, which appreciates students' creativity, expects. Designed in subject-approached model, the existing Arabic Books fail to meet the demand written in the regulation of the minister of education and culture no. 22 of 2016. The low public participation makes madrasah's mission and students' thought uncovered. Ideally, books are designed thematically. Thus, this study is aimed at reviewing Arabic book design policy and developing alternative learning media that follow the pupils' thought and standard process of curriculum of 2013, namely encouraging students to be more creative.

This development study utilizes Research and Development (R and D) method with psychology of study theories, i.e. child's learn and study theory and creativity theory. Data were collected through test, interview, documentation, and observation and analysed qualitatively for non numeric data. A statistic SPSS 17 software is used when dealing with numeric data.

The results show that the development of Arabic Student book in Islamic Elementary School is top down. The comic media model is the right model for developing Arabic learning media with creativity approach in Islamic Elementary School. Comic as a teaching media effectively improves the students' accomplishment.

Key words: Arabic, Comic Media, Students

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah. Atas rahmat serta karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan disertasi ini. Rasa syukur penulis juga panjatkan, hanya karena bimbinganNya, akhirnya penulis sampai pada tahapan ini. Disertasi berjudul Model Media Komik Sebagai Suplemen Pengajaran Bahan Ajar Bahasa Arab dengan Pendekatan Kreativitas di Madrasah Ibtidaiyah Daerah Istimewa Yogyakarta ini merupakan salah satu upaya penulis untuk dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Karya sederhana ini mudah-mudahan dapat memberikan kontribusi keilmuan bagi Studi Islam, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab pada tingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Disertasi ini dapat diselesaikan dengan baik tentu karena kontribusi positif dari banyak pihak. Puji dan syukur hanya kepada Allah, penulis juga sampaikan ucapan terima kasih dan apresiasi kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga, Prof. Dr. KH. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D Direktur, Noorhaidi, M.Ag., M.Phil. Ph.D., Wakil Direktur Dr. Moch Nur Ichwan, MA., Ketua Program Studi Doktor Ahmad Rafiq, MA., Ph.D., seluruh jajaran pengelola Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga dan seluruh civitas akademika Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga atas bimbingannya selama mengikuti proses perkuliahan, hingga terselesaikannya disertasi ini.
2. Promotor, Prof Dr. H. Sutrisno, M.Ag. dan Dr. Usman, SS., M.Ag., yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta tidak lelah untuk terus memberikan motivasi selama penulisan disertasi ini. Berkat bimbingan dan masukan perbaikan beliau berdua, disertasi ini menjadi lebih baik.
3. Prof. Dr. Sangidu, M.Hum., Dr. Muqowim, M.Ag., Dr. Tatik Mariyatut Tasnimah, M.Ag., selaku Penguji yang

telah memberikan banyak masukan dan perbaikan demi kesempurnaan penulisan disertasi ini.

4. Seluruh pengajar dan penulis di Pascasarjana yang menginspirasi penulis Prof. Dr. H. M. Amin Abdullah, Prof. Dr. H. Munir Mul Khan S.U., Prof. Dr. Mahasin, Prof. Dr. Suyata, Prof. Dr. Anik Ghufron, Dr. Chairil Anwar, M.Sc., Dr. Mahmud Arif, Dr. Sembodo Ardi Widodo, Dr. Ghofur Maimun dan Dr. Abdul Munip, M.Ag.
5. Sahabat-sahabat di Program doktor konsentrasi kependidikan Islam Dr. Zainal Arifin, Dr. Hendro Widodo, Dr. Wantini, Nadhifah, M.Pd., Nur Munajat, M.Pd., Munawar Khalil M.Pd., Wiji Astuti, M.Pd, M. Irzal, M.Pd.I., Mujahid, M.Ag. Rekan-rekan dosen FITK UIN Sunan Kalijaga, IAIN Surakarta dan Universitas ALMAATA.
6. Ayahanda H. M. Machsun, Ibunda Siti Chalimah, kakak Umi Sangadah, S.Pd., adik Chomsatun Munawaroh, S.E. dan Muhamad Baidhowi, suami Latif Zuhdianto, anak Azizou Vahad dan Azizou Vahid.

Kepada mereka yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah membantu penyelesaian disertasi ini, penulis sampaikan terima kasih. Hanya Allah yang maha mengetahui atas amal kebajikannya, maka hanya Dia yang akan membalas dengan sebaik-baik balasan.

Yogyakarta, 14 Februari 2019

Umu Salamah, S.Pd.I., M.Pd.I

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	v
NOTA DINAS	vii
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	15
D. Manfaat Penelitian	15
E. Kajian Pustaka	17
F. Kerangka Teoritik	27
G. Metode Penelitian	52
H. Sistematika Pembahasan	63
BAB II BUKU AJAR BAHASA ARAB MI PENDEKATAN SAINTIFIK	65
A. Bahan Ajar Bahasa Arab MI.....	65
B. Buku Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013	66
C. Kerangka Ilmiah Buku Ajar.....	67
D. Kreativitas Buku Ajar Bahasa Arab MI Pendekatan Saintifik.....	91
BAB III POLA BERPIKIR ANAK DAN MEDIA KOMIK	113
A. Pola Berpikir Anak.....	113
B. Media Komik	120
1. Materi Kontekstual	121
2. Keterbacaan (<i>Readability</i>)	132
3. Penggunaan Gambar	133
4. Materi Kombinasi	135
5. Cerita Imajinatif	138

6. Produk dan Display Produk	138
7. Lingkungan Bervariasi	140
8. Wawasan Baru	141
9. Kuis	142
10. Ekspresif	142
11. Tematik Integratif	144
BAB IV PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK	
BAHASA ARAB MI	153
A. Kebijakan Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab MI.....	153
B. Desain Media Komik	161
BAB V UJI COBA DAN SOSIALISASI PRODUK .	199
A. Identitas Produk.....	199
B. Kesesuaian Produk Media Komik di MI....	203
C. Uji Coba Terbatas	206
D. Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Setelah Perlakuan	224
E. Revisi Tahap II	228
F. Uji Coba Luas	229
G. Sosialisasi Media Komik Pada Masyarakat	237
H. Kritik Teori.....	248
BAB VI PENUTUP	253
A. Kesimpulan	253
B. Saran	254
C. Kata Penutup	262
DAFTAR PUSTAKA	263
LAMPIRAN-LAMPIRAN	279

DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Daftar Materi pada Buku Bahasa Arab Saintifik, 67
- Tabel 2. Tabel Kosa Kata Bahasa Arab, 87
- Tabel 3. Analisis Kesesuaian buku Bahasa Arab MI dengan langkah pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik (5M), 90
- Tabel 4. Aspek kreativitas pada buku Bahasa Arab Saintifik, 93
- Tabel 5. Ilustrasi materi komik dan buku bahasa Arab pendekatan saintifik, 143
- Tabel 6. Tema-tema dalam komik menggunakan Bahasa Arab, 149
- Tabel 7. Tabel Komik Ajar Bahasa Arab MI Kelas II, 164
- Tabel 8. Tabel Karakter dan peran dalam komik, 166
- Tabel 9. Tabel Gambar Karakter Komik Pada Bab I, 169
- Tabel 10. Tabel Gambar Karakter Komik Pada Bab II, 171
- Tabel 11. Tabel Gambar Karakter Komik Pada Bab III, 172
- Tabel 12. Tabel Gambar Karakter Komik Pada Bab IV, 173
- Tabel 13. Tabel kompetensi dasar dalam storybord, 175
- Tabel 14. Gambar Storybord Komik Bab I, 177
- Tabel 15. Gambar Storybord Komik Bab II, 178
- Tabel 16. Gambar Storybord Komik Bab III, 178
- Tabel 17. Gambar Storybord Komik Bab IV, 179
- Tabel 18. Masukan Ahli Bahasa Arab Muhajir, 187
- Tabel 19. Masukan Perbaikan Gambar Pada Materi Komik, 189
- Tabel 20. Masukan perbaikan pada sub latihan oleh, 190
- Tabel 21. Rangkuman masukan Thulus Musthafa, Lc., 191
- Tabel 22. Pelaksanaan Perlakuan Uji coba Terbatas, 209
- Tabel 23. Ringkasan Pembelajaran dengan Pendekatan Kreativitas, 216
- Tabel 24. Ringkasan Pembelajaran dengan Pendekatan Kreativitas, 221

- Tabel 25. Distribusi Frekuensi Tes Awal Kelompok perlakuan, 223
- Tabel 26. Distriusi Frekuensi Tes Akhir Kelompok perlakuan, 224
- Tabel 27. Perbandingan Skor, 225
- Tabel 28. Output perhitungan reliabilitas, 226
- Tabel 29. Hasil Uji Normalitas Sebelum Perlakuan, 228
- Tabel 30. Hasil Uji Normalitas Setelah Perlakuan, 228
- Tabel 31. Jadwal Perlakuan Uji Coba Luas, 230
- Tabel 32. Hasil Pengujian Statistik Kelas Perlakuan Sebelum Perlakuan, 230
- Tabel 33. Data Interval Nilai Sebelum Perlakuan, 231
- Tabel 34. Hasil Pengujian Statistik Kelas Perlakuan Sesudah Perlakuan, 231
- Tabel 35. Data Interval Nilai Setelah Perlakuan, 232
- Tabel 36. Data Interval Nilai Sebelum Perlakuan, 232
- Tabel 37. Data Interval Nilai Sebelum Perlakuan, 233
- Tabel 38. Statistik MIN II Sleman setelah Menggunakan media komik, 233
- Tabel 39. Interval Nilai MIN II Sleman Sesudah Perlakuan, 233
- Tabel 40. Hasil Pengujian Statistik Kelas Perlakuan MIN I Bantul, 234
- Tabel 41. Frekuensi kelas perlakuan MIN I Bantul, 234
- Tabel 42. Hasil Pengujian Statistik Kelas Perlakuan MIN I Bantul, 235
- Tabel 43. Frekuensi MIN I Bantul Setelah menggunakan media komik, 235
- Tabel 44. Perbandingan skor mean ketiga MI, 236
- Tabel 45. Tabel hasil uji t ketiga MI, 236

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Instrumen Penelitian, 58
- Gambar 2. Materi ayo mengamati bab 1, 70
- Gambar 3. Materi ayo membaca gambar bab 1, 71
- Gambar 4. Materi ayo berlatih bab 1, 72
- Gambar 5. Materi ayo mengamati bab 2, 73
- Gambar 6. Materi ayo membaca gambar bab 2, 74
- Gambar 7. Materi ayo berlatih bab 2, 75
- Gambar 8. Materi ayo mengamati bab 3, 76
- Gambar 9. Materi ayo membaca gambar bab 3, 77
- Gambar 10. Materi ayo latihan bab 3, 78
- Gambar 11. Materi ayo mengamati gambar bab 4, 79
- Gambar 12. Materi ayo membaca gambar bab 4, 79
- Gambar 13. Materi ayo berlatih bab 4, 80
- Gambar 14. Materi ayo mengamati bab 5, 81
- Gambar 15. Materi ayo membaca gambar bab 5, 82
- Gambar 16. Materi ayo berlatih bab 5, 83
- Gambar 17. Materi ayo mengamati gambar bab 5, 84
- Gambar 18. Materi ayo membaca gambar bab 5, 85
- Gambar 19. Materi ayo latihan bab 6, 86
- Gambar 20. Materi ayo mengamati bab 7, 86
- Gambar 21. Materi ayo membaca gambar bab 7, 88
- Gambar 22. Materi ayo berlatih bab 7, 89
- Gambar 23. Kombinasi Panel Komik Kombinasi 1, 135
- Gambar 24. Kombinasi Panel Komik Kombinasi 2, 136
- Gambar 25. Kombinasi cerita riil dengan hasil imajinatif, 137
- Gambar 26. Kombinasi teks dengan suara, 137
- Gambar 27. Panel Muatan Imajinatif, 138
- Gambar 28. Panel Display produk, 139
- Gambar 29. Panel lingkungan yang bervariasi, Musium, 140
- Gambar 30. Panel lingkungan yang bervariasi, Pintu surga, 140
- Gambar 31. Panel lingkungan yang bervariasi, halaman depan rumah, 141

- Gambar 32. Cuplikan materi tematik pada bab I, 148
- Gambar 33. Cuplikan materi tematik pada bab I Tema kebudayaan, 148
- Gambar 34. Cuplikan materi tematik pada bab I Tema kebudayaan Jepang, 159
- Gambar 35. Bagan desain komik bahasa Arab MI, 181
- Gambar 36. Cover depan produk media, 202
- Gambar 37. Sosialisasi Produk pada Guru MI Kartasura, 241
- Gambar 38. Diseminasi Pada Milad PGMI IAIN Surakarta keempat, 242
- Gambar 39. Pengenalan produk media pada mahasiswa PGMI, 243
- Gambar 40. Sosialisasi di MI Sultan Agung, 244
- Gambar 41. Sosialisasi di MIN I Bantul, 244
- Gambar 42. Sosialisasi di MIM Kartasura, 245
- Gambar 43. Proses sosialisasi produk pada guru MIM PK Kartasura, 246

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan bahasa yang memiliki kedudukan penting dalam kancah internasional. Dengan memiliki keterampilan berbahasa Arab, maka dapat memudahkan seseorang untuk dapat berkomunikasi dengan lebih dari 200 juta penduduk di Afrika Utara, Semenanjung Arab dan Timur Tengah. Terlebih bahasa Arab saat ini telah menjadi bahasa resmi PBB, Liga Arab, Organisasi Konferensi Islam, dan Uni Afrika. Bahasa Arab termasuk dalam rumpun bahasa Semit, kelompok bahasa kuno yang menyisakan beberapa bahasa lain seperti bahasa Ibrani dan Amhar di Etiopia. Bahasa Arab ditulis dari kanan ke kiri dan menggunakan tulisan sambung seperti tulisan tangan Eropa yang berarti huruf-hurufnya saling berkait serta tidak mengenal huruf besar/kapital.¹ Dalam bahasa Arab tidak ada kata yang serupa dengan bahasa Inggris serta bahasa Perancis akan tetapi sesungguhnya ada lalu lintas bahasa antara bahasa Inggris dengan bahasa Arab di manabahasa Inggris mengadopsi banyak kata dari bahasa Arab misalnya dalam kata bank dan film.²

Di Indonesia, mayoritas masyarakatnya beragama Islam bahkan memiliki persentase lebih tinggi dibandingkan warga negara Arab yang merupakan asal dari keberadaan bahasa Arab itu sendiri. Pada saat masyarakat Indonesia mayoritas beragama Islam maka munculah beberapa kebijakan dari pihak pemerintah terutama dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan maupun Kementerian Agama. Dalam hal ini bahasa Arab menjadi kajian wajib di antaranya dilaksanakan dalam banyak lembaga seperti di pesantren, lembaga bahasa,

¹ Jack Smart dan Frances Altofer, *Complete Arabic*, vol. 1 (Jakarta: Ksaint Blanck, 2013), 8.

² Smart dan Altofer, *Complete Arab*, 9.

hingga pada ranah pendidikan formal yakni Perguruan Tinggi, Madrasah Aliyah, Madrasah Tsanawiyah, bahkan hingga jenjang pendidikan dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yang notabene merupakan sekolah dasar bagi anak-anak yang masih berusia antara enam dan tujuh hingga dua belas tahun.

Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah merupakan mata pelajaran wajib sebagai bagian dari mata pelajaran Agama Islam. Bahasa Arab di MI bertujuan untuk menumbuhkan sikap positif siswa terhadap bahasa Arab.³ Selama ini mata pelajaran bahasa Arab kurang mendapatkan perhatian baik dari siswa maupun pihak Madrasah. Bahasa Arab dianggap sebagai mata pelajaran pendamping, hanya untuk membedakan antara sekolah bernuansa keagamaan dalam hal ini Islam dengan sekolah dasar umum di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini juga semakin nampak ketika siswa merasa menekuni bahasa Arab tidaklah banyak memberikan manfaat dibandingkan menekuni pelajaran Matematika. Bahasa Arab juga memiliki reputasi sebagai bahasa yang sulit. Salah satu kesulitan tersebut tampak pada struktur bahasa yang jauh berbeda dengan struktur bahasa Indonesia. Kesulitan lainnya adalah cara penulisannya yaitu dari kanan ke kiri.

Sementara itu kurikulum yang berlaku pada saat ini secara nasional pada semua jenjang pendidikan sekolah adalah kurikulum 2013. Kebijakan nasional kurikulum 2013 ini selanjutnya direspon dengan Peraturan Menteri Agama Nomor 165 tahun 2014. Dari PMA inilah mata pelajaran bahasa Arab MI mengadaptasi kurikulum 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.⁴ Termasuk pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab pendekatan Saintifik yang berada dalam domain

³ Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama, *Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kelas II MI*, (Jakarta: Dirpendis, 2015), 5.

⁴ Keputusan Menteri Agama RI No 165, *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2014), 1 – 12.

kementerian Agama. Pengembangan buku ajar tersebut merupakan tindak lanjut dan respon Kementerian Agama terhadap kebijakan kurikulum 2013.⁵ Merujuk pada PMA tersebut kurikulum bahasa Arab MI seharusnya memuat tiga kompetensi di antaranya; pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hendaknya masing-masing mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik.⁶ Ketiga kompetensi tersebut harus tercermin dalam tujuan pembelajaran.⁷ Dari tujuan pembelajaran selanjutnya diturunkan ke dalam materi pelajaran dalam bentuk buku ajar. Namun realitasnya, ketiga kompetensi tersebut belum diadaptasi dalam buku ajar bahasa Arab yang diterbitkan Kementerian Agama. Kompetensi yang disiapkan dalam buku ajar hanya berupa keterampilan berbahasa saja, tidak tercakup di dalamnya pengetahuan dan sikap.⁸ Pernyataan ini juga dibenarkan oleh Kepala Bidang Direktorat Madrasah Kantor Wilayah Kementerian Agama Yogyakarta, Nadhif.⁹ Menurutnya, keterbatasan jam pelajaran yang hanya dua jam perminggu menjadi alasan tidak mengadaptasi ketiga kompetensi yang diharuskan sebagaimana PMA nomor 165.

Dalam konteks kurikulum 2013, pembelajaran di sekolah dasar secara keseluruhan dari kelas satu hingga kelas enam hendaknya menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan tematik merupakan salah satu bagian dari pembelajaran

⁵ Nadhif, Wakamad Kanwil Kemenag DIY, Wawancara 17 Juli 2018.

⁶ Lihat Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, 2.

⁷ Adi Suryanto, "Jenis dan Fungsi Penilaian dalam Pembelajaran" *Materi Pokok Evaluasi Pembelajaran di SD*, cet. 21, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017), 1.37.

⁸ Kementerian Agama RI, *Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah, Kementerian Agama RI, 2015), 1 – 80.

⁹ Nadhif, Wakamad Kanwil Kemenag DIY, Wawancara 17 Juli 2018.

terpadu model *integrated*.¹⁰ Model keterpaduan atau *integrated* merupakan bentuk pemaduan dari beberapa mata pelajaran dalam topik yang sama.¹¹ Istilah-istilah di atas pada akhir-akhir ini lebih dikenal dengan tematik *integrated*, khususnya dalam dunia pendidikan dasar (MI). Berdasarkan kurikulum terbaru ini, idealnya materi pada buku ajar bahasa Arab MI disajikan secara tematik. Namun demikian buku ajar bahasa Arab MI pendekatan saintifik masih menggunakan pendekatan mata pelajaran.¹²

Desain materi ajar tematik bertujuan agar memudahkan siswa dalam belajar. Model tematik ini sesungguhnya berakar dari pola berpikir siswa sebelum masuk bangku sekolah yakni pola berpikir holistik. Anak memiliki kecenderungan untuk melihat segala sesuatu yang ada disekitarnya sebagai satu kesatuan utuh, mereka tidak melihat kejadian disekitarnya sebagai suatu hal yang parsial.¹³

Pembelajaran tematik diyakini sebagai salah satu model pengajaran yang efektif (*highly effective teaching model*). Model tematik mampu mawadahi dan menyentuh secara terpadu tiga dimensi sekaligus. Dimensi emosi, fisik, dan akademik menjadi satu bagian utuh. Model Pembelajaran Tematik ini pun sudah terbukti secara empirik berhasil memacu percepatan dan meningkatkan kapasitas memori peserta didik (*enhance learning and increase*).¹⁴

Di Indonesia pemberlakuan model pembelajaran tematik tidak diikuti dengan pemberlakuan kurikulum tematik. Tematik di sini hanya sebatas model pembelajaran yang dilaksanakan, adapun kurikulumnya dinamai dengan

¹⁰ Asep Hery Hernawan dkk, "Model-Model Pembelajaran Terpadu", *Pembelajaran Terpadu di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka), 1.21.

¹¹ *Ibid.*, 1.24.

¹² Kementerian Agama RI, *Bahasa Arab Pendekatan*, 1 – 80.

¹³ Hery Hernawan dkk, *Pembelajaran*, 1.1.

¹⁴ Boris Handal dan Janette Bobis, "Teaching Mathematic Thematically: Teacher Perspectives, Mathematic Education" *Mathematic Education Reseach Journal* 16, no. 1, (2004): 3 – 18.

kurikulum 2013. Adapun ruh dari pembelajaran tematik sendiri adalah kreativitas. Sebagaimana disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang menjabat pada saat kebijakan K13 diberlakukan, Muhammad Nuh, bahwa ruh dari pembelajaran tematik adalah kreativitas.¹⁵ Pembelajaran didesain agar siswa berpikir kreatif. Namun kenyataannya ide ini tidak sampai pada buku ajar bahasa Arab yang didesain. Buku ajar bahasa Arab pendekatan saintifik masih kental dengan paradigma behavioristik. Buku ajar tersebut belum didesain secara tematik mengacu kurikulum 2013, kendati tahun ini, 2018 seluruh sekolah/madrasah sudah harus mengimplementasikan k13 dengan model tematik.¹⁶

Pembelajaran dalam paradigma behavioristik merupakan upaya guru menuangkan pengetahuan sebanyak mungkin. Siswa dinilai berhasil dalam belajar ketika mampu menguasai sebanyak mungkin materi yang diberikan dan patuh sepenuhnya menerima informasi yang diberikan oleh guru.¹⁷ Proses pembelajaran seperti ini sesungguhnya bersifat indoktrinasi sehingga berhasil menjinakkan kognitif siswa namun berdampak negatif bagi mereka. Bentuk dampak negatif tersebut adalah siswa tidak dapat mengembangkan potensi kreativitas mereka sehingga pola berpikir mereka tidak sampai pada *higher order thinking*.¹⁸

Dari sejumlah rasional di atas pengembangan Bahan Ajar berjudul Bahasa Arab pendekatan saintifik kurikulum 2013 dapat ditarik kesimpulan bahwa buku ajar belum sepenuhnya sepenuhnya sesuai dengan yang diamanatkan kurikulum 2013 di antaranya; belum mengadaptasi pola berpikir peserta didik MI yaitu kreativitas, tidak menggunakan model tematik serta

¹⁵ M. Nuh, " Kurikulum2013," *Tempo*, Kamis, 27 Desember 2012

¹⁶ Hamid Muhammad, Tahun Ini kurikulum 2013 wajib diterapkan total, *Kompas*, Sabtu 20 Juni 2018.

¹⁷ I Wayan Santyasa, "Landasan Konseptual Media Pembelajaran," *Makalah* dipresentasikan dalam acara *Temu Ilmiah Universitas Pendidikan Ganesha*, 1 Juli 2007, 1.

¹⁸ Santyasa, *Landasan Konseptual*, 1.

belum memenuhi standar proses pendidikan yakni mengembangkan tiga aspek kemampuan sekaligus di antaranya pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan penyajian buku yang menggunakan empat langkah di antaranya mengamati, bertanya, ayo membaca gambar dan ayo latihan maka buku Bahasa Arab pendekatan saintifik merupakan pengembangan bahan ajar berbentuk strategi. Selain itu berdasarkan hasil observasi pembelajaran Bahasa Arab di MI, guru tidak menggunakan media pembelajaran. Mereka hanya mengandalkan buku ajar dan menggunakan metode dengan sedikit variasi. Menurut Noor Imanah prestasi belajar Bahasa Arab MI di DIY juga rendah jika dibandingkan mata pelajaran yang bersifat keagamaan lainnya. Agar dapat menjadi solusi bagi kekurangan dari buku ajar serta praktik pembelajaran Bahasa Arab di MI kelas dua maka peneliti berupaya mengembangkan media ajar dengan pendekatan kreativitas yang berbentuk media komik. Jika pengembangan dalam bentuk strategi pembelajaran telah ada, maka pengembangan bahan ajar dalam bentuk media dapat melengkapi kekurangan yang ada pada buku ajar terdahulu.

Upaya ini juga bertujuan agar pembelajaran bahasa Arab di MI dapat lebih kontekstual yakni selaras dengan cara belajar dan berpikir anak, kebutuhan anak dan proses belajar yang dapat mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Peluang ini sesungguhnya sangat terbuka dan direkomendasikan. Hal ini selaras dengan pernyataan kepala sekolah MIN I Yogyakarta sebagai pemegang kebijakan di MI. Ali mengatakan bahwa mereka (pihak MI) menyambut gembira pengembangan media ini sebagai sebuah bentuk pengayaan karena buku ajar yang ada bukanlah harga mati.¹⁹ Media ini juga dapat melengkapi buku bahasa Arab saintifik yang telah diimplementasikan secara nasional.

¹⁹ Ali Shofa Kepada Sekolah MIN II Sleman, Wawancara 2 Juli 2017

Pengembangan media ajar ini diharapkan dapat memotivasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah yang sesungguhnya dari sisi psikologi perkembangan masih dalam skala bawah. Pada saat siswa belajar bahasa Arab dengan rasa senang maka *passion* siswa akan terbangun. Belajar yang berangkat dari *passion* inilah yang dapat mengantarkan peserta didik menjadi bagian dari dunia global.

Media sebagai bagian dari unsur komunikasi merupakan pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan.²⁰ Ini berarti bahwa dalam proses pembelajaran media menjadi faktor penentu bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan pendekatan kreativitas agar siswa dapat mencapai *higher order thinking*. Dengan tersedianya Media pembelajaran dengan pendekatan kreativitas diharapkan anak akan semakin termotivasi untuk belajar dengan tanpa mengabaikan potensi kreativitasnya. Pembelajaran dengan berbasis kreativitas sangat relevan diberikan dibangku sekolah dasar.²¹ Selaras dengan Wayne Morris yang mengatakan akar dari masyarakat kreatif ada pada pendidikan dasar.²²

Hal tersebut juga selaras dengan teori cara belajar dan berpikir anak yang digagas Piaget. Dalam teori psikologinya, ia mengatakan bahwa anak pada usia mulai sekitar umur tujuh tahun sampai dengan sebelas tahun adalah sedang dalam masa operasional konkret.²³ Pemikiran operasional konkret sendiri mencakup penggunaan operasi, penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolong-golongkan itu sudah

²⁰ I Wayan Santyasa, *Landasan Konseptual*, 2.

²¹ Bill Maxwell, "Creativity Across Learning 3 - 18", *Laporan Implementasi Kurikulum Skotlandia*, 2013, 7.

²² Wayne Morris, "Creativity Its Place In Education", *Creativity Education*, 2006, 2.

²³ Kay C. Wood, Harlan Smith, Daurice Grossniklaus, "Piaget's Stages of Cognitive Development", *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*, 10 Juli 2007, 3.

ada tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasional konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikan yang berkaitan dengan obyek konkret nyata. Operasi konkret membuat anak bisa mengkoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada suatu kualitas dari objek. Pada level operasional konkret, anak-anak bisa melakukan sesuatu yang hanya bisa mereka lakukan secara fisik, dan mereka dapat membalikan operasi konkret ini. Kemampuan penalaran anak yang masih dalam tahapan operasional konkret ini mengharuskan para guru dapat mengajar lebih kreatif salah satunya dengan memfasilitasinya dengan media pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar dan berpikir mereka.

Sementara ini bahan ajar pada mata pelajaran bahasa Arab yang digunakan di MI masih belum mengadaptasi potensi kreativitas anak. Karakteristik anak yang cenderung kreatif, imajinatif belum diadaptasi dengan baik. Selain itu sistem pembelajaran yang ada saat ini tidak berpihak pada berkembangnya kreativitas akan tetapi sebaliknya. Hal ini sebagaimana diungkapkan Semiawan bahwa adanya kesenjangan antara tuntunan pengembangan kreativitas terhadap kenyataan yang ada di masyarakat²⁴ bahkan menurut Munandar terdapat mata pelajaran yang penting bagi pengembangan kreativitas dianaktirikan.²⁵

Selanjutnya Robert Fritz memberikan satu statemen bahwa perkembangan yang paling penting dalam peradaban telah datang melalui proses kreatif, tapi ironisnya, kebanyakan orang belum diajarkan untuk menjadi kreatif,²⁶ bahkan dalam penelitian dari Amerika Serikat yang bertemakan Creative

²⁴ Cony Semiawan, *Pendekatan Keterampilan Proses Bagaimana Mengaktifkan Siswa dalam Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1984), 16.

²⁵ Utami Munandar, *Mengembangkan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 16.

²⁶ Robert Fritz, "The Path of Resistance Least Learning to Become the Creative Force In Your Own Life", *Education Creativity*, 9 September 1994, 19.

Kelas, di mana proyek ini merupakan kolaborasi antara Project Zero dan Worldwide Outreach Disney dinyatakan bahwa “Sistem sekolah kami adalah konspirasi terselubung untuk membatalkan kreativitas”. Mengenai hal tersebut juga ditegaskan lagi oleh Petrus bahwa pemikiran pendidikan kami adalah berkaitan dengan; “Apa”. Hal ini tidak pandai merancang “apa yang bisa”.²⁷

Sementara itu Utami Munandar menyingung masalah kreativitas pembelajaran di sekolah di Indonesia bahwa dalam praktik pendidikan tampak kecenderungan para guru dan siswa yang terkait langsung dengan proses pembelajaran di kelas enggan untuk berpikir serta bertindak yang berlainan dengan kebiasaan berpikir dan bertindak orang pada umumnya. Mereka lebih tertarik dengan hal-hal yang umum dari sekedar pemikiran unik dan orisinil. Hal ini terlihat dari evaluasi yang dilaksanakan yakni lebih dominan dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang hanya memiliki satu jawaban benar tanpa memberikan porsi lebih pada mengukur dengan jawaban dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Selain itu kurangnya dorongan terhadap peserta didik untuk tidak takut mencoba sesuatu yang baru juga disinyalir menghambat bagi perkembangan potensi kreativitas peserta didik untuk berkembang,²⁸ faktor budaya sekolah dan masyarakat yang kurang menghargai kreativitas, jumlah siswa yang padat dalam satu ruang kelas yang terbatas yang berimbas pada aturan yang kaku, penggunaan metode yang dominan ceramah, celah waktu yang ada kurang dapat dimanfaatkan dengan baik. Selain itu munculnya keyakinan yang membudaya bahwa prestasi adalah satu-satunya ukuran berhasil tidaknya seorang siswa menempuh pendidikan. Akibatnya output siswa menjadi kehilangan kualitas yang

²⁷ Departemen for Education and Skill “UK National Curriculum Handbook”, *Laporan Penelitian*, 2007, 11-12.

²⁸ Toto Kuwanto, *Sex-Role dan Kreativitas*, *Disertasi* Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, 1994, 1 – 3.

justru menjadi kebutuhan bagi sumber daya yang unggul dan menentukan kemajuan peradaban bangsa.

Salah satu upaya untuk dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap bahasa Arab adalah bahwa pembelajaran bahasa Arab harus disampaikan dengan wahana yang dapat membantu mempermudah penyerapan siswa terhadap kompetensi tersebut, salah satu di antaranya adalah bahwa keberhasilan pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab tentunya harus didukung oleh adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan variabel yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar mustahil dapat terlaksana tanpa adanya media, karena media pembelajaran merupakan bagian dari pengembangan bahan ajar yang akan sangat berpengaruh pada tersampainya pesan-pesan pembelajaran atau sering disebut dengan istilah *decoding*. Interaksi pembelajaran yang berlangsung antara guru dengan siswa tersebut hadir karena adanya media pembelajaran. Singkatnya media berperan mempermudah berlangsungnya komunikasi antara guru dan siswa.²⁹

Melibatkan media pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kualitas hasil pembelajaran disamping juga faktor guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memperoleh pengalamannya. Selain itu media pembelajaran dapat menjadi sumber inspirasi, imajinasi, kreativitas serta motivasi belajar bagi peserta didik. Melalui media pembelajaran nilai-nilai yang diharapkan dari peserta didik dapat diwujudkan.

Untuk mengadaptasi pola berpikir anak yang cenderung kreatif, imajinatif dan selaras dengan tuntutan dunia global maka sudah seharusnya bahan ajar dalam bentuk media yang berbasis pada teori kreativitas produk dapat dikembangkan.

²⁹ Smaldino dkk., *Instructional Technology & Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2011), 7.

Jadi kreativitas yang ditonjolkan dalam tulisan ini adalah kreativitas produk. Bagaimana menghasilkan sebuah produk kreatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Wujud produk tersebut adalah berupa buku komik bahasa Arab yang dalam hal ini diposisikan sebagai suplemen bagi pembelajaran bahasa Arab yang sebelumnya telah memiliki buku ajar/buku teks sebagai buku wajib. Selanjutnya produk akhir yang berupa buku komik bahasa Arab tersebut diujicobakan di beberapa MI di DIY yang memiliki visi misi dan tujuan kreativitas. Madrasah Ibtidaiyah tersebut adalah MI Sultan Agung, MIN Tempel, dan MIN I Bantul.

MI merupakan sekolah dasar dimana peserta didiknya masih dalam masa kanak-kanak, sehingga menjadi sangat relevan jika komik dijadikan sebagai media pembelajaran bagi mereka. Sebagaimana Wayne Morris mengatakan bahwa akar dari masyarakat kreatif terdapat pada jenjang sekolah dasar. Dari beberapa penjelasan di atas sampailah pada pentingnya penelitian ini dilaksanakan yakni dengan mendasarkan beberapa pertimbangan sebagai berikut.

Pertama, literatur kreativitas dalam pembelajaran bahasa Arab masih sedikit. Kreativitas selama ini lebih dominan dalam dunia ekonomi, bisnis, pariwisata, industri dan lain sebagainya. Dengan adanya riset ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi pengembangan teori kreativitas khususnya bagaimana menempatkan kreativitas dalam media ajar bahasa Arab dan dunia pendidikan secara umum.

Kedua, dalam dunia pendidikan istilah kreativitas dominan disematkan pada strategi/metode pembelajaran. Kreativitas dalam pengembangan media dalam bentuk buku ajar khususnya dalam mata pelajaran bahasa Arab di MI sebagai respon dari kebijakan implementasi kurikulum 2013 belum ada.

Ketiga, penelitian ini akan menghasilkan satu produk kreatif yang dapat menjadi model bagi produk-produk kreatif

lainnya khususnya dalam dunia pendidikan. Produk sebagai bagian dari pengembangan kurikulum idealnya berpijak dari substansi pengembangan kurikulum. Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi dan seni berkembang secara dinamis.³⁰ Unsur seni yang terkandung pada produk adalah bentuk dari melibatkan perkembangan seni dalam dunia pendidikan. Unsur *art* yang melekat pada produk media yang dihasilkan merupakan pesan bagi dunia pendidikan bahwa sudah saatnya dunia pendidikan menampilkan sisi keindahannya.

Keempat, siswa MI khususnya kelas bawah adalah siswa yang dalam masa peralihan dari Sekolah Taman Kanak-Kanak. Kondisinya yang demikian menjadikan mereka masih senang bermain-main. Kesenangannya bermain-main tidak serta merta harus dihilangkan dan diganti dengan kegiatan yang super serius, tetapi justru sebaliknya disesuaikan dengan tahapan perkembangannya namun tetap dalam koridor yang sesuai. Selaras dengan Amara bahwa komik dapat menghibur serta memberikan informasi layaknya film dan musik.³¹ Pembelajaran bahasa Arab bagi siswa tersebut akan dapat diterima jika disesuaikan dengan tahap perkembangannya.

Kelima, masih banyak para orang tua yang melarang putra dan putri mereka membaca komik dengan alasan membaca komik itu bukan aktivitas belajar serta akan berdampak negatif bagi putra putrinya. Berbeda dengan pikiran para orang tua, sebaliknya komik sesungguhnya memiliki manfaat yang positif yaitu dapat mentransformasi cara seseorang berpikir.³² Dengan desain buku ajar komik bahasa Arab yang akan dihasilkan di sini, maka anggapan membaca komik bukan aktivitas belajar menjadi tidak berlaku lagi.

³⁰ Lihat Dokumen kurikulum 2013, tahun 2013, 11.

³¹ Philip Amara, *So You Can To Be a Comic Artist*, (New York: Simons & Schuster Children's Publicity Departemen, 2012), 2.

³² Philip Amara, *So You Can*, 2.

Keenam, desain komik menjadi ciri khas bagi produk penelitian yang dihasilkan yakni pengembangan media. Ini dikarenakan komik sendiri berwujud kombinasi antara garis dan teks, selaras dengan hal tersebut Amara mengatakan komik sebagai bentuk kombinasi antara *panel ballon* dan *captions*.³³ Garis dan teks, keduanya merupakan hal yang satu dengan yang lainnya sama sekali berbeda. Teks yang memuat pelajaran akan terlihat sangat monoton, namun dengan kombinasi garis atau dalam hal ini gambar maka menjadi hal yang artistik. Dengan seperti ini siswa akan dapat berimajinasi dan mengembangkan diri baik tanpa guru maupun dengan guru ataupun pendamping. Komik merupakan bagian dari seni. Dengan demikian media komik dalam pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan kreativitas secara tidak langsung telah mengadaptasi seni di dalamnya, karena kreativitas dalam pendidikan salah satunya adalah dengan melibatkan unsur seni di dalamnya.

Ketujuh, kombinasi antara teks dan gambar dalam sebuah panel adalah satu hal yang baru dibandingkan hanya berupa teks saja. Selain itu kombinasi merupakan salah satu unsur dari pola berpikir kreatif.

Kedelapan, media komik bahasa Arab yang akan dihasilkan dapat memotivasi siswa untuk tertarik membaca dan belajar bahasa Arab. Membuat anak suka membaca bukan satu hal yang mudah pada saat kebanyakan teman yang lainnya bermain *gadget*, terlebih membaca buku pelajaran bahasa Arab.

Kesembilan, media komik bahasa Arab yang dihasilkan memuat tiga komponen di antaranya keterampilan berbahasa Arab, pengetahuan, sikap sebagaimana standar pengembangan kurikulum dalam PMA nomor 165. Produk juga memuat unsur pola berpikir kreatif khususnya bagi siswa MI. Produk media

³³ Philip Amara, *So You Can*, 8.

disajikan didesain secara tematik. Dengan demikian produk akan memiliki keunikan yang dapat menjadi daya tarik tersendiri. Keunikan yang dimiliki pada media ajar tersebut menjadi memiliki nilai tawar (*bergaining position*) yang lebih jika dibandingkan berupa buku ajar pada umumnya (Bahasa Arab pendekatan saintifik).

Produk telah diujicobakan kebeberapa MI di antaranya; MI Sultan Agung, MIN I Bantul, dan MIN Tempel. Ketiga MI tersebut dipilih menjadi lokasi penelitian dikarenakan memiliki visi, misi dan tujuan yang mendukung bagi pengembangan kreativitas peserta didik. Selain itu berdasarkan studi awal ketiga sekolah ini juga memiliki karakter yang cukup unik dan berbeda dengan MI lainnya secara umum salah satunya adalah kurikulum baik intra maupun ekstra kurikulumnya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka penelitian ini diberikan judul “Model Media Komik Bahasa Arab Dengan Pendekatan Kreativitas di Madrasah Ibtidaiyah Daerah Istimewa Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Mengapa pembelajaran bahasa Arab di MI belum mengadaptasi potensi kreativitas peserta didik?
2. Bagaimana model media ajar bahasa Arab yang mengadaptasi potensi kreativitas siswa MI?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan model?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini meliputi tujuan teoretis dan praktis.

1. Tujuan teoretis

Tujuan teoretis penelitian ini adalah untuk menemukan formula teoretis yang dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki kurikulum.

2. Tujuan praktis

- a. Untuk melacak dan menemukan akar masalah mengapa buku ajar bahasa Arab di MI tidak mengadaptasi potensi kreativitas siswa.
- b. Mengungkap model media komik bahasa Arab di MI yang mengadaptasi potensi kreativitas.
- c. Untuk menformulasikan langkah-langkah pengembangan produk media komik, mendeskripsikan hasil pengembangan produk, dan mendeskripsikan proses diseminasi produk.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat yang bersifat teoretis maupun manfaat yang bersifat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menjadi salah satu sarana bagi konsep pengembangan bahan ajar yang menekankan pada teori kreativitas produk. Pengembangan bahan ajar yang bertolak dari teori kreativitas akan memiliki *genre* yang berbeda. Daya beda inilah sebagai wujud inovasi dalam bidang pendidikan anak dalam rumpun keilmuan bahasa Arab. Berinovasi tidak berarti harus serta merta melihat

kesukaan masyarakat. Berinovasi dapat juga dalam bentuk membuat *trend* baru untuk mewarnai dunia pendidikan dasar. Sebagai salah satu model media, produk dapat juga menjadi inspirasi bagi pengembangan metode, teknik, model penilaian, desain kelas, kurikulum mata pelajaran pada tataran institusi, daerah bahkan pusat.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Guru Bahasa Arab MI/guru kelas II dapat memperoleh pengalaman serta wawasan baru mengenai konsep dan media ajar yang kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Arab dan akan lebih termotivasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan mediadan sumber belajar yang serupa.
- b. Media komik dengan desain tematik dapat merangsang siswa untuk dapat memiliki keterampilan berpikir holistik.
- c. Lembaga pendidikan tempat penelitian dilakukan dapat memanfaatkannya untuk (1) bahan pertimbangan pengambilan keputusan dan kebijakan kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah berkenaan dengan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab; (2) memotivasi guru agar senantiasa melakukan pengkajian dan pengembangan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media yang kreatif, serta memiliki inisiatif melakukan pengembangan hal serupa guna mengefektifkan pembelajaran.
- d. Pengambil kebijakan bidang pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini, untuk bahan pertimbangan pengambilan keputusan dan kebijakan kependidikan, khususnya masukan dan pertimbangan

bagi pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Arab MI.

- e. Penulis buku pelajaran dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan refleksi dan bahan pertimbangan penyusunan buku ajar bahasa Arab MI yang mengadaptasi potensi kreativitas siswa.

E. Kajian Pustaka

Penelitian ini mengkaji tentang kreativitas produk yang menghasilkan media komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas II Madrasah Ibtidaiyah Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian berkaitan dengan kreativitas sebelumnya telah dikaji oleh beberapa peneliti, di antaranya oleh Wayne Morris di Belgia pada tahun 2006.³⁴ Morris mencoba melihat kreativitas dalam pendidikan. Dalam tulisannya yang berjudul “*Creativity its Place in Education*”. Ia berpandangan bahwa sudah saatnya dalam sebuah proses pembelajaran memasukkan unsur seni di dalamnya sehingga siswa diarahkan untuk “tahu mengapa” serta “tahu bagaimana”. Kreativitas dalam dunia pendidikan seyogyanya menghasilkan sebuah karya orisinal di mana di dalamnya melibatkan proses berpikir imajinatif.

Menurut Morris melibatkan siswa dalam sebuah proyek serta menampilkannya dalam papan buletin merupakan satu bentuk kreativitas didalam kelas. Selanjutnya Daniel Yar Hamidi, Karl Wennberg dan Henrik Berglund³⁵ mengkaji mengenai kreativitas dan pendidikan interpreneurship. Daniel dan kawan-kawan mencoba melihat apakah potensi kreatif siswa terkait dengan niat mereka untuk terlibat dalam kewirausahaan. Dalam analisa regresi ordinalnya, Daniel

³⁴ Wayne Morris, *Creativity Its Place*, 15.

³⁵ Hamidi, Karl dan Henrik, “Creativity in Intrepreneurship Education”, *Journal of Small Business and Enterprise Development*, Vol. 15 No. 2, 2008, 304 – 320.

menemukan bahwa latihan dalam kreativitas dapat digunakan untuk meningkatkan niat kewirausahaan siswa dalam pendidikan kewirausahaan. Heterogenitas dalam gaya kreatif antar siswa sesungguhnya dapat menjadi pendekatan dalam pendidikan entrepreneurship.

Kajian mengenai kreativitas dan pendidikan dalam konteks penelitian kuantitatif telah dikaji oleh Utami Munandar tahun 1977 dalam disertasinya.³⁶ Munandar menulis dalam upayanya menyelesaikan disertasi pada Universitas Negeri Jakarta. Hasil penelitian yang diperolehnya bahwa dalam praktik pendidikan tampak kecenderungan para guru-siswa yang terkait langsung dengan proses pembelajaran di kelas enggan untuk berpikir serta bertindak yang berlainan dengan kebiasaan berpikir dan bertindak orang pada umumnya. Mereka lebih tertarik dengan hal-hal yang umum dari sekedar pemikiran unik dan orisinal.

Singkatnya pembelajaran di kelas lebih mendukung bagi pola pembelajaran konvergen dibandingkan memberikan porsi yang cukup bagi berkembangnya pola pembelajaran yang mengembangkan berpikir divergen yakni dengan memanfaatkan otak sebelah kanan. Selanjutnya penelitian Karmon Sigalingging.³⁷ Penelitian Sigalingging menyoroti masalah kreativitas dalam kejuaraan lomba. Dia ingin melihat bagaimana proses penilaian pada kejuaraan tersebut menggunakan instrumen kreativitas yang ia buat dengan mengadaptasi teori kreativitas yang digagas oleh beberapa pakar di antaranya: 1) Model evaluasi CIPP, yakni model evaluasi yang digagas oleh Komite Penasehat Riset Phi Delta Kappa yang diketuai oleh Stufflebeam di Ohio State University; 2) Model Alkin, yakni model evaluasi ini mengkaji

³⁶ Utami Munandar, *Education and Creativity: A Study of Relationship between measures of creative thinking and a number of educational variables in Indonesian primary and junior secondary schools*, Disertasi, 1977.

³⁷ Karmon Sigalingging, *Model Evaluasi Kreativitas Lomba Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*, Disertasi, 2009.

tentang lima kawasan yang perlu dievaluasi; 3) Model Kirkpatrick. Model ini dikembangkan Kirkpatrick yang dikenal sebagai *Evaluating Training Programs; The Four Levels* atau *Kirkpatrick's Evaluation* yaitu *reacting, learning, behavior and result*; 4) Model Evaluasi Pengukuran antara lain model evaluasi yang dikembangkan Trhondike.

Menurut konsep ini evaluasi pendidikan pada dasarnya pengukuran terhadap berbagai tingkah laku yang bertujuan untuk melihat perbedaan-perbedaan individu atau kelompok yang hasilnya diperlukan dalam rangka perencanaan praktik pendidikan; 5) Model *Illuminative*; model evaluasi ini dikembangkan di Inggris salah satu tokohnya adalah Malcolm Parlett. Model evaluasi ini bahwa program pendidikan yang dievaluasi tidak dilihat sebagai sesuatu yang terpisah akan tetapi dalam hubungan lingkungan belajar (material dan psikososial).

Dari beberapa model evaluasi di atas Sigalingging mengkonstruksi model penilaian baru yang ia namai sebagai model penilaian kreativitas dalam pembelajaran hemisphere kanan. Adapun komponen-komponen kreativitas versi Sigalingging antara lain; pribadi, pendorong, proses dan produktivitas. Dari keempat komponen kreativitas selanjutnya dikembangkan instrumen penilaian yang digunakan untuk melihat bagaimana tingkat kreativitas penilaian pada lomba kompetensi siswa sekolah menengah kejuruan.

Penelitian serupa juga ditulis oleh Abdul Kamil Marisi.³⁸ Kamil membuat model pengukuran kreativitas dalam pembelajaran hemisphere kanan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini secara eksplisit membuat model pengukuran. Ia membuat model penilaian dengan terlebih

³⁸ Abdul Kamil Marisi, Efektivitas Model Pengukuran Kreativitas Dalam Pembelajaran Hemisphere Kanan Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Disertasi*, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2006.

dahulu melihat model-model penilaian yang ada dengan mengkombinasikan model-model penilaian tersebut dengan pola berpikir divergen. Selanjutnya dari beberapa teori yang ia rujuk, Kamil membuat satu instrumen penilaian yang ia sebut sebagai model pengukuran kreativitas dalam pembelajaran hemisphere kanan.

Penelitian berikutnya masih berhubungan dengan pengukuran dan penilaian yakni penelitian berjudul; Pengukuran Keterampilan Proses Sains Pola Divergen Dalam Mata Pelajaran Biologi SMA di Provinsi DIY dan Jawa Tengah.³⁹ Penelitian ini ditulis oleh Bambang Subali dengan merujuk kepada model-model penilaian serta dengan melihat konsep pola berpikir divergen dan keterampilan proses sains ia turunkan menjadi konsep atau model yang ia usung dan dinamai sebagai model pengukuran keterampilan proses sains pola divergen dalam mata pelajaran biologi SMA.

Berbeda dengan beberapa penelitian di atas penelitian M.Taufik yang berjudul Kreativitas dalam Pendidikan Islam, Telaah konseptual Kreativitas dan Konteks Empirikny Di MAN Mataram.⁴⁰ Taufik mengeksplor cukup banyak dan mendalam mengenai kreativitas. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menelusuri isyarat dan konsep kreativitas pada tataran substansi pendidikan Islam, yakni pada norma-norma dasar yang terkandung dalam al-Quran sebagai landasan dan sumber pendidikan Islam selanjutnya melihat konteks empiriknya dalam tataran praksis pendidikan Islam pada Madrasah Aliyah Negeri Mataram.

Terkait metode Penelitian, penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan yang data-datanya diperoleh dari pustaka selanjutnya dianalisis secara teoretis-filosofis lalu

³⁹ Bambang Subali, Pengukuran Keterampilan Proses Sains Pola Divergen Dalam Mata Pelajaran Biologi SMA di Provinsi DIY dan Jawa Tengah, *Disertasi*, 2006.

⁴⁰ Muhammad Taufik, Kreativitas dalam Pendidikan Islam, Telaah konseptual Kreativitas dan Konteks Empirikny Di MAN Mataram, *Disertasi*, 2012.

diangkat relevansi kontekstualitasnya. Agar penelitian ini tidak terlalu luas maka diberikan batasan dengan melihat relevansi konteks *empiric* kreativitas dalam pelaksanaan pendidikan Islam. Penelitian ini juga berupaya memodifikasi model *library research* dengan *field research* di mana penekanannya pada yang pertama.

Dari hasil pemaduan dua model tersebut dilakukan refleksi-deskriptif untuk mendapatkan gambaran model pengembangan kreativitas dalam pendidikan Islam, untuk selanjutnya dapat digunakan sebagai acuan dan alternative dalam pengembangan pendidikan Islam yang kreatif.

Data penelitian ini dengan demikian mencakup dua dimensi, yakni kepustakaan dan lapangan. Data kepustakaan tentang kreativitas dan pendidikan Islam dalam penelitian ini meliputi; isyarat tentang kreativitas dan pendidikan Islam dalam al-Quran sebagai sumber utama pendidikan, isyarat potensi kreativitas manusia dalam al-Quran serta konsep kreativitas dan pendidikan Islam berkenaan dengan hasil penelitian serta refleksi pemikiran para ahli di bidang psikologi dan pendidikan.

Main concern dari penelitian ini adalah untuk mengetahui relevansi *empiric* dari konseptualisasi teoritik, sehingga pendekatan yang digunakan antara lain: 1) Pendekatan rasionalistik-interpretif. Pendekatan ini tidak hanya sekedar berpikir menggunakan rasio, melainkan rasionalisme sebagai lawan dari positivisme. Pendekatan rasionalistik menuntut sifat holistic, obyek diteliti tanpa dilepaskan dari konteksnya. Argumentasi dan konstruksi pemaknaan atas empirik, baik *empiric sensual* (realitas yang tertangkap indera), *empiric logic* (realitas logis) maupun *empiric etic* (realitas moral) yang didukung dengan realitas *social emosional* menjadi sangat penting, dan dalam kerangka itu konstruksi konsepul menjadi sangat penting. Konstruksi konseptual dilakukan dari hasil penelitian terhadap al-Quran sebagai sumber pendidikan Islam,

dan hasil-hasil penelitian di bidang psikologi khususnya menyangkut kreativitas.

Secara garis besar isi dari disertasi pertama, berupa analisis deskriptif-interpretatif mengenai potensi kreatif manusia berdasarkan isyarat ayat-ayat al-Quran. Hal ini merupakan keunggulan manusia dibandingkan makhluk lain yang menyebabkan diamanahkan menjadi *Abd* dan khalifah Allah secara bersamaan. Kedua amanah tersebut menuntut manusia untuk selalu menjaga dan mengembangkan potensi dirinya. *Kedua*, bahwa di dalam al-Quran terdapat ayat-ayat al-Quran yang memberi isyarat baik secara eksplisit maupun implisit mengenai pendidikan baik dalam aspek asas dan tujuannya maupun dalam aspek keilmuannya serta aspek proses pembelajarannya.

Ketiga, tampilan kondisi kreaivitas dalam pelaksanaan pendidikan Islam, yaitu tampilan kondisi kreativitas dalam pelaksanaan pendidikan pada madrasah yang ditentukan sebagai kasus dalam penelitian ini. Di antaranya mengingat madrasah merupakan institusi yang memiliki akar sejarah yang cukup panjang dalam khazanah pendidikan formal Islam. *Keempat*, mengenai alternative model pengembangan kreativitas dalam pelaksanaan pendidikan Islam. Di sini digambarkan secara reflektif seputar kondisi dan realitas kreativitas pelaksanaan pendidikan Islam setelah itu dianalisis mengenai nilai-nilai Islam bagi kreativitas dalam pelaksanaan pendidikan Islam atas dasar pikiran bebas, serta mengenai gambaran pengembangan iklim kreatif pada pelaksanaan pendidikan di madrasah.

Sedangkan dalam konteks media, terdapat Kyle Pepler dan Yasmin B. Kafai. Dalam Routledge Taylor Francis Online, jurnal Learning, Media and Technologi ini

dipublikasikan.⁴¹ Penelitian berjudul “*From Super Goo to Stratch: exploring creative digital media production in informal learning*” merupakan jenis penelitian etnografi. Penelitian ini berupaya untuk melihat bagaimana produk kreatif siswa dapat dimanfaatkan dalam pendidikan media serta menyoroti trend baru dalam media pendidikan. Penelitian ini berupaya mengenalkan cara-cara baru bagi para remaja untuk terlibat dalam produksi kreatif yang memiliki dampak bagi proses pembelajaran.

Berdasarkan studi etnografi yang dilakukan Kepler dan Kafai bahwa remaja sesungguhnya memiliki potensi dalam memproduksi media baru seperti video game, seni interaktif, media penelitian pendidikan dan praktik. Di sini remaja tidak hanya berperan dalam mengkonsumsi media, akan tetapi juga terlibat dalam proses memproduksi media dan genre yang terhitung baru. Produk media yang dihasilkan juga diupload atau dipublikasikan pada *space* yang sedang tren seperti *MySpace* dan *youtube*.

Penelitian ini juga menyoroti bahwa media pendidikan di era digital hendaknya memperhitungkan perkembangan teori baru serta konvergensi budaya. Dengan begitu penelitian ini menggeser budaya, sehingga garis antara konsumen dan produsen menjadi tidak nampak. Budaya konvergensi dalam penelitian ini terlihat dengan pilihan bagi remaja secara sosial untuk dapat berpartisipasi dalam memproduksi media baru. Dalam media hal ini menghasilkan keterampilan kolaborasi yakni keterampilan berbicara dan mendengar, menulis dan membaca, serta mengkonsumsi dan memproduksi.

Penelitian tersebut dikhususkan bagi remaja luar sekolah atau *informal learning* yakni bagi mereka yang berada di klub komputer, komunitas atau tempat-tempat studi di mana para

⁴¹ Kyle Pepler dan Yasmin B. Kafai, *From SuperGoo to Stratch: exploring creative digital media production in informal learning*. *Jurnal Learning, Media and Technologi*, 2010, . 33-60

remaja dengan kesadarannya berupaya untuk terlibat dalam praktik produksi kreatif. Pengembangan penelitian ini lebih kepada produk kreatif yang memanfaatkan perangkat lunak, serta memanfaatkan perangkat komputer. Produk berupa video game, animasi, video musik serta jenis lainnya yang memanfaatkan seni digital.

Masih berkaitan dengan kreativitas dan media. Penelitian Michael tentang perbandingan produk teknologi pendidikan yang dibuat dengan simulasi komputer dan yang dibuat menggunakan tangan.⁴² Penelitian Michael bertujuan untuk membandingkan pengaruh aktivitas simulasi menggunakan komputer versus aktivitas langsung terhadap kreativitas, orisinalitas dan kegunaan produk siswa. Lima puluh delapan siswa sekolah menengah pendidikan teknologi dari Virginia Utara berpartisipasi dalam penelitian ini. Subyek secara acak ditugaskan dengan memanfaatkan media simulasi komputer, dan sebagian ditugaskan pada kelompok perlakuan langsung/tidak memanfaatkan komputer. Perlakuan pada kelompok pertama adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai media simulasi sedangkan kelompok kedua tanpa menggunakan media komputer/secara langsung yakni dengan mencetak materi simulasi menggunakan print warna.

Dari uji coba ini diperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan dalam hal kreativitas menghasilkan produk meskipun menggunakan media yang berbeda yakni memanfaatkan perangkat komputer dan tanpa perangkat komputer/diberikan secara langsung. Temuan yang diperoleh adalah mungkin menggunakan simulasi komputer sebagai pengganti aktivitas langsung dan tetap mempertahankan kreativitas orisinalitas dan kegunaan produk.

⁴² Kurt Y. Michael, Comparison of student's product creating using computer simulation activity versus a hands on activity in technology education, *Desertasi* Institut Teknologi Virginia, 2000, 1.

Terakhir, penelitian berkaitan dengan media komik yang berjudul pengembangan media komik dalam pembelajaran bahasa Arab di MIN Patuk Gunung Kidul. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media. Adapun media yang dihasilkan hanya untuk satu kompetensi dasar dan tidak berwujud buku. Produk media komik juga tidak mendasarkan pada kurikulum terbaru yakni kurikulum 2013 dengan model integratif/terpadu.

Adapun gambar pada komik merupakan redesain dari gambar komik yang sudah jadi/sudah ada sebelumnya artinya tidak menekankan pada orisinalitas produk sebagaimana yang disyaratkan pada teori kreativitas produk.⁴³ Produk didesain hanya untuk satu kompetensi saja tidak berupa buku. Produk di *di-breakdown* dari konsep media pembelajaran, dan bukan sebagai upaya pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan teori kreativitas dengan beberapa unsur yang melekat padanya. Adapun metode penelitian pada penelitian Rohimah menggunakan metode ADIE. Produk diujicobakan hanya di satu MI yakni MIN Patuk Gunung Kidul Yogyakarta.

Dari beberapa telaah pustaka di atas dapat dideskripsikan bahwa penelitian terkait tema kreativitas terdapat tiga jenis pertama masih sebatas deskriptif pembelajaran dengan pendekatan kreativitas, kedua penelitian yang mengembangkan produk alat penilaian/evaluasi kreativitas dan yang ketiga adalah penelitian etnografi yang berupaya untuk menggeser budaya yang sebelumnya menjadi budaya baru yang lebih maju atau yang sedang menjadi trend. Selanjutnya ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar. Pertama, penelitian Eni Dwi Kurniawati. Penelitian berjudul pengembangan bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia dengan pendekatan tematis di SMA Negeri 2 Sambas. Penelitian Dwi diawali dengan merumuskan kebutuhan jenis

⁴³ Siti Rohimah, Wawancara, 1 Juli 2017.

bahan ajar baik dari perseptif siswa maupun guru. Berangkat dari sinilah protipe bahan ajar dirumuskan. Penelitian yang berupaya mengembangkan satu bahan ajar dengan pendekatan tematis ini memiliki target akhir menguji efektivitas produk. Adapun substansi dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah pada ranah metodologi pengajaran khususnya yakni pendekatan tematis.

Kedua, hampir serupa dengan penelitian Dwi, terdapat penelitian pengembangan bahan ajar yang dilakukan Anindita. Penelitian Anin menghasilkan produk pengembangan yaitu model pendekatan aktif sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis ilmiah di lingkungan perguruan tinggi. Produk pengembangan masih berkisar metodologi pengajaran. Dengan model pembelajaran aktif yang dikembangkan dalam bentuk bahan ajar diharapkan dapat menjadi alternatif pengayaan bagi model strategi pembelajaran khususnya bagi ketrampilan menulis karya ilmiah.

Jika kedua penelitian pengembangan bahan ajar di atas lebih berorientasi pada pengembangan strategi pembelajaran, maka penelitian yang akan dilaksanakan berupa penelitian pengembangan bahan ajar yang berorientasi pada media. Adapun judul penelitian ini adalah pengembangan media komik sebagai suplemen pengajaran bahasa Arab dengan pendekatan kreativitas di Madrasah Ibtidaiyah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Produk media berupa komik yang dihasilkan di sini berpijak dari kerangka keilmuan kreativitas produk dalam bingkai kurikulum 2013. Maka media bahan ajar yang dihasilkan berupa media cetak (buku) yang melibatkan unsur *art* dan didesain secara tematik dengan melibatkan pengetahuan pada bidang keilmuan lainnya. Selain itu media komik juga dikembangkan dengan mengadaptasi kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Arab kelas II MI.

Sejauh pengamatan penulis belum ada hasil penelitian yang membahas pengembangan model media komik sebagai suplemen pengajaran bahasa Arab di MI Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga topik permasalahan tersebut mendesak untuk dapat dilaksanakan.

F. Kerangka Teoretik

1. Media Komik Bahasa Arab dan Pendekatan Kreativitas

a. Hakikat Media

Istilah media berasal dari bahasa Latin yakni *medius*.⁴⁴ Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*) yang merujuk pada apa saja yang menjadi informasi antara sumber dengan penerima.⁴⁵ Selanjutnya istilah media dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai alat atau sarana.⁴⁶

Media dalam pengertian ini adalah sebagai perantara pengalaman berkenaan dengan kompetensi yang harus berkembang pada diri siswa dengan kompetensi yang dikembangkan oleh guru. Istilah media sesungguhnya tidak hanya berlaku di dunia pendidikan, akan tetapi istilah media digunakan dalam banyak lini kehidupan seperti pada bidang pertanian ada istilah media tanam, dalam bidang teknologi ada media sosial dan dalam bidang komunikasi ada media massa.

Istilah media selanjutnya disandingkan dengan beberapa istilah lain di antaranya media pendidikan, media pembelajaran. Gerlach dan Ely dalam Arsyad mengartikan media lebih mengarah kepada pendidikan bahwa secara garis besar dapat dimaknai sebagai

⁴⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2015), 3.

⁴⁵ Smaldino dkk., *Instructional*, 7.

⁴⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. *Kemdikbud (Pusat Bahasa)*, diakses 15 Januari 2017, <https://kkbi.web.id/media>.

manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁴⁷ Sedangkan media pembelajaran menurut Sanaki dimaknai sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk menampilkan, menyampaikan informasi atau materi pelajaran dari pemberi pesan ke penerima pesan.⁴⁸

Media pembelajaran menurut Suryaman memiliki makna yang sangat luas yakni sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, media radio, televisi, buku, majalah, surat kabar, internet, dan sebagainya.⁴⁹ Berdasarkan beberapa pengertian media yang cukup variatif sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka media dalam konteks penulisan ini diartikan sebagai sarana dan bahan untuk mengembangkan potensi peserta didik baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan dalam berbahasa Arab.

Secara umum terdapat jenis-jenis media di antaranya: (1) media audio (media yang dapat didengarkan); (2) media visual (media yang dapat dilihat) ; (3) media audio-visual (media yang dapat didengar dan dilihat). Di dalam perkembangan terkini, media biasanya lebih disederhanakan lagi ke dalam dua dikotomi sebagaimana Sanaki menjelaskan jenis media dari sisi komponennya.⁵⁰ Berdasarkan komponennya, media terbagi menjadi dua yakni: (1) *Hardware* (perangkat keras). *Hardware* ini memiliki fungsi untuk menampilkan perangkat lunak. Perangkat keras ini dapat berupa komputer, televisi, OHP, VCD, DVD, Video dan

⁴⁷ Azhar Arsyad, *Media*, 3.

⁴⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dirgantara, 2017), 25.

⁴⁹ Maman Suryaman, *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, Materi Workshop Pengembangan Kompetensi Guru SMK di DIY*, 2010, 50.

⁵⁰ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, 27.

sebagainya. (2) *Software* atau perangkat lunak. Perangkat lunak merupakan satu program atau aplikasi yang dapat ditampilkan melalui sarana *hardware*.

Contoh media yang berupa software antara lain: *elearning*, *e-book*, film, sandiwara, diagram, bagan, grafik, rekaman. Sementara itu menurut taksonomi Leshin dalam Arsyad, pembagian media pembelajaran di antaranya media berbasis manusia, media berbasis cetakan, dan media berbasis komputer. Berdasarkan deskripsi hakikat media dan jenis-jenis media di atas, maka dapat dipahami dalam penulisan ini, media akan berupa sarana pembelajaran Bahasa Arab yang berbasis cetak yang dikemas dalam buku ajar komikbahasa Arab.

b. Mengapa Pendekatan Kreativitas

Bicara kreativitas tentu akan berkaitan dengan sistem pendidikan. Salah satu negara yang telah mengembangkan kurikulum dengan filosofi kreativitas adalah Skotlandia.⁵¹ Kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki kualifikasi keilmuan yang siap bertahan dalam kondisi ekonomi, sosial dan budaya yang sering tidak menentu menjadi salah satu alasan Skotlandia menerapkan kebijakan ini. Kondisi tidak menentu dan tantangan dimasa yang akan datang membutuhkan kunci untuk dapat memecahkannya, di antaranya adalah dengan memiliki kemampuan kreatif.

Percepatan penemuan teknologi terbukti telah banyak merombak institusi masyarakat selanjutnya memicu perubahan sosial dalam tempo dan kurun waktu yang singkat, permasalahan tersebut tentunya harus dipecahkan sekali lagi dengan kreativitas. Hal ini sebagaimana dijelaskan bahwa kemampuan berpikir

⁵¹ Chief Executive Scotland, The Project Reflect Curriculum Scotland, *Laporan Penelitian*, 2013, 1.

kreatif dikategorikan sebagai berpikir tingkat tinggi, adapun berpikir tingkat rendah meliputi ranah kognitif yaitu aspek pengetahuan (*knowledge*) pemahaman (*comprehension*) dan aplikasi (*application*).⁵²

Perubahan sosial ekonomi dan budaya yang tidak menentu tersebut dengan demikian sudah semestinya direspon dunia pendidikan yakni dengan menumbuhkan kemampuan berpikir yang sifatnya bukan domestikasi, bukan penyesuaian, bukan konvergen melainkan divergen, inovatif dan kreatif.⁵³ Siswa kreatif menjalani kehidupan yang lebih kaya, dan dalam jangka panjang dapat memberikan kontribusi yang berharga untuk masyarakat.⁵⁴

Kreativitas menjadi sangat penting bagi kehidupan, karena kita hidup dalam dunia yang mengalami perubahan sangat cepat. Dengan kondisi yang demikian kita dituntut untuk membuat koneksi, berinovasi, komunikasi dan kerjasama dengan orang lain atau lembaga lain.⁵⁵ Perubahan yang demikian cepat tentunya menjadi satu tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Sebuah tantangan tentunya belum pernah terjadi sebelumnya sehingga perlu diantisipasi keberadaannya yakni dengan *shape the future* melalui proses pembelajaran.

Perubahan yang merupakan bentuk dari tantangan dunia pendidikan tersebar dalam banyak aspek kehidupan di antaranya tantangan ekonomi, teknologi, sosial, serta tantangan yang datang dari diri sendiri.⁵⁶ Pembelajaran kreativitas menjadi jalan tengah bagi

⁵² Taufik Pasiak, *Membangunkan Raksasa Tidur; Optimalkan Kemampuan Otak Anda dengan Metode Allisa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004), 2 – 68.

⁵³ Taufik Pasiak, *Membangunkan Raksasa Tidur*, 2 – 68.

⁵⁴ Wayne Morris, *Creativity Its Place.*, 2.

⁵⁵ NACCCE, *Creativity, Culture and Education*, 12.

⁵⁶ NACCCE, *Creativity, Culture and Education*, 18 – 27.

munculnya tantangan, karena pembelajaran kreativitas akan menghasilkan generasi yang dapat berkontribusi dalam dunia sosial.⁵⁷ Pembelajaran kreativitas sesungguhnya pembelajaran yang berpihak pada kecerdasan majemuk, hal ini sebagaimana Robinson mengatakan bahwa menemukan *passion* dapat merubah segalanya⁵⁸ dan belajar yang sesungguhnya adalah belajar yang sesuai dengan *passion*.⁵⁹

Kreativitas sesungguhnya satu kebutuhan yang *urgen* bagi pengembangan sumber daya manusia.⁶⁰ Sebagaimana sumber daya alam yang perlu diregenarasi, sumber daya manusia juga demikian tidak hanya perlu direvolusi akan tetapi lebih tepatnya perlu ditransformasi dengan jalan memberikan bekal kreativitas kepada peserta didik.

Secara yuridis, pembelajaran kreativitas di Indonesia telah diisyaratkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) nomor 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Demikian dalam PP No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Bab IV pasal 19 dalam PP tersebut ditegaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi

⁵⁷ Wayne Morris, *Creativity Its Place In Education*, 2.

⁵⁸ Ken Robinson & Lou Aronica, *The Element: How Finding Your Passion Changes Everything*, (New York: Penguin Group, 2009), 29.

⁵⁹ Ken Robinson & Lou Aronica, *The Element*, 29.

⁶⁰ NACCCE, *Creativity, Culture and Education*, 11.

peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁶¹ Model pembelajaran sistemik, interaktif, inspiratif, motivatif, kreatif, dan aktif sebagaimana ditegaskan dalam UU dan PP itu merupakan model yang selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran kreativitas.

Berdasarkan penjelasan di atas, hendaknya pembelajaran bahasa Arab diselenggarakan dengan pendekatan kreativitas sehingga mampu memberikan nilai tambah dan kontribusi yang nyata baik bagi peserta didik secara pribadi, bagi output pendidikan, bagi guru, sekolah maupun lebih luas dapat bermanfaat bagi bangsa dan negara serta turut andil dalam perkembangan globalisasi.

c. Akar Historis Pendekatan Kreativitas

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di Indonesia di antaranya terdapat beberapa pendekatan pembelajaran yang muncul sebagai apikasi dari teori psikologi di antaranya; behavioristik, psikologi kognitif dan psikologi pemrosesan informasi. Behavioristik di Indonesia mulai diimplementasikan pada tahun 1978, salah satu pelopornya adalah Pavlov, Throndike, Skinner.

Teori utamanya adalah *operant conditioning*, bahwa stimulus adalah penyebab terbentuknya respon-respon belajar. Dalam *operant conditioning* materi bahasan dibentuk sedemikian rupa sehingga merangsang pembelajar untuk merubah perilaku sedemikian rupa sesuai dengan apa yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran. Dalam behavioristik baik stimulus yang

⁶¹ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV Pasal 19 – 22.

terkondisi maupun tidak merupakan penggerak awal tindakan belajar yang mendekati titik-titik dalam garis kontinum antara kesukarelaan menuju pemaksaan belajar. Adapun aplikasi teori belajar *operant conditioning* dibidang pengembangan strategi belajar terletak pada hasil karya monumental Skinner dalam bentuk pengajaran berprogram, selanjutnya Keller Plan dengan mastery learning, pendekatan audio tutorial, pembelajaran dengan bantuan komputer, keduanya merupakan alternatif model pembelajaran yang bertolak dari *behavioral objectives*.

Berkaitan dengan pendekatan kreativitas, setidaknya terdapat empat tradisi/aliran psikologi yang mengkaji mengenai kreativitas di antaranya tradisi psikoanalitik, kognitif, behavioristik, dan humanistik. Psikoanalisis merupakan satu cabang ilmu yang dikembangkan oleh Sigmund Freud, ia menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan sebagai upaya tidak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai hal-hal yang tidak menyenangkan atau tidak diterima. Menurutnya mekanisme pertahanan akan merintangi produktifitas selanjutnya berakibat menghalangi produktifitas kreatif. Bertolak belakang dengan mekanisme pertahanan yang menghambat produktifitas kreatif, sebaliknya sublimasi sebagai penyebab utama kreativitas. Sublimasi yang dimaksudkan adalah usaha pengalihan hasrat yang bersifat primitif ketingkah laku yang diterima oleh masyarakat.⁶²

Kreativitas dalam tradisi kognitif dipelopori oleh Galton, Medniet dan Gulford. Kreativitas dalam tradisi behavioristik dipelopori oleh Skinner. Sedangkan kreativitas dalam tradisi humanistik dipelopori oleh

⁶² Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. *Kemdikbud (Pusat Bahasa)*, diakses 15 Januari 2017, <https://kkbi.web.id/sublimasi>.

Rogers, May dan Maslow. Diskusi kreativitas dalam humanistik fokus pada aktualisasi diri, bertindak berdasarkan pada kebutuhan batin dan potensi mereka.⁶³ Dengan demikian kreativitas dalam konteks penulisan ini adalah kreativitas sebagai *human nature* menyandarkan pada tradisi humanistik. Hal ini karena keberadaannya yang tidak hanya dimiliki oleh sebagian orang saja akan tetapi setiap orang berkesempatan untuk memiliki kreativitas sebagai bentuk kemampuan yang dapat diasah dan dipelajari.

d. Hakikat Pendekatan Kreativitas

Terdapat beberapa pengertian kreativitas yang cukup variatif. Kreativitas dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki beberapa arti antara lain; kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, kekreatifan.⁶⁴ Kreatif yang memiliki kata dasar kreativitas dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai; memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta; pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi.⁶⁵

Pengertian kreativitas tersebut berkaitan erat dengan beberapa hal bahwa kreativitas mengusahakan bagi hadirnya ide-ide baru yang dengan ide baru tersebut dapat menghasilkan satu karya baru yang orisinal. Kreativitas di sini juga menghendaki bagi kecerdasan serta daya imajinasi yang kuat untuk menghasilkan satu karya baru tersebut.

Dari kutipan di atas Mumford mendefinisikan kreativitas mencakup produksi novel, dan produk yang

⁶³ Anna Craft, *An Analysis of Research...*, . 5

⁶⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. *Kemdikbud (Pusat Bahasa)*, diakses 15 Januari 2017, <https://kkbi.web.id/kreativitas>.

⁶⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. *Kemdikbud (Pusat Bahasa)*, diakses 15 Januari 2017, <https://kkbi.web.id/kreatif>.

bermanfaat. Kreativitas selanjutnya dapat dimaknai sebagai proses memproduksi sesuatu yang bersifat original dan bermanfaat.⁶⁶ Apa yang dihasilkan dari proses kreatif dapat beragam tidak hanya dalam satu bentuk dalam lingkup yang terbatas. Hal ini ditegaskan oleh Peter bahwa ratusan analisis yang berbeda ditemukan dalam literatur mengenai kreativitas⁶⁷.

Newell dan Shaw memaknai kreativitas sebagai generasi ide-ide baru imajinatif yang melibatkan inovasi radikal kebaruan atau solusi untuk sebuah masalah, dan reformulasi radikal terhadap masalah. Adapun definisi Higgins bahwa solusi kreatif hanya dapat mengintegrasikan pengetahuan dengan cara yang berbeda, solusi kreatif, baik baru atau digabungkan, harus memiliki nilai.⁶⁸ Demikian halnya menurut Ogilvie, imajinasi, yang melibatkan generasi ide sebelumnya tidak tersedia serta generasi cara yang berbeda untuk melihat peristiwa penting untuk mencapai tindakan kreatif.⁶⁹

Merujuk beberapa definisi kreativitas di atas dapat dimaknai bahwa kreativitas melibatkan generasi ide-ide baru atau rekombinasi unsur yang dikenal menjadi sesuatu yang baru, memberikan solusi berharga terhadap satu masalah. Hal ini juga melibatkan motivasi dan

⁶⁶ Sternberg dan Lubart, *The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms*. Dalam Sternberg, *Handbook of Creativity*, (Cambridge University Press, 1999), 5.

⁶⁷ Meusburger, Peter *Milieus of Creativity: The Role of Places, Environments and Spatial Contexts*. Dalam Meusburger dkk, *Milieus of Creativity: An Interdisciplinary Approach to Spatiality of Creativity*, 2009, 10.

⁶⁸ Higgins, *101 Creative Problem Solving Techniques: the Handbook of New Ideas for Business*, (Florida: The New Management Publishing Company 1994), 105.

⁶⁹ dt Ogilvie, *Creative action as a dynamic strategy: using imagination to improve strategic solutions in unstable environments*, *Journal of Business Research*, 1998, No. 41, 49 – 56.

emosi. Kreativitas adalah Fitur dasar kecerdasan manusia pada umumnya. Hal ini didasarkan pada kapasitas seperti asosiasi ide, mengingatkan, persepsi, pemikiran analogis, mencari masalah-ruang terstruktur, dan mencerminkan otokritik. Ini melibatkan tidak hanya dimensi kognitif (generasi ide-ide baru), tetapi juga motivasi dan emosi, dan terkait erat dengan konteks dan kepribadian faktor budaya.⁷⁰

Menurut Boden, terdapat beberapa bentuk kreativitas, melibatkan berbagai cara menghasilkan ide-ide baru: kombinasional, eksplorasi transformasi-onal.⁷¹ Kombinasional adalah kreativitas yang melibatkan kombinasi baru dari ide-ide yang akrab. Eksplorasi adalah kreativitas yang melibatkan generasi ide-ide baru dengan eksplorasi konsep terstruktur. Transformasional adalah kreativitas yang melibatkan transformasi beberapa dimensi struktur, sehingga struktur baru dapat dihasilkan.

Berpikir kreatif secara disiplin dapat memainkan peran nyata dalam inovasi. Kreativitas dan inovasi adalah kegiatan yang biasanya melengkapi, karena kreativitas menghasilkan dasar inovasi yang dalam perkembangannya menimbulkan kesulitan yang harus dipecahkan sekali lagi, dengan kreativitas. Hal ini tidak mungkin untuk memiliki inovasi tanpa kreatif ide, karena ini adalah titik awal.⁷² Inovasi terjadi ketika kreativitas terjadi dalam budaya organisasi yang tepat.

Rhodes telah menganalisis lebih dari empat puluh definisi kreativitas, namun demikian dia berkesimpulan

⁷⁰ Boden, Creativity and artificial intelligence, *Artificial Intelligence*, 1998, No. 103, 347.

⁷¹ *Ibid.*, 347 – 356.

⁷² Elena Sefertzi, Creativity, *Report produced for the EC funded project*, 2000. Available at <https://pdf.semanticscholar.org> (Diunduh 1 Oktober 2017 pkl. 00.30)

bahwa kreativitas secara umum diartikan dalam 4 hal yakni pribadi, proses dan produk.⁷³ Dalam penulisan ini kreativitas lebih ditekankan pada produk. Kreativitas dalam arti produk adalah berkaitan dengan orisinalitas, penciptaan sesuatu yang baru,⁷⁴ kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang memiliki makna sosial.⁷⁵

Adapun produk kreatif menurut Rogers dalam Vernon memiliki beberapa kriteria antara lain: (1) produk *observable*, (2) produk adalah sesuatu yang baru, (3) produk harus merupakan kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.⁷⁶

e. Tujuan Kreativitas

Tujuan kreativitas menurut Candy dan Juttner dalam Sefertzi tujuan berpikir kreatif adalah berpikir di luar batas-batas yang ada, untuk terjaga rasa ingin tahu, untuk melepaskan diri dari rasional, ide konvensional dan prosedur yang diformalkan, mengandalkan imajinasi, yang berbeda, acak dan untuk mempertimbangkan beberapa solusi dan alternatif.⁷⁷

Kreativitas bukan kualitas bawaan dari hanya beberapa orang yang terpilih. Kreativitas hadir pada semua orang. Hal ini dapat dipelajari, dipraktekkan dan dikembangkan dengan menggunakan teknik yang telah terbukti dapat meningkatkan dan merangsang

⁷³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), 20.

⁷⁴ Barron dalam Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), 21.

⁷⁵ Haefele dalam Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), 21.

⁷⁶ Rogers dalam Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), 22.

⁷⁷ Schlange dan Juttner, Helping managers to identify the key strategic issues, *Long Range Planning*, Vol. 30, No. 5, 1997, . 777-786.

kemampuan kreatif, ide-ide dan hasil kreatif, membantu orang untuk keluar dari cara pemecahan masalah mereka secara normal, yang memungkinkan mereka untuk mempertimbangkan berbagai alternatif dan untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas kerja. Kreativitas dibangun sebagai kemampuan belajar yang memungkinkan kita untuk menentukan hubungan baru antara konsep atau peristiwa yang tampaknya tidak berhubungan sebelumnya, dan yang menghasilkan entitas pengetahuan baru.⁷⁸ Pengetahuan dan informasi adalah dasar untuk kreativitas.

Adapun hasil atau manfaat yang dapat diperoleh dalam proses kreatif antara lain: inovasi melalui produk baru dan proses menghasilkan ide; perubahan secara terus menerus terhadap produk atau layanan; meningkatnya produktivitas; efisiensi; kecepatan/keseringan; fleksibilitas; kualitas produk dan layanan; tampilan yang bagus.⁷⁹

Pembelajaran kreativitas juga memiliki dampak positif bagi guru maupun peserta didik, yakni memiliki tanggung jawab yang besar dalam mengelola pembelajaran mereka sendiri, mereka membangun *open-ended approach* untuk pembelajarannya.⁸⁰ Pembelajaran kreativitas di Skotlandia terbukti mampu memberikan kontribusi positif bagi peserta didik di antaranya; termotivasi dan berkeinginan untuk menjadi lebih baik dalam kemampuannya; percaya diri terhadap validitas ide mereka; dapat memimpin dan bekerjasama dengan yang lain.⁸¹

⁷⁸ Eleni Sefertzi, *Creativity, Report produced for the EC funded project*, 2000, 12.

⁷⁹ Eleni Sefertzi, *Creativity*, 5.

⁸⁰ Bill Maxwell, *Creativity*, 1.

⁸¹ Bill Maxwell, *Creativity*, 1.

f. Materi/Kurikulum Pembelajaran Kreativitas

Terdapat banyak pengertian kurikulum, di antaranya merujuk pada Undang-Undang nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 butir 9 disebutkan bahwa Kurikulum adalah: (1) seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan (2) bahan pelajaran, serta (3) cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar.⁸² Dalam pembelajaran kreativitas kurikulum dapat dirancang oleh pakar yang ahli dalam bidang kreativitas, hal ini sebagaimana di Skotlandia. Pemerintah Skotlandia merancang kurikulum kreativitas yang diperuntukkan bagi anak-anak dan pemuda pelajar di Skotlandia yang sedang dalam rentang usia 3 – 18 tahun.⁸³ Dalam kurikulum nasional United Kingdom, pembelajaran kreativitas adalah dengan menyediakan konteks yang kaya dan beragam bagi siswa untuk memperoleh, mengembangkan dan menerapkan berbagai pengetahuan, pemahaman dan keterampilan. Kurikulum memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif dan kritis, memecahkan masalah dan membuat perbedaan untuk lebih baik. Kurikulum hendaknya juga harus memberikan mereka kesempatan untuk menjadi kreatif, inovatif, giat dan memiliki kemampuan *leadership* untuk memberikan bekal bagi kehidupan masa depan mereka sebagai pekerja dan warga negara. Kurikulum hendaknya juga memberikan kemampuan kepada siswa untuk melihat peluang secara positif,

⁸² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 18.

⁸³ Bill Maxwell, *Creativity Across Learning 3-18*, *laporan penelitian Implementasi Kurikulum Skotlandia*, (Education Scotland: Foghlam Alba, 2013), 14.

tantangan dan tanggung jawab untuk mengelola risiko dan mengatasi perubahan dan kesulitan.⁸⁴

Sedangkan Wayne Morris mengajarkan kreativitas adalah dengan memungkinkan siswa untuk:⁸⁵ pertanyaan dan tantangan, murid kreatif penasaran, tanya tantangan, dan tidak harus mengikuti aturan. Membuat koneksi dan melihat hubungan, murid kreatif berpikir lateral dan membuat asosiasi antara hal-hal yang biasanya tidak terhubung. Membayangkan ingin, mungkin. Mereka membayangkan, melihat kemungkinan, bertanya “bagaimana jika”. Gambar alternatif, dan melihat sesuatu dari titik pandang yang berbeda. Mengeksplorasi ide-ide dan pilihan. Murid kreatif bermain dengan ide-ide, mencoba alternatif dan pendekatan baru, menjaga pikiran terbuka dan memodifikasi ide-ide mereka untuk mencapai hasil yang kreatif. Merefleksikan secara kritis gagasan, tindakan dan hasil.

Guru kreatif meninjau kemajuan, mengundang dan menggunakan umpan balik, mengkritik secara konstruktif dan melakukan pengamatan. Guru kreatif memerlukan kepercayaan diri dalam disiplin ilmu mereka dan diri mereka sendiri.

g. Strategi Kreativitas

Kreativitas dapat diajarkan⁸⁶ Sesungguhnya kreativitas bukan merupakan kualitas bagi sebagian orang saja, kreativitas dapat dimiliki oleh setiap orang, karenanya kreativitas dapat dipelajari, dipraktekkan serta dikembangkan dengan teknik-teknik yang sesuai yang

⁸⁴ UK National Curriculum Handbook, 11 – 12.

⁸⁵ Wayne Morris, *Creativity Its Place In Education*, 2006. *Laporan Penelitian*, 4.

⁸⁶ National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE) Report, *All Our Futures: Creativity, Culture and Education, Report to Secretary of State for Education and Employment & Secretary of State for Culture, Media and Sport*, 1999, 11.

dapat meningkatkan dan menstimulasi kemampuan kreativitas.⁸⁷ Hal ini selaras dengan pendapat Ken Robinson bahwa setiap orang memiliki potensi kreativitas, tantangannya adalah bagaimana mengembangkannya. Adapun budaya kreativitas hendaknya ada pada setiap orang tidak hanya beberapa orang saja.⁸⁸

NACCCE dalam laporan ilmiahnya mengatakan bahwa penelitian ilmiah baru-baru ini berorientasi pada pengembangan kreativitas sebagai sebuah proses pendidikan. Sesungguhnya telah banyak penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kreatif dapat dikembangkan oleh pelaksanaan teknik kreativitas.⁸⁹

Adapun konsep-konsep dasar teknik kreatif dalam NACCE antara lain: penghakiman dini dan kurangnya penyaringan ide; membuat analogi dan metafora, melalui simbol-simbol, dengan menemukan kesamaan antara situasi, yang kita ingin memahami situasi lain, yang kita sudah mengerti; membangun situasi imajinatif dan ideal (menciptakan visi ideal); cari-cara untuk membuat visi yang ideal terjadi; Kaitkan hal-hal atau ide-ide yang sebelumnya tidak berhubungan; menghasilkan beberapa solusi untuk masalah.

Teknik pembelajaran kreativitas untuk memberikan keterampilan kolaborasi antara lain: *brainstorming, mapping, decision making, agenda setting peer feedback, teacher Feedback ,assesment*. Adapun kreativitas dalam media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memproduksi *storybord* instruksi dan *storybord* aktivitas.

⁸⁷ European Commission 1998.

⁸⁸ Ken Robinson, *Out of Our Mind, Learning To Be Creative*, (United Kingdom:Capstone Publishing Ltd, 2011), 15.

⁸⁹ National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE), "All Our Futures: Creativity and Education, *Laporan*, 1998,13.

h. Evaluasi belajar perspektif kreativitas

Untuk memonitor seberapa baik *skill* kreativitas peserta didik yang berkembang maka guru dan pemegang kebijakan dapat membantunya dengan mempromot dan mengevaluasi.⁹⁰ Bentuk penilaian dalam pembelajaran kreativitas dapat dengan berbagai instrumen penilaian di antaranya: penggunaan rubrik deskriptif didukung oleh contoh-contoh;⁹¹ penilaian oleh rekan-rekan; penilaian menggunakan portofolio; Penilaian menggunakan metode campuran; dan penilaian diri.⁹²

2. Media Ajar Komik dengan Pendekatan Kreativitas

Pengembangan buku komik bahasa Arab akan dikembangkan berdasarkan teori kreativitas. Di antaranya akan bertolak dari beberapa kriteria sebagai berikut: menghasikan satu karya baru yang orisinil; Produk kreativitas memiliki manfaat; menentukan hubungan baru antara konsep atau peristiwa, yang tampaknya tidak berhubungan sebelumnya, menghasilkan entitas pengetahuan baru; Generasi ide-ide baru imajinatif yang melibatkan inovasi radikal kebaruan atau solusi untuk masalah, dan reformulasi radikal terhadap pemecahan masalah; Mengintegrasikan pengetahuan dengan cara yang berbeda.

⁹⁰ Bill Lucas, Guy Claxton and Ellen Spencer, "Progression in Creativity Developing New Format of Assesment", Background Paper for the OECD conference Educating for Innovative Societies, 26 April 2012.

⁹¹ Wiley, "Creativity:What Is It? Can You Assess It? Can It Be Taught?" *The International Journal of Art and Desaign Education*, Vol.25, Issue 1, 2006. doi.org/10.1111/j.1476-8070.2006.00468.x

⁹² Selby, Treffinger, Isaksen and Kenneth Lauer, "Defining and Assessing Problem Solving Style: Design and Development of a New Tool", *Journal of Creative Behavior*, Volume 38, Issue 4 , 2004, 65.

a. Melibatkan Unsur Seni (*Art*)

Komik dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai cerita bergambar yang dapat disajikan dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku tersendiri yang umumnya mudah dicerna dan lucu.⁹³Selanjutnya istilah komik diberikan definisi yang cukup beragam dari beberapa penulis dan komikus. Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* mendefinisikan komik sebagai seni sekuensial sebagaimana ia definisikan sebagai gambar-gambar yang disusun sejajar dan gambar lainnya ditata secara urut yang bertujuan agar dapat memberikan informasi atau mendapatkan respon estetika.⁹⁴

Definisi komik menurut McCloud di atas bahwa komik sebagai gambar-gambar dan lambang lain yang terjuktaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Menurutnya, komik lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur.⁹⁵ Will Eisner dalam buku berjudul *Comics and Sequential Art* mendefinisikan komik sebagai susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi ide. Ia memaknai komik lebih menekankan pada kesinambungan gambar dan teks.⁹⁶

Dari beberapa pengertian komik di atas sesungguhnya secara substansi komik ataupun kartun merupakan seni visual grafis dengan variasi genre antara lain; kartun, novel grafis, komik strip, buku komik,

⁹³ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. *Kemdikbud (Pusat Bahasa)*, diakses 15 Januari 2017, <https://kkbi.web.id/komik>.

⁹⁴ Scot McCloud, *Understanding Comic The Invisible Art*, (United State of Amerika: HarperCollins Publisher Inc, 1993), 5 – 9.

⁹⁵ Scout McCloud, *Understanding Comic*, (Jakarta: Grammedia, 2001), 9.

⁹⁶ Will Eisner, *Comic and Sequential Art* (Florida USA: Poorhouse Press, 2000), 6.

kartun editorial, kartun politik, kartun sosial. Dari beberapa pengertian komik di atas, komik dalam konteks penelitian pengembangan di sini adalah upaya peneliti untuk membuat susunan gambar yang dilengkapi teks untuk menyampaikan pesan visual maupun verbal sebagai salah satu bentuk inovasi media pembelajaran dalam keilmuan bahasa Arab.

Jika ditinjau dari aspek fungsi komik dalam pembelajaran bahasa Arab, maka akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius dan rumit dapat disajikan dalam bentuk yang lebih gamblang dan tentunya menyenangkan.⁹⁷ Menggunakan media komik dalam pembelajaran bahasa Arab akan memudahkan siswa dalam memahami keterampilan dalam berbahasa. Melalui komik, keterampilan berbahasa arab dapat disampaikan lebih komunikatif dan ekspresif. Kalimat-kalimat yang digunakan pada komik menggunakan ekspresi. Ada ekspresi senang, kaget dan bahagia. Pembelajaran bahasa berkaitan dengan bagaimana mengemukakan ide-ide dalam bentuk bahasa yang dipelajari. Dengan menyampaikan kalimat-kalimat ekspresif maka akan memudahkan siswa dalam mempelajari ungkapan-ungkapan bahasa Arab yang sesuai dengan tujuannya.

Bentuk kreativitas dalam pembelajaran bahasa Arab di MI sesungguhnya telah ada yakni berupa kaligrafi. Kaligrafi merupakan karya seni islami yang sudah mendunia dan menjadi produk unggulan. Kaligrafi di MI seringkali diletakan sebai sebuah *quote*. Misalnya terdapat kaligrafi yang berarti kebersihan sebagian dari iman, dilarang merokok, dan masih banyak lagi.

⁹⁷ Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran." *NIRMANA*. Vol. 7, No. 1, (2005): 45 – 55. Diakses 5 Februari 2018. <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php>.

Komik dalam pembelajaran merupakan satu bentuk media yang cukup spesifik dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran dengan media komik sama halnya dengan mengajarkan kreativitas. Dengan kreativitas dengan sendirinya menciptakan nilai tambah terhadap sesuatu yang biasa.

Komik merupakan bentuk bacaan yang paling populer bagi anak-anak, tidak hanya itu komik merupakan media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini diakibatkan oleh pemaduan antara gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam satu alur yang membuat informasi mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti dan alur membuatnya mudah untuk diikuti dan diingat. Dewasa ini komik telah dijadikan sebagai media hiburan yang sejajar dengan film, TV, bioskop. Adapun perancangan desain komik tidak terlepas dari sensasi indera dan perasaan manusia.

Komik sesungguhnya media komunikasi visual yang lebih dari sekedar cerita bergambar dan menghibur. Komik dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Sebagaimana diketahui gaya belajar mencakup gaya visual, auditori dan keptik. Komik agar dapat dijadikan sebagai media ajar maka harus memiliki standar khusus. Antara lain, komik harus memiliki syarat dan prosedur pengembangan yang juga dimiliki media pembelajaran sebagaimana telah dijelaskan pada sub pengembangan media di atas.

b. Imajinatif

Dalam kaitanya dengan kreativitas, buku komik diharapkan dapat memudahkan siswa dalam belajar

bahasa Arab secara kreatif. Buku komik akan menyajikan materi ajar yang tidak hanya berupa teks-teks kaku akan tetapi berupa gambar-gambar yang mengandung cerita imajinatif. Anak akan lebih tertarik untuk melihat gambar dibandingkan tulisan yang kaku. Pada komik, materi ajar akan disajikan sesuai dengan dunia anak. Cara berpikir anak menjadi satu hal yang menonjol yang terkafer dalam buku komik. Hal ini yang membedakan buku komik dengan bahan ajar lainnya seperti halnya buku teks.

Pengembangan media ajar dalam bentuk buku komik diharapkan bermanfaat untuk pengembangan kreativitas pada siswa Madrasah Ibtidaiyah serta untuk memotivasi siswa belajar bahasa Arab di mana selama ini bahasa Arab dominan dikemas dan diajarkan melalui memanfaatkan buku teks kaku dan kurang meembangkan imajinasi dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran bahasa Arab juga selama ini cenderung diajarkan dengan cara-cara yang kaku dan menegangkan. Materi bahasa arab yang dikembangkan dengan media komik diharapkan dapat menciptakan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pembelajaran pun dapat berlangsung lebih santai dan menyenangkan karena adanya cerita-cerita menarik dan lucu.

Pembelajaran dengan media komik diharapkan dapat membentuk kreativitas pada individu. Adapaun ciri yang harus ada pada individu yang kreatif antara lain:⁹⁸ Pertama, memiliki kelancaran dalam mengungkapkan gagasan; dalam hal ini secara kuantitas dapat mencurahkan gagasan-gagasannya dengan cepat dan lancar. Ciri yang kedua ialah kelenturan (fleksibilitas) berpikir atau memberi gagasan. Artinya, mampu untuk memberi gagasan yang beragam, bebas dari preseverasi.

⁹⁸ Heru Dwi Waluyanto, *Komik Sebagai Media*, 48

c. Unik dan orisinal

Ciri lain dari kreativitas adalah memiliki orisinalitas dalam berpikir atau menghasilkan gagasan yang unik dan langka.⁹⁹ Kemampuan ini biasanya tampak pada kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru atau membuat kombinasi-kombinasi baru antar berbagai macam unsur atau bagian. Semakin banyak unsur yang dapat digabungkan menjadi satu produk atau gagasan kreatif makin orisinal pemikiran individu.

Desain komik akan berupa gambar dan teks. Gambar untuk menyampaikan pesan visual sedangkan teks akan menyampaikan pesan verbal. Keduanya terintegrasi dalam satu bentuk yang artistik. Komik dengan begini memiliki dua ciri berpikir visual maupun verbal dalam satu waktu.

Orisinalitas dalam produk ini dapat dilihat dari banyak sisi. Salah satunya adalah pada bagian sampul depan buku komik. Gambar sampul menceritakan interaksi yang dinamis penuh fantasi. Terdapat gambar bis pariwisata yang sedang melintas, masjid, burung merpati, pegunungan, pohon dan matahari yang menyembul dibalik pegunungan. Terdapat tali yang dibentangkan dan pada tali-tali itu terdapat huruf-huruf arab yang bergantung. Tali ini sekaligus membatasi pada sisi depan yakni ada interaksi pembelajaran guru murid, ada seekor kucing yang turut serta beraktivitas, serta gambar siswa yang optimis dengan cita-citanya dan berimajinasi kreatif dapat menjadi insinyur pembangunan.

Ilustrasi gambar secara umum diambil dari proses penelitian termasuk halaman sampul produk. Dapat dilihat pada halaman sampul produk. Gambar masjid pada sampul adalah gambar masjid MI Sultan Agung

⁹⁹Heru Dwi Waluyanto, *Komik Sebagai Media..*, 48

yang berada di Babadan Baru Condong Catur Sleman. Adapun bus pariwisata yang berada di dekatnya adalah bis yang dimiliki oleh salah seorang siswa yang dimanfaatkan sebagai sarana bisnis wisata rohani. Adapun matahari yang bersinar juga merupakan hasil riset keadaan sekitar MI Sultan Agung pada pagi hari. Selebihnya, pohon besar dan rindang, aktivitas sekolah, huruf arab pada tali adalah hasil imajinasi penulis. Dengan demikian gambar pada sampul adalah gambar yang orisinal sebagai sebuah hasil karya.

Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran tentu memiliki beberapa persiapan. Adapun persiapan yang harus dilakukan untuk menurut Sadiman dan kawan-kawan antara lain: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa; (2) merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas; (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan; (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan; (5) menulis naskah media; (6) mengadakan tes dan revisi.¹⁰⁰

Sementara itu, dalam pengembangan media pembelajaran Arsyad mengemukakan beberapa prinsip yang disajikan dalam bentuk pertanyaan, mengenai beberapa hal di antaranya; (1) identifikasi dan gagasan serta membatasi topik bahasan; (2) tujuan dari pengembangan media; untuk menginformasikan, memotivasi atau instruksional; (3) tujuan yang akan dicapai hendaknya dirumuskan terlebih dahulu; (4) mempelajari karakteristik siswa yang akan menggunakan produk yang dihasilkan; (5) hendaknya menyiapkan kerangka (*outline*) isi pelajaran; (6) media yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran; (7) membuat

¹⁰⁰ Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, cet. 16, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012),100.

storybord produk; (8) hendaknya menyiapkan naskah kasar sebagai panduan dalam mengambil gambar; (9) melibatkan ahli yang dibidangnya masing-masing untuk membantu memproduksi media.

Kaitannya dengan desain media pembelajaran Omar Hamalik mensyaratkan desain media harus memiliki ketentuan sebagai berikut: (1) rasional, sesuai dengan akal dan mampu dipikirkan kita; (2) ilmiah, sesuai dengan perkembangan akal dan mampu dipikirkan oleh kita; (3) ekonomis, sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada, hemat dan efisien; (4) praktis, dapat digunakan dalam kondisi praktik di sekolah dan bersifat sederhana.¹⁰¹ Adapun prosedur pengembangan media di sini terdiri atas empat tahap di antaranya: 1) perencanaan, 2) penyusunan naskah, 3) uji coba media, 4) evaluasi dan perbaikan.

d. Memiliki daya beda

Kreativitas sesungguhnya berkenaan dengan harus beda (*unike selling preposition*).¹⁰² *Selling preposition* dimaksudkan berorientasi pada keunggulan atau kelebihan produk yang tidak dimiliki oleh produk lainnya. Kelebihan tersebut menjadi alasan tersendiri bagi seorang konsumen untuk menggunakannya. Satu produk baru tidak serta merta harus mengikuti selera masyarakat, jika diperlukan produk harus berada di luar masyarakat itu sendiri. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan satu kecenderungan (tren) baru dikalangan masyarakat.

Selling preposition di sini adalah mendesain materi pelajaran bahasa Arab dalam format komik. Kombinasi antara gambar, teks, dan alur serta ekspresi menjadi daya

¹⁰¹ Omar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2014), 7.

¹⁰² Heru Dwi Waluyanto, *Komik Sebagai Media.*, 50,

beda tersendiri yang tentunya menjadi nilai tambah. Dengan memanfaatkan kalimat-kalimat ekspresif dan cerita imajinatif diharapkan siswa tidak terjebak verbalisme.

Jika sebelumnya telah ada komik bahasa Arab yang diterbitkan di kota kembang pada tahun 2000, maka tentu berbeda dengan produk yang satu ini. Produk ini hadir di tengah-tegah masyarakat pada saat diberlakukannya kurikulum 2013 yang memberikan porsi lebih bagi perkembangan kreativitas di sekolah. Produk juga merupakan hasil riset, sehingga karakter ataupun cerita pada produk adalah hasil dari sebuah penelitian. Membuat komik memiliki proses yang sama dengan membuat film. Cerita pada komik adalah cerita yang benar-benar terjadi pada masyarakat tertentu selanjutnya dikemas dalam sebuah karya komik.

Komik ini juga merupakan komik pendidikan. Khususnya pendidikan bahasa Arab. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang syarat dengan nilai-nilai edukatif, keagamaan dan sangat kontekstual. Produk ini juga sebagai bentuk upaya peneliti menempatkan kreativitas dalam pendidikan. Sebagai bentuk mengembangkan dan memperkaya suatu gagasan sebagai salah satu ciri dari pola berpikir kreatif.¹⁰³

3. Mengembangkan Media Komik Bahasa Arab MI

Mengembangkan sebuah komik memiliki kaidah khusus yang harus diikuti. Membuat komik yang baik sebagaimana membuat pizza yang lezat.¹⁰⁴ Untuk menghasilkan pizza yang lezat tentu terdapat bahan-bahan dasar yang masing-masing memiliki peranan tertentu. Pizza yang lezat adalah pizza yang memuat keju, saus, serta daging asap. Demikian halnya dengan komik memiliki bahan-bahan yang

¹⁰³ Heru Dwi Waluyanto, *Komik Sebagai Media* ., 50.

¹⁰⁴ Philip Amara, *So You Can.*, hlm. 8

menjadikannya komik yang baik. Komik memiliki komponen-komponen di antaranya panel, balon, dan keterangan.¹⁰⁵ Komponen-komponen tersebut jika diramu dengan komposisi yang seimbang maka akan menghasilkan sebuah komik yang menarik.

a. Panel

Panel komik adalah kotak segi empat atau dapat berupa bingkai segi sembarang. Setiap panel menampilkan beberapa cerita dan panel inilah yang menunjukkan alur cerita pada komik. Panel memiliki fungsi untuk membedakan antara satu adegan dengan adegan berikutnya. Ukuran panel dapat beragam batasannya adalah muatan yang ada di dalam panel.

b. Gutter

Gutter adalah margin putih di sekitar tepi halaman dan ruang putih di antara panel. Gutter membatasi antar panel supaya antar panel tidak saling berbenturan.

c. Balon

Balon yang dimaksudkan adalah balon kata. Balon kata menggambarkan dialog/percakapan, karakter, suara dan pikiran. Komikus menyematkan kata pada balon sebanyak 25 hingga 40 kata.

d. Keterangan

Komik dilengkapi dengan keterangan. Keterangan berfungsi membantu memperjelas cerita, namun tidak menunjukkan percakapan antar karakter. Keterangan memberikan gambaran mengenai adegan, menetapkan waktu. Keterangan juga dapat menunjukkan kilas balik terhadap peristiwa yang terjadi pada cerita dalam

¹⁰⁵*Ibid.*, 8

komik.¹⁰⁶ Informasi tambahan yang dibutuhkan untuk memperjelas cerita pada komik dapat disampaikan pada kolom keterangan. Kolom ini dapat berbentuk persegi atau persegi panjang.

e. Judul

Judul komik adalah bagian penting dalam komik. Judul komik adalah apa yang akan anda sebut sebagai komik anda.¹⁰⁷ Jika komik berjudul Superhero maka seorang penggemar komik akan bertanya apa itu superhero. Beberapa komikus menamai komiknya dengan salah satu karakter utamanya seperti Superman. Beberapa yang lain menamai komiknya dengan menambahkan karakter sifat seperti “*The Mighty Thor*, *The Lencanny X-Man*, dan *The invincible Iron Man*”.

f. Faktor X

X faktor adalah bahan yang akan menjadikan komik luar biasa yaitu imajinasi. Contoh komik yang penuh imajinasi adalah Harry Potter, Percy Jackson, Star Wars.¹⁰⁸

G. Metode Penelitian

1. Metode dan Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R and D)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk media ajar. Sugiyono mengatakan bahwa metode penelitian *research and development* memiliki tujuan menghasilkan suatu produk

¹⁰⁶*Ibid.*, 9

¹⁰⁷*Ibid.*, 9

¹⁰⁸*Ibid.*, 10

dan menuju keefektivanya.¹⁰⁹ Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan prosedur pengembangan. Selaras dengan apa yang disampaikan Gall bahwa *research and development* (R and D) merupakan model penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan serta menyusun suatu model pengembangan yang dapat digunakan sebagai model produk yang baru yang sudah diujicobakan secara sistematis di lapangan, ditelaah secara seksama dan diperbaiki sehingga hasil akhirnya memenuhi efektivitas, kualitas atau standar tertentu.¹¹⁰

Borg dan Gall mensyaratkan beberapa tahapan dalam pendekatan R & D, yakni: mengumpulkan informasi, mengembangkan produk, uji coba produk, perbaikan produk, uji coba lapangan, refisi final produk, diseminasi dan implementasi.¹¹¹ Sedangkan Sugiono memberikan rambu-rambu langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan di antaranya; potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, uji coba pemakaian, revisi produk, pembuatan produk masal. Merujuk pada definisi di atas, tahapan penelitian pengembangan pada penelitian ini dipetakan menjadi tiga bagian yaitu tahap pra pendahuluan, penelitian pendahuluan dan penelitian eksperimen.

Pada tahap pra pendahuluan peneliti melakukan studi literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian yang meliputi kajian sebelumnya, sumber-sumber rujukan. Studi literatur yang berhasil dihimpun oleh peneliti secara lebih detail disampaikan pada kajian pustaka penelitian. Adapun sumber-sumber rujukan sebagai dasar menyusun teori

¹⁰⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 297.

¹¹⁰ Meredith D Gall, Joyce P Gall & walter r.borg, *Educational Research an Introduction*, (New york: Pearson Publishing, 2003), 569.

¹¹¹ *Ibid.*

penelitian dipaparkan pada kerangka teoritik. Para tahap ini peneliti juga melakukan analisis masalah. Analisis masalah berkaitan dengan kebijakan pengembangan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Arab di MI. Buku ajar Bahasa Arab MI yang belum mengadaptasi PMA dan prestasi belajar Bahasa Arab yang masih rendah serta visi misi Madrasah Ibtidaiyah yang belum diadaptasi pada buku ajar Bahasa Arab. Analisis masalah lebih detail telah disampaikan pada poin latar belakang masalah penelitian.

Selanjutnya adalah penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan merupakan bagian dari desain penelitian R n D. Dalam penelitian pendahuluan peneliti melakukan beberapa kegiatan di antaranya mengembangkan instrumen, menentukan sampel penelitian, pengumpulan data untuk menjawab rumusan masalah pertama, analisis data, interpretasi data dan membuat laporan.

Penelitian Pengembangan Media Komik. Pada tahap ini peneliti merancang berbagai kegiatan serta prosedur yang tepat dalam penelitian dan pengembangan produk media komik. Untuk menghasilkan sebuah komik langkah awal yang dilakukan adalah membuat skenario. Skenario dibuat secara ringkas berupa gambaran awal cerita hingga akhir cerita. Cerita pada komik tentu mengkafer standar kompetensi bahasa Arab kelas II. Berdasarkan pada PMA tentang kurikulum 2013 maka skenario komik dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah membuat naskah komik. Naskah komik memuat cerita dan dialog lengkap.

Dalam membuat naskah peneliti mengadakan riset baik terhadap kepribadian karakter maupun aktivitas keseharian karakter. Riset juga dilakukan pada beberapa tempat yang menjadi setting cerita, seperti sekolah, masjid, tempat berkumpul siswa, musium merapi di Yogyakarta dan tempat tinggal (rumah) karakter komik (*artis*). Setelah naskah selesai dibuat, berikutnya adalah membuat naskah

gambar atau *storybord*. Sebagai produk media maka storybord harus ada. Storybord komik adalah naskah kasar atau sketsa gambar komik. Sketsa gambar komik dibuat berdasarkan naskah komik yang dibuat sebelumnya. Langkah berikutnya adalah membuat finishing gambar. *Finishing* gambar komik adalah gambar jadi yang telah dibuat sesuai dengan bentuk asli karakter komik. Misalnya pada karakter Vahid, rambutnya belah pinggir, memiliki susunan gigi yang renggang, ekspresinya lebih dinamis dibandingkan kakaknya, ekspresif, penuh semangat, percaya diri namun malas membaca. Karakter yang lain pun demikian dibuat berdasarkan karakter asli dari artis tersebut (artis komik).

Mengembangkan draft produk. Tahap ini adalah tahap rancangan draft produk media ajar yang dihasilkan dan telah siap untuk dieksperimenkan. Pada tahap ini juga sarana penunjang uji coba produk dibuat seperti validasi produk dan alat penilaian produk (instrumen uji coba produk). Desain produk media ajar dinilai oleh ahli serta diberikan masukan. Instrumen penilain produk tes pilihan ganda benar salah dan validitas instrumen tes pilihan ganda yang digunakan untuk menilai produk menggunakan validitas tes. Untuk instrumen uji coba produk diberikan baik sebelum dilaksanakan maupun sesudah dilaksanakan uji coba. Penyebaran instrumen uji coba sebelum dan sesudah perlakuan adalah upaya peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai efektivitas komik sebagai sebuah pengembangan bahan ajar dalam bentuk media. Adapun validasi desain berikaitan dengan beberapa komponen yang harus ada pada media dan telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek di antaranya: kualitas dan muatan gambar, aspek kesesuaian dengan materi bahasa Arab MI kelas II dan pola berpikir dan belajar anak, serta aspek gramatikal bahasa Arab.

Berikutnya adalah penelitian eksperimen. Pada studi eksperimen peneliti memetakan tujuan eksperimen (uji coba produk), menformulasikan hipotesis untuk mengkaji pengaruh perlakuan, memilih kelompok eksperimen, menentukan salah satu jenis treatment, desain eksperimen, mengatur dan menganalisis data serta membuat laporan. Pada tahap studi eksperimen peneliti menguji, menganalisis dan menginterpretasikan apakah model dapat efektif mengatasi masalah yang dihadapi. Pada tahap ini juga diperoleh deskripsi tentang kelayakan suatu produk setelah dilaksanakan uji coba terbatas. Hasil uji coba terbatas ini digunakan sebagai panduan untuk melakukan revisi produk. Revisi produk pada media ajar yang dihasilkan dilakukan berulang-ulang hingga produk benar-benar siap diuji coba dalam jangkauan yang lebih luas. Peneliti juga menjelaskan hasil eksperimen dapat diimplementasikan bagi siapa saja di luar kelompok uji coba terbatas yang telah dilakukan.

Dalam penelitian eksperimen peneliti merumuskan dan menguji hipotesis nol (H_0). Adapun rumusan hipotesis tersebut adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah adanya perlakuan (uji coba media). Pada poin hasil uji coba produk akan disampaikan hasil pengujian hipotesis nol tersebut yakni ditolak atau diterima. Hipotesis di terima jika tidak terdapat perbedaan skor mean antara sebelum dan sesudah eksperimen. Hipotesis di tolak jika terdapat perbedaan skor mean sebelum dan sesudah perlakuan.

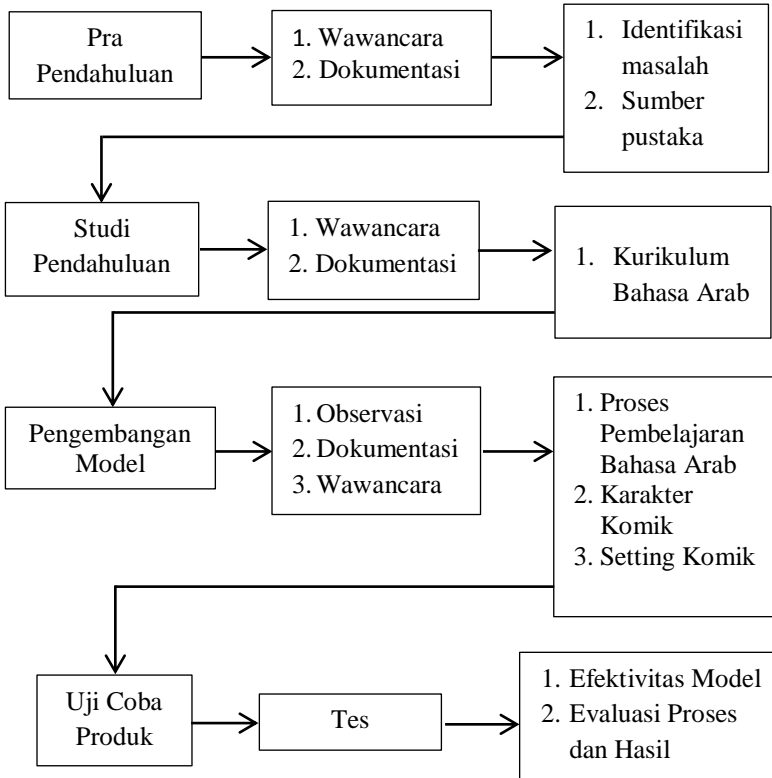
Langkah berikutnya adalah melakukan uji coba luas. Uji coba luas dilakukan guna memperbaiki praktik-praktik yang belum sempurna pada pelaksanaan uji coba dalam skop yang terbatas. Setelah melakukan uji coba terbatas maupun luas, peneliti menyimpulkan efektivitas produk berdasarkan konsistensi dari hasil uji coba yang telah dilakukan. Uji coba dilaksanakan di tiga sekolah yakni MI Sultan Agung *full day school*, MIN II Sleman dan MIN I

Bantul Yogyakarta. Pada tahapan ini diperoleh informasi mengenai efektivitas produk yang dihasilkan berdasarkan hasil tes sebelum perlakuan dan tes setelah perlakuan. Dengan memanfaatkan metode perhitungan statistik dan aplikasi SPSS maka diperoleh skor efektivitas produk.

Tahapan berikutnya adalah diseminasi produk. Pada tahap ini peneliti mensosialisasikan produk yang telah divalidasi dan diujicobakan agar masyarakat dapat mengetahui dan memanfaatkannya. Sosialisasi produk di antaranya menseminarkan produk dalam berbagai forum akademik di antaranya produk diseminarkan pada seminar pengembangan bahan ajar di MIM PK Kartasura, forum diskusi mahasiswa PBA dan PGMI IAIN Surakarta, talkshaw Milad PGMI ke 4 IAIN Surakarta. Produk media komik juga didiseminasikan di Graha IAIN Surakarta pada acara seminar kurikulum 2013. Selain di Surakarta produk telah didiseminasikan pada MI di Yogyakarta di antaranya MI Sultan Agung, MIN I Sleman dan MIN I Bantul. Secara umum, penelitian dilaksanakan dengan menempuh empat tahapan di antaranya: tahap eksplorasi, tahap pengembangan draft model, tahap pengujian model dan tahap diseminasi.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini antara lain dijelaskan pada desain berikut ini:



Gambar 1. Instrumen Penelitian

3. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan Tes.

a. Observasi

Observasi sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang cukup unik. Observasi berbeda dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara. Observasi memiliki objek yang tidak hanya orang, namun juga terhadap objek lainnya.¹¹² Observasi dilaksanakan untuk mengamati pelaksanaan kurikulum mata pelajaran Bahasa Arab dan *hidden* kurikulum.

¹¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 203

Kurikulum bahasa Arab yang tersembunyi seperti kaligrafi Arab yang dipajang pada hampir keseluruhan tembok pada gedung madrasah. Dengan mengamati pelaksanaan kurikulum mata pelajaran bahasa Arab baik yang *hidden* maupun yang tidak maka diketahui bahwa pembelajaran bahasa Arab MI dan visi misi MI adalah kreativitas. Observasi dilakukan baik dalam bentuk *overt* maupun *covert*. Pada saat tertentu dilakukan observasi terang-terangan, namun pada waktu yang berbeda dilakukan observasi tersembunyi (samar). Observasi partisipatif juga dilakukan guna mempertajam perolehan data yaitu dengan keikutsertaan.

b. Wawancara

Dalam melakukan studi pendahuluan, peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara. Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data karena mempertimbangkan agar mendapatkan informasi yang mendalam dengan sedikit responden.¹¹³ Teknik wawancara yang digunakan adalah teknik wawancara terstruktur. Teknik wawancara terstruktur merupakan teknik wawancara yang dilakukan secara mendalam atau sering disebut dengan *in depth interview*. Wawancara dikenakan pada guru bahasa Arab MI DIY, Kepala Sekolah MI DIY, Wali siswa MI, Kabid Dikmad Kanwil Kemenag Nadhif, S.Ag, M.SI., dan Kepala Seksi Kurikulum dan Evaluasi pada Bidang Pendidikan Madrasah Kanwil Kemenag DIY, Dra. Noor Imanah, M.Si. Hasil wawancara berupa kebijakan pengembangan bahan ajar Bahasa Arab di MI.

¹¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, 194

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data berikutnya adalah dokumentasi. Merujuk pada Sugiono bahwa hasil pengamatan maupun wawancara dapat didukung dengan gambar, kebijakan, karya seni, maupun foto.¹¹⁴ Adapun dokumentasi dikenakan pada kurikulum MI, gambar, *quote* yang ada di lingkungan MI, prestasi tes standar bahasa Arab MI di DIY dan buku Bahasa Arab MI kelas II yang digunakan di MI Yogyakarta.

d. Tes

Teknik tes bertujuan untuk menggali data hasil uji coba pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media komik dan tanpa media komik. Tes dikenakan baik bagi kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan teknik tes ini diperoleh hasil efektivitas penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Arab MI. Pengumpulan data dengan teknik tes dilaksanakan pada penelitian eksperimen atau uji coba produk.

Demikian penjelasan teknik pengumpulan data pada penelitian ini, untuk teknik pemeriksaan keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan data dengan cara menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.¹¹⁵ Adapun analisis data penelitian ini berdasarkan desain penelitian yang digunakan yaitu R and D. Analisis data pada tahap pra pendahuluan, pendahuluan dan pengembangan produk peneliti menggunakan analisis data kualitatif. Sedangkan pada penelitian eksperimen peneliti menggunakan analisis kuantitatif dengan teknik-teknik

¹¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*., 329

¹¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*., 330

statistik. Adapun langkah-langkah pada analisis data kuantitatif dijelaskan sebagai berikut:

Instrumen penelitian yang digunakan menyesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Teknik pengumpulan data observasi maka menggunakan lembar observasi, teknik wawancara menggunakan pedoman wawancara, teknik tes menggunakan instrumen tes. Adapun teknik sampling dalam penelitian ini adalah *probability sampling*. Penelitian ini memiliki populasi MI DIY sebanyak 176 namun demikian hanya mengambil sampling 3 MI di antaranya MI Sultan Agung, MIN I Bantul dan MIN II Sleman.

4. Populasi dan Sampel

Sedangkan populasi penelitian ini adalah MI di DIY. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.¹¹⁶ Penelitian ini berjenis R and D yaitu *reseach and development*. Model penelitian ini tidak bertujuan membuat generalisasi namun hanya mengembangkan produk, mengecek dan mengujicobakan produk. Populasi bukan hanya orang, populasi dapat berupa objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi mencakup karakteristik yang melekat pada objek.¹¹⁷ Objek penelitian ini adalah buku ajar Bahasa Arab MI pendekatan saintifik kurikulum 2013 untuk siswa kelas II. Adapun karakteristik yang melekat adalah kurikulum mata pelajaran Bahasa Arab MI, desain materi pada buku kompetensi dasar dan indikator mata pelajaran Bahasa Arab.

¹¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 117

¹¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 117

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.¹¹⁸ Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling. Sampling yang dipilih adalah berjenis *non-probability sampling* yakni *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampling berdasarkan pertimbangan tertentu.¹¹⁹ Teknik ini dipilih dengan mempertimbangan kurikulum di MI yang memiliki tujuan kreativitas. Pemilihan teknik sampling ini merujuk pada pernyataan Sugiono bahwa teknik ini cocok digunakan untuk penelitian yang tidak bertujuan untuk generalisasi.¹²⁰ Dalam penelitian ini pengambilan sampel penelitian dan ukuran sampel menyesuaikan dengan jenis penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini tidak bertujuan untuk generalisasi namun *eksperimen development* sehingga sampel diambil dengan pertimbangan kesesuaiannya dengan visi misi MI yakni kreativitas. Adapun ukuran sampel pun tidak menggunakan kaidah Isac Newton ataupun yang lainnya karena sampel di sini tidak untuk generalisasi. Ukuran sampel mempertimbangkan kondisi lapangan dan dipandang cukup representatif terhadap populasi. Populasi adalah MI sebanyak 176 sekolah dan hanya mengambil 3 sekolah sebagai sampel uji coba produk. Hal ini karena sekolah tersebut sesuai dengan karakteristik populasi dan dirasa cukup mengingat penelitian ini tidak bertujuan untuk generalisasi namun hanya pengecekan dan pembuktian efektivitas produk.

¹¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 118

¹¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 124.

¹²⁰ *Ibid.*

H. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, bab pertama berisi pendahuluan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka berkaitan dengan kreativitas dan pengembangan bahan ajar, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab kedua menguraikan profil MI D.I Yogyakarta dan kreativitas madrasah. Bab ketiga mengenai deskripsi bahan ajar bahasa Arab di MI pendekatan saintifik yang digunakan secara nasional dan deskripsi bahan ajar media komik bahasa Arab dengan pendekatan kreativitas yang berupa produk komik, bab keempat deksripsi langkah-langkah pengembangan bahan ajar media komik, bab kelima hasil uji coba media komik di MI dalam uji coba terbatas dan uji coba luas, hasil perhitungan statistik, dan terakhir deskripsi diseminasi produk pada beberapa forum ilmiah dan bersifat kependidikan dasar dan bab keenam penutup yang memuat saran bagi pengembangan riset disertasi ini dan kata penutup dari peneliti.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan beberapa uraian pada halaman sebelumnya, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media ajar bahasa Arab yang digunakan di MI bersifat *top down* sehingga beberapa aspek yang penting bagi pengembangan potensi peserta didik terabaikan, visi dan misi madrasah; unsur kreativitas peserta didik khususnya belum diadaptasi dengan baik dalam buku ajar mata pelajaran bahasa Arab pendekatan saintifik yang diterbitkan Kemenag.
2. Model media komik merupakan model yang tepat dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan pendekatan kreativitas di sekolah dasar/MI. Media komik dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, memudahkan mereka membangun makna, mendorong suasana pembelajaran sesuai dengan standar proses pendidikan, suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan menggairahkan.
3. Berdasarkan hasil analisis penggunaan pendekatan kreativitas dalam pengembangan media komik, dan hasil uji coba produk (skor *post test* uji coba produk) dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik mata pelajaran bahasa Arab efektif meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab siswa MI kelas II. Berdasarkan hasil analisis kritik teori terbukti bahwa kreativitas linier dengan prestasi.

B. Saran-Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan ruang lingkung dan kajian. Oleh sebab itu peneliti menyarankan bagi peneliti berikutnya, kepada kepala sekolah MI di DIY, guru Bahasa Arab MI, guru kelas MI, KKG mata pelajaran Bahasa Arab MI, Kanwil Kemenag DIY, Direktorat Pendidikan Madrasah, dan pada pemerhati pendidikan dasar (MI) untuk melakukan penelitian dan kajian lanjutan sebagaimana peneliti sarankan sebagai berikut:

1. Desain materi pada komik adalah tematik, namun demikian penelitian hanya memfokuskan pada analisis pengembangan kurikulum mata pelajaran Bahasa Arab MI kelas II dan pengembangan produk media berbasis pada teori kreativitas guna mendukung implementasi kurikulum 2013 di MI. Dalam penelitian tidak menganalisis secara mendalam muatan materi yang ditekankan. Dengan demikian peneliti berikutnya dapat menganalisis lebih dalam mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar apa saja yang ditekankan serta masuk pada mata pelajaran apa saja. lebih tepatnya analisis tematik integratif terhadap muatan materi pada media komik secara detail dan mendalam.
2. Penelitian ini memfokuskan pada kreativitas produk. Adapun produk yang dihasilkan adalah produk media ajar sebagai salah satu bentuk pengembangan bahan ajar berbentuk media dalam mata pelajaran bahasa Arab kelas II MI. Produk penelitian ini mengadaptasi beberapa komponen dalam teori kreativitas produk diantaranya kombinasi, imajinasi, variasi, daya beda, *uniq selling propotion*. Dari mengadaptasi komponen tersebut maka dihasilkan sebuah produk media komik, selanjutnya mengujicobakannya di tiga MI di DIY.

Dalam uji coba diadakan sebuah tes pre treatment dan post treatment. Adapun soal tes berupa tes kemampuan berbahasa Arab bukan tes kreativitas siswa. Dengan demikian, bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat mengkonstruksi sebuah alat penilaian/tes yang ditujukan untuk dapat mengevaluasi tingkat kreativitas peserta didik setelah dilakukan treatment pembelajaran dengan memanfaatkan media komik yang dikonstruksi berdasarkan pendekatan kreativitas.

3. Kajian tentang kreativitas sementara ini berkaitan dengan tiga aspek di antaranya produk, person dan proses. Penelitian ini mengkaji tentang kreativitas produk. Kreativitas produk berkisar bagaimana menghasilkan sebuah produk dan aspek-aspek apa saja yang harus ada dalam produk kreatif. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan aspek lain dari kreativitas yaitu person ataupun proses. Kreativitas person dan kreativitas proses yang ada dalam dunia pendidikan. Kreativitas person berkaitan dengan bagaimana mendidik siswa berkepribadian kreatif. Adapun kreatif proses adalah berkaitan dengan bagaimana melatih siswa melakukan proses berpikir kreatif secara bertahap.
4. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran. Sebagai tindak lanjut terhadap produk, agar lebih aplikatif dan ideal sebagaimana tuntutan kurikulum 2013, produk dapat dikembangkan lagi dengan melanjutkannya menjadi buku guru dan buku siswa. Produk media ini dapat dijadikan sebagai *blue print* bagi pengembangan buku guru dan buku siswa Bahasa Arab tematik. Kepala sekolah, guru bahasa Arab dan KKG mata pelajaran bahasa Arab dapat bersinergi

untuk mengembangkan produk media komik ini menjadi buku guru dan buku siswa. Untuk buku siswa, KKG (sebagai pengembang) dapat memilah masing-masing bab (pada komik) yang terdiri atas empat bab menjadi tema-tema yang terpisah. Masing-masing tema adalah buku tersendiri. Dalam satu buku memuat satu tema dan empat sub tema. Pada masing-masing sub tema dibuatlah sub pembelajaran. Sub pembelajaran dapat memuat enam pembelajaran pada masing-masing sub tema. Pada masing-masing pembelajaran dilengkapi dengan memperbanyak latihan guna mendorong siswa belajar aktif (*student centere*). Adapun untuk buku guru, KKG dapat mengembangkan dengan mendesain buku agar dapat memandu kegiatan pembelajaran siswa. Buku guru dapat diisi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Arab MI kelas II, pemetaan kompetensi tematik (Bahasa Arab, Agama Islam, Kewirausahaan), dalam satu tema/buku terdiri atas sub tema, ruang lingkup pembelajaran dalam sub tema, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, hasil yang diharapkan, catatan capaian kompetensi yang diharapkan baik berupa pengetahuan maupun sikap, kegiatan penilaian. Kegiatan penilaian adalah menentukan bentuk tes (tulis/non tulis), instrumen (misal rubrik) dan nomor kompetensi (misal Bahasa Indonesia 3.4 dan 4.2), dan aspek pengetahuan yang dinilai beserta kriteria penilaiannya (baik sekali, baik, cukup dan kurang).

5. Terdapat tiga aspek kajian kreativitas. Dari ketiga aspek tersebut dapat dibreakdown lagi menjadi sub-sub yang lebih kecil. Guru pada tingkat sekolah dasar dapat mengembangkan sub-sub kreativitas dalam dunia pendidikan. Kreativitas dalam dunia pendidikan dapat

dikembangkan dalam banyak ranah yang cukup familiar di antaranya kreativitas penggunaan metode, kreativitas berpikir siswa, kreativitas pengelolaan kelas, kreativitas instrumen penilaian, kreativitas organisasi sekolah dan lain-lain. Peneliti berikutnya dapat mengkaji kreativitas proses yang berkaitan dengan bagaimana proses berpikir kreatif. Siswa dapat dilatih dengan teknik-teknik berpikir kreatif karena kreativitas bukanlah potensi bawaan bagi sebagian orang namun kreativitas dapat dipelajari dan ditingkatkan melalui pendidikan dan latihan. Selain proses kreatif, kreativitas person atau kepribadian kreatif dapat menjadi kajian yang cukup menarik. Pribadi atau karakter seperti apa yang dikategorikan sebagai pribadi kreatif. Hal ini penting untuk dapat dikaji guna membuat keputusan atau kebijakan terhadap siswa kedepan. Pendidikan atau keilmuan seperti apa yang diminati dan menjadi *passion* siswa.

6. Berkaitan dengan Media ajar pendekatan kreativitas (Komik Bahasa Arab MI) yang dihasilkan maka KKG mata pelajaran bahasa Arab di MI di DIY dapat melanjutkan upaya pengembangan media ini dalam wujud modul mata pelajaran bahasa Arab yang lebih komprehensif. Bahan ajar berupa modul yang berpijak dari materi pada komik akan terasa lebih kontekstual dan mudah digunakan khususnya bagi guru MI yang notabene merupakan guru kelas (bukan guru mapel). Dari keempat bab dalam komik dapat dibagi lagi menjadi 7 tema. Masing-masing tema dapat dikembangkan sesuai kompetensi yang diharapkan yaitu pemahaman, keterampilan dan sikap. Guru dapat menambahkan materi latihan karena desain komik tidak

banyak memberikan latihan. Latihan pada media komik masih sangat terbatas. Latihan diberikan hanya untuk memberikan jeda saat proses membaca supaya siswa tidak bosan. Untuk konteks kurikulum di Indonesia dengan kualitas hasil yang distandarkan secara nasional, perlu adanya pengembangan pada aspek latihan. Adapun media komik dalam hal ini tidak ditujukan untuk itu. Media komik didesain agar pembelajaran berlangsung kontekstual, bermakna, serta mengasah kemampuan kreativitas dan imajinasi siswa.

7. Bagi pemegang kebijakan subdit kurikulum dan evaluasi kantor wilayah DIY dapat memfasilitasi pengembangan modul dalam bentuk sebuah kebijakan penyusunan modul dan penggunaan modul baik lokal maupun nasional.
8. Bagi subdit kurikulum dan evaluasi Kementerian Agama Pusat hasil penelitian ini dijadikan sebagai kritik dan masukan. Kritik atas kebijakan pemerintah yang tidak mengadaptasi kebutuhan peserta didik terutama potensi kreativitas dan cara belajar dan berpikir mereka. dapat merespon upaya peneliti mengembangkan sebuah media ajar komik bahasa Arab yang mengadaptasi potensi kreativitas siswa dalam bentuk kebijakan untuk dapat memfasilitasi KKG Bahasa Arab, Kepala Sekolah MI dan pihak terkait untuk menyempurnakannya dalam bentuk yang lebih ideal serta dapat menghimbau untuk memanfaatkan produk tersebut secara nasional.
9. Bagi institusi MI hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung bagi pembelajaran kreativitas. Dalam kurikulum 2013, kreativitas yang dikembangkan adalah kreativitas berpikir siswa. Siswa

dikembangkan pola berpikirnya agar dapat melihat satu masalah dari berbagai sudut pandang. Pemahaman yang utuh terhadap sebuah permasalahan, memungkinkan siswa untuk memiliki karakter yang lengkap. Hal ini diisyaratkan dalam pengembangan kompetensi siswa dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kompetensi kognitif adalah siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap suatu konsep. Sedangkan kemampuan afektif adalah semangat melalui rasa tertentu yang meresapi tingkah lakunya.

10. Bagi MGMP untuk memberikan sosialisai terhadap kebijakan dalam kurikulum 2013 yang mengharuskan penyajian materi dengan pendekatan tematik. Kelebihan dan kekurangannya, metode penyampaian dan penilaiannya. Sebagaimana wawancara dengan Kepala Sekolah MIN I Yogyakarta bahwa beberapa Sekolah Dasar kembali menggunakan pendekatan mata pelajaran setelah menggunakan pendekatan tematik. Mereka merasa bahwa materi terlalu dangkal sehingga kembali dengan model yang lama sebagaimana dalam kurikulum KBK 2004.
11. Bagi siswa MI, Media ajar (Komik Bahasa Arab MI) juga dapat dijadikan sebagai bahan bacaan siswa di luar kelas. Isinya yang disusun berdasarkan riset lapangan berupa cerita-cerita inspiratif dapat memandu siswa untuk berimajinasi kreatif. Misalnya melalui materi cita-cita, siswa dapat mengembangkan daya imajinasinya menjadi apa yang diinginkan tanpa harus takut dengan rintangan yang besar sekalipun. Sifat optimistik terhadap kemampuannya dapat terbentuk dengan

sendirinya. Secara perlahan siswa akan mampu menjadi pribadi yang mengetahui dan memahami bahwa dia dapat menjadi apa saja sebagaimana yang ia inginkan. *Think out of the box*, dengan melalui media ajar komik bahasa Arab yang peneliti susun, siswa dapat memiliki karakter ini. Karakter ini akan memperkut pandangan siswa bahwa ia tidak melulu berpikir linier saja, namun ia harus berpikir diluar kebiasaan. Berani ambil resiko dan optimis terhadap terobosan yang sudah dibuat. *Think out of the box* berlaku juga pada hadirnya buku ini yang diperuntukkan bagi siswa MI. Pada saat pelaku pendidikan hanya berpikir mengenai karya non fiksi sebagai bahan ajar atau media ajar, maka peneliti berupaya untuk memproduksi satu karya yang berbeda yakni komik dengan melibatkan unsur seni di dalamnya sebagai bentuk karya fiksi yang dapat digunakan sebagai media ajar dan referensi pendidikan.

12. Media pembelajaran memiliki peranan penting dan urgen yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang berfungsi sebagai alat dalam pembelajaran. Khususnya di MI, belum terdapat media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab. Mereka hanya mengandalkan buku ajar yang diberikan oleh pemerintah tanpa penggunaan media. Sesungguhnya upaya inovatif bagi guru sangat terbuka untuk dapat melakukan pengembangan media. Media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan sumber belajar lainnya. Media yang memiliki fungsi memotivasi peserta didik, mengkonkritkan materi, mengefektifkan pembelajaran tentu akan berdampak bagi penguasaan bahasa Arab. Media juga memiliki peranan besar agar pembelajaran dapat diterima sesuai yang dipesankan. Dengan demikian hendaknya para guru bahasa Arab

memiliki inisiatif untuk berkarya mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab guna meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Demikian bagi para pemerhati dan penggiat pembelajaran Bahasa Arab hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab agar bahasa Arab tidak lagi dipandang sebagai bahasa yang sulit dan siswa yang mempelajarainya tidak beranggapan bahwa belajar bahasa Arab tidak memiliki kontribusi bagi masa depannya kelak. Media pembelajaran berupa komik disini adalah hasil pengkajian dari teori kreativitas produk. Selain mengembangan produk media, guru dapat mengembangan kreativitas pembelajaran dalam ranah strategi atau metode bahkan materi pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran yang bervariasi tentu dapat berdampak positif bagi pengalaman belajar siswa. Bagaimana siswa mengkonstruk pengalaman belajarnya sendiri selanjutnya dipercaya meningkatkan *long life education*.

13. Produk media komik ini dikembangkan melalui beberapa tahap salah satunya adalah naskah komik/skrip. Guru bahasa Arab MI yang inovatif dapat mengembangkan komik ini menjadi sebuah film pembelajaran berbasis pada skrip komik. Karakter yang ada pada komik dapat dimunculkan dalam nuansa yang tidak berbentuk tek dan visual saja namun dapat hadir lebih konkrit lagi dalam sajian film. Film akan menjadi sumber belajar yang jauh lebih menarik, fantastik bahkan ringan dari buku ajar yang berbasis teks. Film memiliki bahasanya sendiri, meskipun menggunakan Bahasa Arab, konten yang dipesankan dalam film dapat ditangkap oleh anak-anak.

14. Guru mata pelajaran lain atau guru kelas I sampai dengan kelas VI di MI dapat mendesain media dalam bentuk komik termasuk dalam mata pelajaran matematika, dengan demikian siswa dapat belajar dengan lebih bahagia.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, puji syukur peneliti sampaikan kepada yang maha tinggi, Allah SWT. Atas limpahan rahmatNya, peneliti akhirnya dapat menyelesaikan penulisan disertasi ini dengan lancar tanpa ada rintangan yang berarti. Terlepas dari itu, dengan rendah hati dan rasa terbuka peneliti sampaikan bahwa disertasi ini masih jauh dari kata sempurna. Masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu masukan dan kritik dari pembaca sangat peneliti nantikan. Selanjutnya, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Terutama siswa MI di DIY, guru Bahasa Arab MI, Kepala Sekolah MI, perguruan tinggi yang memiliki prodi pendidikan dasar (PGMI) dan prodi pendidikan Bahasa Arab serta masyarakat luas yang sedang berinovasi dalam berbagai ranah. Akhir kata peneliti ucapkan mohon maaf atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan disertasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdul Aziz, Nasif Musthafa, Uhibu al Arabiyah, Riyad: Maktabah Al Arabiyah, 2005.
- Abel, Jessica & Matt, Madden. *Drawing Words and Writing Pictures*. First Second, 2008
- Ali, Atabik. *Kamus Kontemporer Arab-Indonesia* (Vol. 3). Yogyakarta: Yayasan Ali Maksum Pondok Pesantren Krapyak, 1998.
- Al-Ma'yufi, Ali, *Tatwir maharotu tatdris al-lughoh al-arabiyah linatiqin bighairi ha*. Ryadh: King Saud Univeristy, 2015.
- Anitah W, Sri, *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Anshori, Imam, *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2012
- Arifin, Z.. *Evaluasi Pembelajaran; Prinsip, Teknik Prosedur* (Vol. 6). Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pres, 2015.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Asrori, Imam dkk., *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab, Malang*; Misykat, 2012.

Beetlestone, Florence, *Creative Learning*, Terj., Bandung; Nusa Media, 2011.

Berk, Laura E, *Development Through The Lifespan* terj., *Dari Prenatal Sampai Remaja (Transisi Menjelang Dewasa)* oleh Dardyanto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Brunetti, Ivan. *Cartooning: Philosophy and Practice*, Yale University Press, 2011

Burton, W. H. *The Guidance of Learning Activities*. USA: Appleton Century Cfrofts, 1952.

Campbell, David, disadur oleh A.M. Mangunhardjana, *Mengembangkan Kreativitas*, Yogyakarta; Kanisius, 1986.

Chotib, Munif., Irma Nurul Fatimah, *Kelasnya Manusia; Memaksimalkan Fungsi Otak Belajar dengan Manajemen Display Kelas*, Bandung; Kaifa, 2013.

Chotib, Munif, *Orangtuanya Manusia; Melejitkan Potensi Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah*, Bandung; Mizan Pustaka, 2015.

Chotib, Munif, *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*, Bandung; Kaifa, 2014.

Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gavamedia, 2014.

DjuROTO, Totok, dan Bambang Suprijadi, *Menulis Artikel dan karya Ilmiah*, Bandung; Remaja Rosda Karya, 2009.

- Djamarah, S. B. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Efendi, A. F., *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2005.
- Egan, Kieran, *An Imaginative Aproach to Teaching*, Terj. Agustina Reni Eta Sitepoe, Jakarta; Indeks, 2009.
- Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1987
- Gall, Meredith D., Joyce P Gall & walter r.borg, *Educational Research an Introduction*, New york: Pearson Publishing, 2003.
- Ghazali, Syukur, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dengan Pendekatan Komunikatif Interaktif*, Cet ke 2, Jakarta: PT Refika Aditama, 2013.
- Gorman, Michele. *Getting Graphic!: Comics for Kids*. Linworth Publishing, 2007
- Hafidz, M., *Pembelajaran Bahasa Arab; Sebuah Pendekatan Metodologi*. Salatiga: STAIN Salatiga Press, 2012.
- Hamalik, Omar, *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Omar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara 2008.
- Hamdani, Firman, *Belajar Bahasa Arab Untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas II*, Bandung; Erlangga, 2009.

- Hassoubah, Zaleha Izhah, *Developing Creative and Critical Thinking Skills, Cara Berpikir Kreatif dan Kritis*, terj. Bambang Suryadi, Bandung: Nuansa, 2004.
- Healey, Joseph F, *Statistics: a tool for Sosial Research*, London: International Thomson Publishing, 1945.
- Hermawan, A., *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014.
- Hernawan, Asep Harry dkk, *Pembelajaran Terpadu SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2017.
- Ibrahim al Fauzan, Abdurahman Ibnu, *Durusu Daurati al Tadribiyati Limu'alimi al Lughah al Arabiyah Lighairi Natiqin Biha*, 2009.
- Kane, T. J., Kerr, K. A., Pianta, R. C., & Measures of Effective Teaching Project. *Designing teacher evaluation systems : new guidance from the measures of effective teaching project* (First edition. ed.).
- Kementerian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Saudi Arabia: Mujamma' al-Malik Fahd, 1415 H.
- Kementrian Agama, *Buku ajar Bahasa Arab MI pendekatan saintifik kurikulum 2013*, Jakarta: Diktis Kemenag RI, 2015.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Cita-Citaku, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.

- Kurniasih, Imas, dan Berlin Sani, *Revisi Kurikulum 2013 Implementasi Konsep dan Penerapan*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.
- Kurniawan, Heru, *Sekolah Kreatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz-Media. 2017.
- Ma'arif, Samsul, *TTS Kosa Kata Arabic Tematik dan Alfabetis*, Bandung: Nuansa Mulia, 2014
- Mahmud, N. M. r, *Khashaish al 'Arabiyyah Wa Tharaiqu Tadrishiha*. Beirut: Dar al Nafais, 1998.
- Mahmud, S. U., *Ta'lim wa Ta'alum Maharat al Tadris fi 'Ashr al Ma'lumat*. Kairo: Alam al kutub, 2005.
- Makluf, L. *Al Munjid*. New Delhi: JMC India Publisher, 1997.
- McCloud, Scout, *Understanding Comic*, Jakarta: Gramedia, 2001.
- McCloud, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, Harper Paperbacks, 2000
- McCloud, Scott. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. (Harper Paperbacks, 2006
- Mendenhall, William, *A Second Course In Statitics: Regression Analysis*, Australia: Prentice Hall, 1996.
- Morice, Dave. *Poetry Comics: An Animated Anthology*. (Teachers & Writers Collaborative, 2002)

- Mulyasa, *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosda Karya, 2017
- Munandar, Utami, *Kreativitas Sepanjang Masa*, Jakarta: Muliasari, 1988.
- Munanadar, Utami, *Mengembangkan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Munawwir, A. W., *Al Munawwir; Kamus Arab-Indonesia Terlengkap*. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.
- Ngalimun, Haris Fadillah, Alpa Ariani, *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*, Yogyakarta: Aswaja, 2013.
- Noorlaila, Iva, *Kreatif Mendidik dan Bermain Bersama Anak*, Yogyakarta; Pinus Book Publisher, 2010.
- Pasiak, Taufik, *Membangun Raksasa Tidur; Optimalkan Kemampuan Otak Anda dengan Metode Allisa*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- Prastawa, Andi, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Priyatno, Duwi, *SPSS Untuk Analisis Korelasi Regresi dan Multivariate*, Yogyakarta: Gava Media, 2009.
- Rahmawati, Yeni, dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta; Kencana Prenada Media Grup, 2010.
- Sadiman, Arif S., dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta:

- Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dirgantara, 2015.
- Santosa, Purbayu Budi, *Analisis Statistik dengan Microsoft Excel dan SPSS*, Semarang: Andi, 2008.
- Santrock, Jhon.W, *Perkembangan Anak*, terj. Mila Rahmawati dan Ana Kuswanti, judul asli *Child Development*, Surabaya: Erlangga, 2007.
- Santrock, Jhon.W, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2008
- Santyasa, I Wayan, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*, Makalah disajikan dalam workshop media pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan Klungkung, Klungkung: Universitas Pendidikan Ganesha, 2007.
- Semiawan, Cony, *Pendekatan Keterampilan Proses Bagaimana Mengaktifkan Siswa dalam Belajar*, Jakarta: Gramedia, 1984.
- Setyosari, *Rancangan Pembelajarannya: Teori dan Praktik*, Malang: Elang Mas, 2001.
- Siregar, Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Cet ke 4, Jakarta: Kencana, 2017.
- Smart, Jack & Frances Altofer, *Complete Arabic*, Jakarta: Ksaint Blanck, 2013, Vol. 1.

- Smart, Jack & Frances Altofer, *Complete Arabic*, Jakarta: Ksaint Blanck, 2013, Vol. 2.
- Sternberg, R. J. *Handbook of Creativity*. Cambridge University Press, 1999.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT.Grasindo, 2000.
- Sujiono, Nurani, Yulioni, *Metodologi Pengembangan Kognitif*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Suryanto, Adi, *Evaluasi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2017.
- Tabrani, Primadi, *Kreativitas dan Humanitas*, Yogyakarta: Jalasutra, 2008.
- West, Michael A., *Developing Creativity in Organization.*, terj. Yogyakarta; Kanisius, 2002.
- Whitehead, Alfred North, *Process and reality : an essay in cosmology ; Gifford Lectures delivered in the University of Edinburgh during the session 1927-28*, New York: Free Press, 1978.
- Whitworth, Jerry. *A Case For Comics: Comic Books as an Educational Tool*, Sequential Tart, 2006

E-Book

Eisner, Will, *Comic and Sequential Art*, Florida: Poorhouse Press, 2000.

McCloud, Scot, *Understanding Comic The Invisible Art*, United State of Amerika: HarperCollins Publisher Inc, 1993.

Robinson, Ken & Lou Aronica, *The Element: How Finding Your Passion Changes Everything*, New York: Penguin Group, 2009. Available at sharkinfestedcustard.files.wordpress.com.

Jurnal Online

Dorrell, Larry; Dan B. Curtis; Kuldip R. Rampal Book-Worms Without Books? Students Reading Comic Books in the School House. *The Journal of Popular Culture*, 29 no 2 (1995): 223–234. doi:10.1111/j.0022-3840.1995.2902_223

Fritz, Robert, The Path of Resistance Least, *Creativity Journal*, (1994) Diakses www.leading-learning.co.nz.

Gruenberg, S. "The Comics as a Social Force," *Journal of Educational Sociolog*, 18 no 4 (1944): 204–213. doi:10.2307/2262693

Hamidi, Karl dan Henrik, Creativity in Intrepreneurship Education, *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 15 no. 2, (2008): 304-320. Emerald Group Publishing Limited. Available at www.Emeraldinsight.htm

Handal, Boris dan Bobis, Janette, "Teaching Mathematic Thematically: Teacher' Perspectives, Mathematic

Education” *Mathematic Education Research Journal*
16, no. 1, (2004): 3 – 18. doi: 10.1007/BF03217388

Hargreaves, H. L. The faculty of imagination: An enquiry concerning the existence of a general faculty, or group factor, of imagination. *Online research report*. Available at www.creativetallis.com.

Meusburger, Peter Milieus of Creativity: The Role of Places, Environments and Spatial Contexts. Dalam Meusburger, P., Funke, J. and Wunder, E. *Milieus of Creativity: An Interdisciplinary Approach to Spatiality of Creativity*, Springer, 2009.

Morris, Wayne, Creativity its Place in Education diakses dalam www.leading-learning.co.nz.

Mumford, M. D. Where have we been, where are we going? Taking stock in creativity research. *Creativity Research Journal*, 2003

Ogilvie dalam Eleni Sefertzi, Creativity, *Report produced for the EC funded project*, 2000. Diakses www.adi.pt.

Pepler, Kyle dan Yasmin B. Kafai, From SuperGoo to Stratch: exploring creative digital media production in informal learning. *Jurnal Learning, Media and Teknologi*. Dalam Routledge Taylor Francis Online diakses dalam www.tandfonline.com

Permen, 1997 Schlange dan Juttner, 1997. Dalam Eleni Sefertzi, Creativity, *Report produced for the EC funded project*, 2000. Diakses www.adi.pt.

Pieper, Claudia; Antonino Homobono (Sep 2000). "*Comic as an education method for diabetic patients and general population*". *Diabetes Research and Clinical Practice*. 50

Sefertzi, Eleni, Creativity, *Report produced for the EC funded project*, 2000. Diakses www.adi.pt.

Sternberg, R. J.; Lubart, T. I. The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms. In ed. Sternberg, R. J. *Handbook of Creativity. Online research report*. Available at www.creativetallis.com

UK National Curriculum Handbook. Available at www.educationengland.org.uk.

Waluyanto, Heru Dwi, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran." *NIRMANA*. Vol. 7, No. 1, Januari 2005, hlm. 45 – 55 Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra. Available at <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php>.

Kamus

A.Toha Husein Almujaahid dan A.Tho'ilah Fathoni Alkhalil, *Kamus Akbar Bahasa Arab (Indonesia-Arab)*, Jakarta: Gema Insani, 2013

Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. Available at KBBI.Web.org.

Pius Artanto dan Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya; Arkola, 1994.

Disertasi

Anindita, Pengembangan Buku Teks Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) Bahasa Indonesia Bebas Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa, *Disertasi*, Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret; 2011.

Kuwanto, Toto, *Sex-Role dan Kreativitas*, Disertasi; Yogyakarta Universitas Gajah Mada: 1994.

Marisi, Abdul Kamil, Efektivitas Model Pengukuran Kreativitas Dalam Pembelajaran Hemisphere Kanan Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Disertasi*, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2006.

Munandar, Utami, Education and Creativity: A Studi of Relationship between measures of creative thinking and a number of educational variables in Indonesian primary and junior secondary schools, *Disertasi*, 1977

Munjahid, Pengembangan Pola Buku Ajar Pelajaran Membaca al-Quran di Pondok Pesantren al-Fata Dukuh Timbulharjo Sewon Bantul Yogyakarta. *Disertasi*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta: 2013.

Mu'tasim, Radjasa, Transformasi Keagamaan Komunitas Muslim Kasus Muhammadiyah Dalam Merespon Perubahan Sosial Ekonomi di Kawasan Pariwisata

Borobudur, *Disertasi*, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada; 2013.

Sigalingging, Karmon, Model Evaluasi Kreativitas Lomba Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, *Disertasi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta: 2009.

Subali, Bambang, Pengukuran Keterampilan Proses Sains Pola Divergen Dalam Mata Pelajaran Biologi SMA di Provinsi DIY dan Jawa Tengah, *Disertasi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta: 2006.

Subiyantoro, Pengembangan Pola Pendidikan Nilai Humanis-Religius Pada Diri Siswa Berbasis Kultur Madrasah Di MAN Wates I Kulon Progo Yogyakarta, *Disertasi*, 2010.

Taufik, Muhammad, Kreatifitas dalam Pendidikan Islam, Telaah konseptual Kreativitas dan Konteks Empirikny Di MAN Mataram, *Disertasi*, 2012.

Laporan Penelitian

Chief Executive Scotland, *The Project Reflect Curriculum Scotland*, 2013.

Children Services and Skill, Learning: Creative Approaches That Raise Standard, *Research Summary*, Menchester: Ofsted, 2010. diakses www.ofsted.gov.uk.

Craft, Anna, An Analysis of Research and Literature On Education and Curriculum Authority, *Report Research*, 2001. diakses www.creavitalist.com.

Jewit, Carey, *The Visual In Learning and Creativity: a Review of The Literature. A report for Creative Partnerships.* Institute of Education, University of London.

Ministry of Education and Research, *Creative Learning Strategy for Art and Culture in Education Research Report*, AS: Zoom Grafisk, 2007.

Morris, Wayne, *Creativity Its Place In Education*, 2006. *Research Report*. diakses www.creativejefrey.com.

Video: Talk, Interview

Child Creativity Lab, *Why Do We Need Creativity*, Standard Youtube Licence, Uploaded 2013. Diakses dalam www.youtube.com.

Child Creativity Lab, *Why Do We Need Creativity*, Standard Youtube Licence, Uploaded 2014. Diakses dalam www.youtube.com.

Ken Robinson, *Why Is Creativity Important In Education*, *Video Series From Adobe Education*, Standard Youtube Licence, Uploaded 2012. Diakses dalam **Error! Hyperlink reference not valid..**

Ken Robinson, *How Do You Define Creativity*, Standard Youtube Licence, Uploaded 2012. Diakses dalam www.youtube.com atau adobe.ly/VwJaJb.

Ken Robinson, *Education Systems Are Too Narrow*, Interviewed By Kerry O'Brien. Australian Broadcasting Commission, Juni 16, 2009. Diakses dalam www.TED.com.

Tony Buzan, How To Have Better Creative Thinking,
Tutorial Standard Youtube Licence, Uploaded 2011.
Diakses dalam www.youtube.com.

Why Do We Need Creativity And Designer More Than Ever
Before, Standard Youtube Licence, Uploaded 2011.
Diakses dalam www.youtube.com

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Naskah Komik

Naskah Keragaman Bahasa KI 1. KD 1.2

Tentang anugrah penciptaan manusia, bahasa yang beragam dan anugrah bahasa Arab

Halaman 1:

1. **Vahad** : (Kedua kakak beradik tersebut mengangkat kedua tangannya serta bersorak sorai segera bertandang ke museum) Petualangan hari ini pasti bakal seru..
2. **Vahid** : (Sambil menggenggam tangan kanannya) Yes...yes...
3. **Vahid** : (Melirik kearah Vahid) Tentu saja..
4. **Vahad** : horeee...here we come/kami datang
5. **Vahid** : Ayo cepat....
6. **Sound** : Dap..dap..dap..(Suara langkah kaki cepat Vahad dan Vahid)
7. **Vahid** : Bagaimana kalau ajak Al....(Gambar Al, kucing Anggora milik tante oca sedang diberi makan)
8. **Vahad** : (Dengan menengadahkan kedua tangannya) Mana boleh ..

Halaman 2:

1. **Vahad** : (Berada di dalam museum) ssst....lihat!
2. **Vahid** : Sepertinya unik..
3. **Vahad** : hmm ...itu globe atau bola dunia
4. **Vahid** : iya betul..
5. **Vahad** : Kita putar yukz....
6. **Vahid** : Pelan-pelan kak...
7. **Vahad** : wah ... betul-betul jendela dunia
8. **Vahid** : bisa lihat dunia dari sini ya kak?

Halaman 3:

1. **Vahad** : (mengamati globe sambil sesekali mengernyitkan dahinya memikirkan sesuatu) Kita akan belajar apa ?
2. **Vahid** : Aah (sambil berpikir)...Bagaimana kalau bahasa?
3. **Vahad** : (Vahad mendekati globe dan memasangkan condong sebagaimana posisi bumi) Baru kali ini ide mu bagus dik?
4. **Vahid** : (vahid menepukkan tangannya ke dadanya berulang kali sampil tersenyum bangga dan optimis) Sound: dug..dug...aku...
5. **Vahad** : Lihat dik...wow..wa...
6. **Vahid** : Wew...

Halaman 4

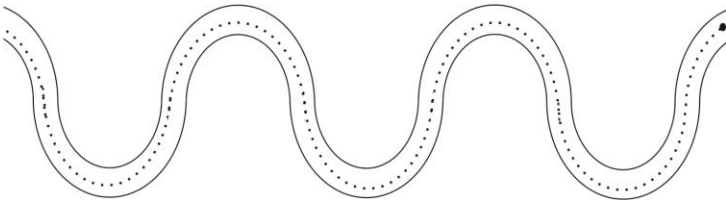
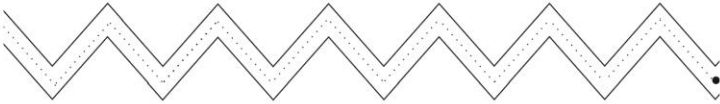
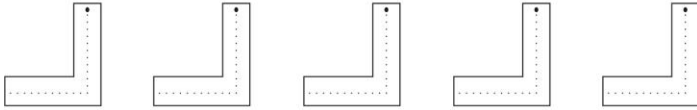
1. **Vahad** : Mulai dari Indonesia yukz?
2. **Vahad** : (Pemandangan permainan gending dan tari) Ada jawa
3. (Gambar pantai sanur bali dan para wisatawan) Bali
4. (Gambar sungai kapuas Sumatra) melayu
5. **Vahid** : Sungai kapuas ada ikan apa kak..
6. **Vahad** : hmm ..mancing aja ..ga doyan ikan ..
7. **Vahid** : Untuk mamah tersayang ...
8. (Gambar tangkuban perahu) sunda....banyak dik
9. **Vahid** : (Vahid sambil berpikir untuk menemukan ide) Tergantung pulaunya juga mungkin kak..
10. **Vahad** : (Vahad menoleh ke arah adiknya sambil tersenyum mengejek) Heleh sok tau...
11. **Vahid** : Iyalah...

Halaman 5

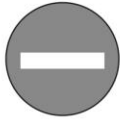
1. **Pemandu** : (Datang pemandu musium menghampiri sambil tersenyum lebar pertanda mengapresiasi kehadiran kedua anak tsb) baru lihat apa adik adik?
2. **Vahid** : Bola dunia kak...
3. **Pemandu** : Tuhan maha besar, menciptakan bersuku-suku bangsa dengan bahasa yang berbeda
4. **Vahad Vahid** : (gerak:keduanya mengangguk membenarkan apa yg dikatakan pemandu)

2. Soal PreTest dan Post Test

٦. اَعِدْ بِقَلَمِكَ

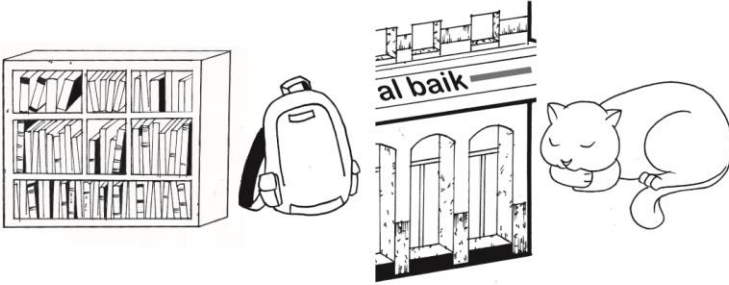
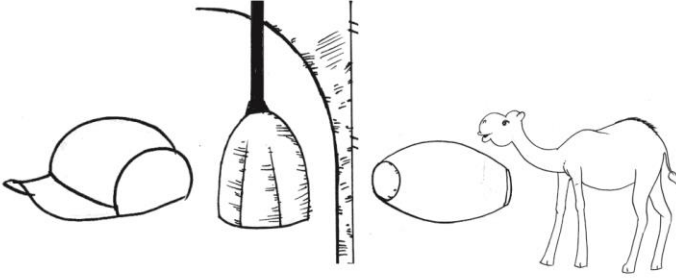


٢. كَلَامٌ



١٠. الأصوات والحروف

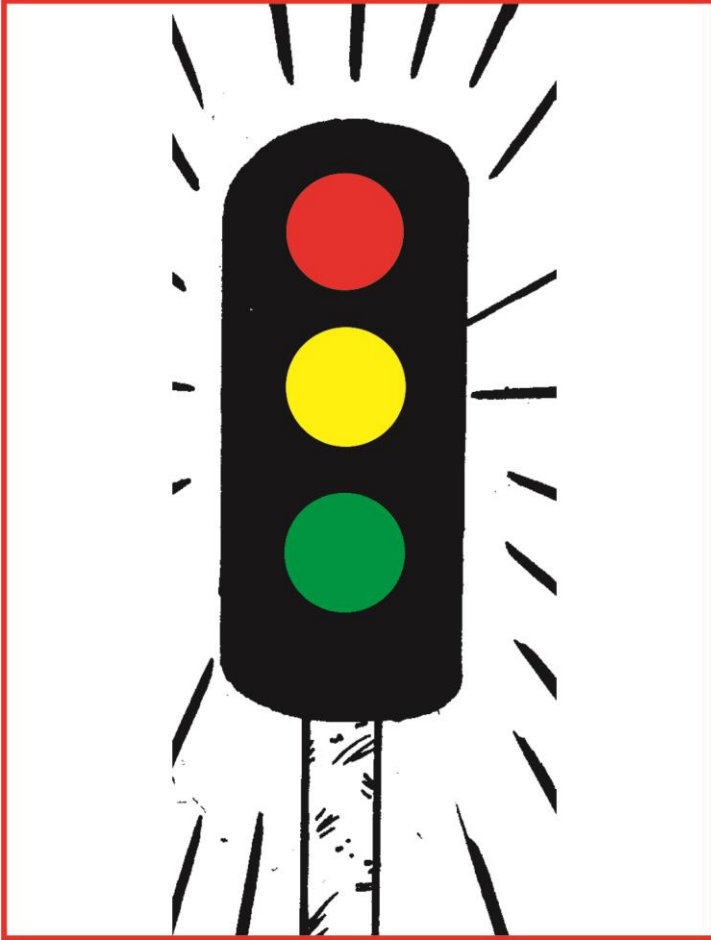
أرسم دائرة حول صورة الكلمة التي تنتهي ب (مل)



٢. كلام

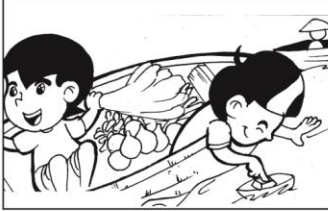


هـ. اُنظُرْ وَنَطِقْ

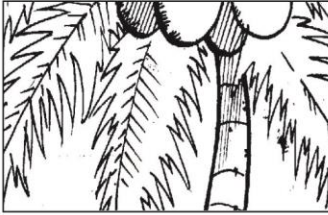


١٠. اِسْتَمِعْ

صِلْ بَيْنَ الْجُمْلَةِ الَّتِي لَعِبْتَ مَعَ الصُّورَةِ الْمُنَاسِبَةِ



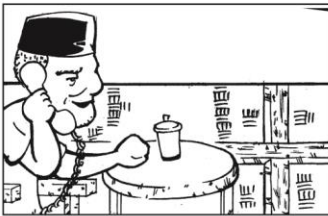
فَحَدٌ وَفَاجِدٌ يَلْعَبَانِ فِي...



يَتَمَشَّ فَاجِدٌ إِلَى...

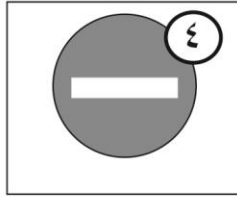
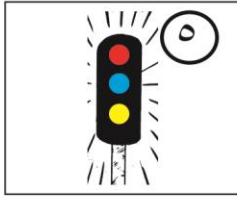
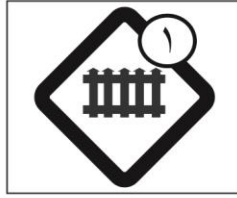
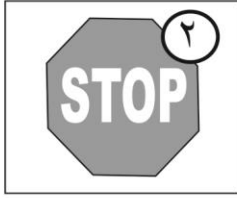


قَامِقٌ وَكَيْلٌ شُرْطَةٌ...

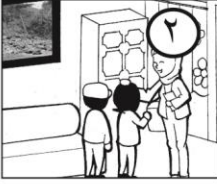


إِتِّصَالَ جَدُّ فَحَدٌ وَفَاجِدٌ...

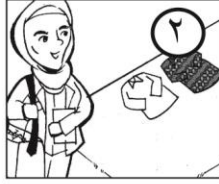
٩. الأصوات والحروف



٧. فَهْمُ الْمَقْرُوءِ



الأم ستذهب الى سوركرتا



باتيك ليوم الجمعة



الزئي الرياضي للمدرسة



الطلاب يصلون الجمعة

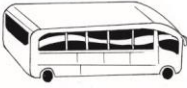



العصير لذيذ



أستاذة عائشة

٦. اَعِدْ وَارْسِمِ

بي	<i>bus</i>	
تس	<i>pesawat</i>	
م	<i>mobil</i>	
ظ	<i>sepeda</i>	

3. Wawancara Mugy Nugraha (penulis buku Bahasa Arab pendekatan saintifik MI)

Buku Ajar Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013

1. Apakah anda ditunjuk sebagai tim penulis buku Bahasa Arab MI K13?

Jawaban:

Ya, Betul ditunjuk via Surat dan telepon

2. Siapakah yang menunjuk anda?

Jawaban:

Kementrian Agama dalam hal ini subdit kurikulum, melalui surat undangan yang ditujukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan UIN Jakarta, saya ditunjuk sebagai kordinator penulis MI kelas I, II & 3.

3. Bisa dijelaskan bagaimana awal munculnya kebijakan pengembangan buku ajar mulai dari subdit kurikulum dan evaluasi Pendis Kemenag hingga sampai diimplementasikan secara nasional?

Jawaban:

Dari segi tujuan dan substansi kebahasaan tidak mengalami perubahan yang berarti, dari kurikulum sebelumnya, baik kosakata (المفردات والعبارات) yang dicerminkan dalam judul-judul/tema untuk setiap dars, maupun dari segi struktur kebahasaan (التراكيب اللغوية) untuk tiap semester, terkecuali MI Kelas I, II dan III. Pembelajaran di sini lebih difokuskan kepada keterampilan menyimak dan melafalkan dengan kompetensi afektif, terhadap bahasa, budaya dan pembelajaran bahasa Arab.

KURIKULUM B. ARAB 2008							KURIKULUM B. ARAB 2013						
Kurikulum ditetapkan dalam rangka meningkatkan mutu hasil pendidikan (BA di Madrasah) dengan standar nasional pendidikan.							Kurikulum ditetapkan dalam rangka mengendalikan mutu hasil pendidikan (BA di Madrasah) sesuai dengan standar nasional pendidikan (standar isi, standar proses dan standar penilaian)						
Bahasa Arab di Madrasah 2008							Bahasa Arab di Madrasah 2013						
MI	I	II	III	IV	V	VI	MI	I	II	III	IV	V	VI
	-	-	-	2	2	2		2	2	2	2	2	2
MTs	VII	VIII	IX				MTs	VII	VIII	IX			
	2	2	2					3	3	3			
MA	X	XI	XII				MA	X	XI	XII			
	2	2	2					4	2	2			

4. Berapa lama anda menyelesaikan penulisan buku, dan apa kesulitan dalam menerjemahkan kurikulum (PMA No 165) kedalam buku yang panjenengan tulis?

Jawaban:

Terus terang saya lupa, yang jelas sesuai dengan date line yang telah ditentukan oleh kementerian Agama.

5. Jika saya mengatakan kebijakan pengembangan buku ajar bersifat top down, apa pandangan anda? Iya betul, karena guru hanya dituntut untuk mengaplikasikan saja, tidak dituntut untuk mengembangkan kurikulum tersebut. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya.
6. Kompetensi yang dikembangkan dalam kurikulum K13 hendaknya memuat tiga ranah yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pada buku baru dikembangkan ranah keterampilan berbahasa saja, mengapa?

Jawaban:

Saya rasa tidak seperti itu, sikap, pengetahuan dan keterampilan tentu dengan muatan sedikit berbeda antara satu jenjang pendidikan dengan jenjang lainnya berdasarkan perkembangan fisik dan psikis peserta didik. (Lihat jawaban no 3)

Yang perlu di kembangkan dalam kurikulum 2013 antara lain:

- Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) yang bermuatan: *mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengkomunikasikan*, banyak dipertanyakan oleh kalangan guru bahasa Arab di madrasah, karena itu perlu dicarikan jawabannya.
- Akan tetapi perlu dikemukakan dahulu bahwa pendekatan ilmiah, khususnya ‘mengamati dan bertanya’ semula dimaksudkan untuk menumbuhkan budaya bertanya, mengembangkan sikap kritis, akurat, dapat berfikir secara sistematis dan sebagainya yang kesemuanya diperlukan dalam menghadapi kehidupan dewasa ini dan kehidupan mendatang. Jadi bertanya di sini berfungsi ‘sebagai tujuan’, sedangkan dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab, mengamati dan bertanya bukan sebagai tujuan, melainkan sebagai salah satu ‘media’ yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan menggunakan bahasa. Dengan demikian, pendekatan ilmiah dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk teknik-teknik atau kegiatan pembelajaran seperti berikut:
 - 1) Pembelajaran (المفردات والحوار والقراءة) dimulai dengan kegiatan menyimak (الاستماع) bahan pelajaran;
 - 2) Menggunakan teknik menirukan atau mengulangi bahan pelajaran yang diperdengarkan atau yang dibacakan (المحاكاة والتكرار);
 - 3) Membaca materi pelajaran yang telah diperdengarkan
 - 4) Menggunakan ‘tanya jawab’ dalam mempelajari pelajaran baru, terutama pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik untuk ‘mencari tahu’ suatu pengetahuan kebahasaan (المفردات والتراكيب) dan keterampilan bahasa;

- 5) Menggunakan pelajaran (الحوار والتراكيب والقراءة) yang terdapat dalam buku pelajaran pada konteks lain, seperti:
- Mengganti pelaku hiwar dalam buku pelajaran dengan peserta didik sendiri sebagai pelaku.
 - Membuat contoh suatu tarkib dengan contoh lain yang dibuat oleh peserta didik;
 - Membaca teks *qira'ah muwassa'ah* (membaca ekstensif)
 - Menggunakan ungkapan-ungkapan komunikatif yang telah dipelajari dalam berkomunikasi sehari-hari di lingkungan madrasah;
- 6) Menganalisis bentuk dan struktur suatu jumlah atau paragraf yang dapat membantu dalam menemukan makna (tidak filosofis). Pembelajaran dilakukan secara kelompok atau klasikal selama itu perlu, disamping dilakukan secara perorangan.
7. Model pembelajaran pada tingkat sekolah dasar adalah tematik, namun buku bahasa Arab disusun tidak dengan model tematik, mengapa?

Jawaban:

Pembelajaran bahasa memiliki karakteristik tersendiri, dalam kesempatan ini saya akan coba memberikan tinjauan akademik mengenai kurikulum 2013 sebagai berikut:

KURIKULUM B. ARAB 2008	KURIKULUM B. ARAB 2013
Kurikulum 2008 menganut silabus perpaduan antara “silabus situasi” dan silabus ‘gramatika’ (منهجي (النحو والموقف), sehingga jelas mufradat apa dan struktur bahasa apa-apa saja yang dipelajari.	Menganut ‘silabus situasi gramatika’ juga seperti pada kurikulum 2008, maka materi ‘mufradat/ibarat dan sturkturnya pun sama, Memang ada sedikit penambahan judul/tema pada kelas yang memperoleh tambahan jam pelajaran.
Kurikulum 2008 menganut kurikulum berbasis kompetensi, meliputi: Standar Kompetensi Lulusan, dan Standar Isi, meliputi: Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar	Kurikulum 2013 pun berbasis kompetensi, meliputi Standar Kompetensi Lulusan, dan Standar Isi, bedanya di sini muncul ‘ Kompetensi Inti ’ yang menempati kolom standar kompetensi.

	Sementara Kompetensi dasar, harus berfungsi sebagai penja-bar dan pendukung terbentuknya kmpetensi Inti pada diri peserta didik. Menurut kurikulum 2013, Kompetensi Inti bukan untuk diajarkan melainkan untuk dibentuk melalui pembe-lajaran ... Pelajaran B. Arab, dan semua mata pelajaran yang lain, harus berkontribusi dalam pembentukan Kompetensi Inti.
Kompetensi sikap dalam kurikulum 2008 ditujukan pada ranah afektif mata pelajaran yang bersangkutan. Unsur afektif (<i>Bloom</i>) dalam mata pelajaran bahasa Arab berarti memiliki sikap yang positif terhadap bahasa/budaya Arab dan terhadap pembelajaran bahasa Arab	Kompetensi sikap tidak berhenti pada ranah afektif , tetapi meluas pada sikap dalam arti luas, yang dirumuskan dalam ‘Kompetensi Inti’ yang terkait dengan sikap spiritual (Lihat KI.1) dan sikap sosial (Lihat KI.2) , secara terinci meliputi banyak nilai-nilai luhur duniawi dan akhirat.
Dalam kolom Kompetensi Dasar kurikulum 2008, empat keterampilan bahasa (<i>istima’, kalam, qira’ah dan kitabah</i>) tampak dirumuskan secara jelas berurutan (Lih. Lampiran)	Dalam kolom Kompetensi Dasar 2013, tampak keterkaitan yang menimbulkan kesan adanya tumpang tindih antara aspek pengetahuan (KD. 3 tentang pengetahuan) dan aspek keterampilan (KD.4 tentang keterampilan): <i>istima’, kalam, qira’ah dan kitabah</i> .

8. Metode pembelajaran apa yang paling anda sarankan agar siswa dapat dengan mudah menguasai buku Bahasa Arab pendekatan saintifik?

Jawaban:

Pendekatan, metode dan teknik yang mesti digunakan dalam pembelajaran adalah pendekatan yang sesuai dengan karakteristik bahasa Arab sebagai gejala sosial budaya. Oleh karena itu teknik ‘amati dan tanya’ bagi pembelajaran bahasa Arab bukan hal yang baru, tetapi dengan fungsi sebagai salah satu media untuk mengembangkan keterampilan bahasa, bukan sebagai tujuan agar peserta didik gemar bertanya dan berfikir kritis dst.

4. Saliran Standar Proses Pendidikan Kurikulum 2013

BAB II KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN

Karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai. Standar Isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilaborasi untuk setiap satuan pendidikan.

Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas "menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan". Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas "mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta". Keterampilan diperoleh melalui aktivitas "mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta". Karakteristik kompetensi beserta perbedaan lintasan perolehan turut serta mempengaruhi karakteristik standar proses. Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antarmata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Rincian gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Menerima	Mengingat	Mengamati
Menjalankan	Memahami	Menanya
Menghargai	Menerapkan	Mencoba
Menghayati,	Menganalisis	Menalar
Mengamalkan	Mengevaluasi	Menyaji
-		Mencipta

Karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDLB/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Pembelajaran tematik terpadu di SMP/MTs/SMPLB/Paket B disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Proses pembelajaran di SMP/MTs/SMPLB/Paket B disesuaikan dengan karakteristik kompetensi yang mulai memperkenalkan mata pelajaran dengan mempertahankan tematik terpadu pada IPA dan IPS.

Karakteristik proses pembelajaran di SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/Paket C/Paket C Kejuruan secara keseluruhan berbasis mata pelajaran, meskipun pendekatan tematik masih dipertahankan.

5. Produk Media Komik

Media Komik

تعليم اللغة العربية
حسب الدخّل الإبداعى
على المنهج ١٣ . ٢٠

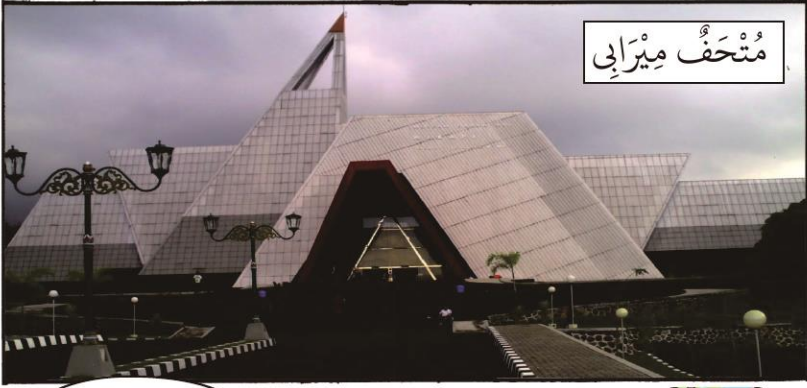
للطلبة المدرسة الابتدائية
في الصف الثانى

Umu Salamah

الدَّرْسُ الْأَوَّلُ
أَشْكَالُ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ
وَاللِّغَاتُ الْأُخْرَى

١- اِسْتَمِعْ



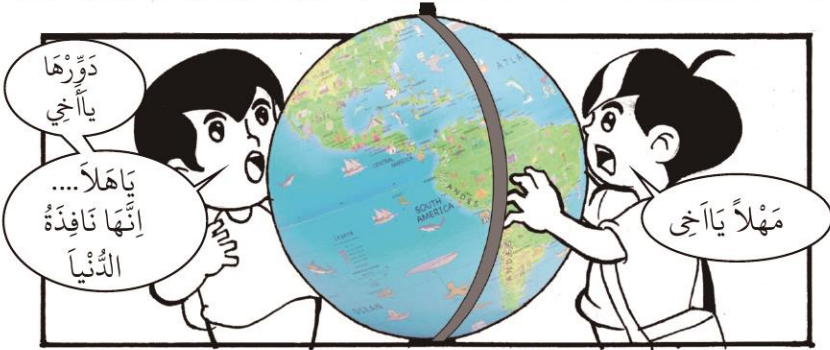


مُتَحَفٌ مِيرَاجِي



يَبْدُوا أَنَّهُا فَرِيدَةٌ

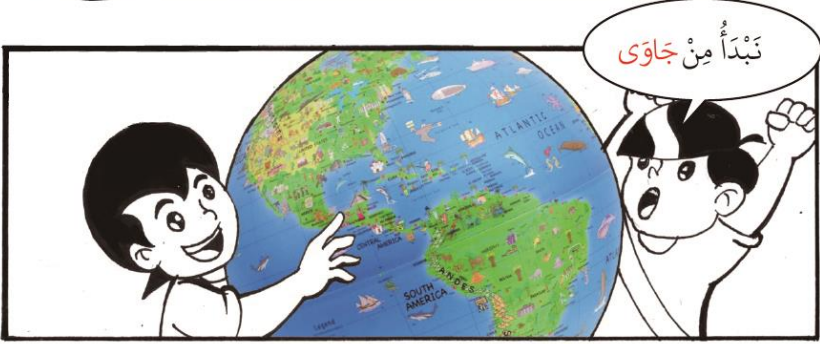
أَنْظُرْ!
الْكُرَّةُ الْأَرْضِيَّةُ

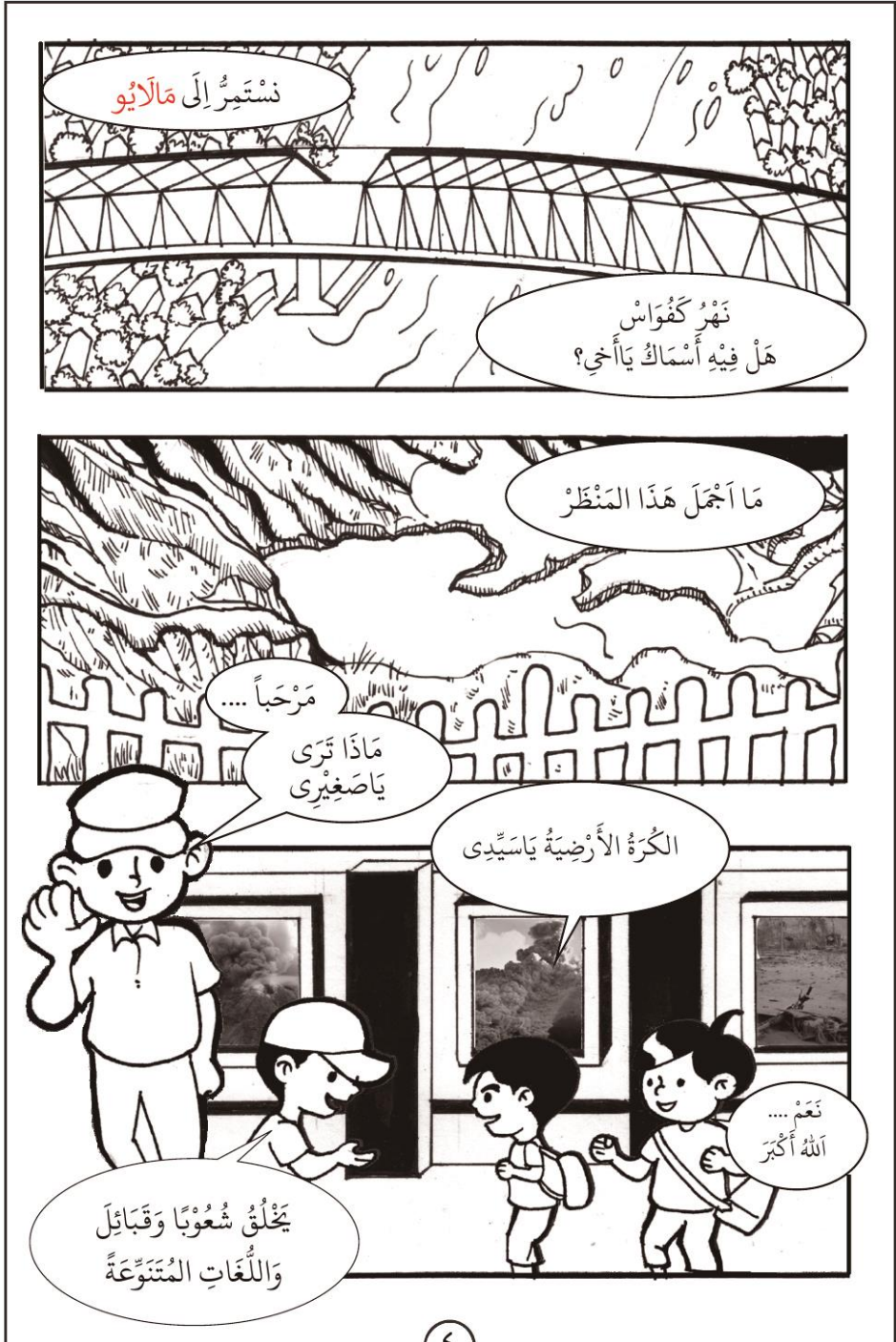


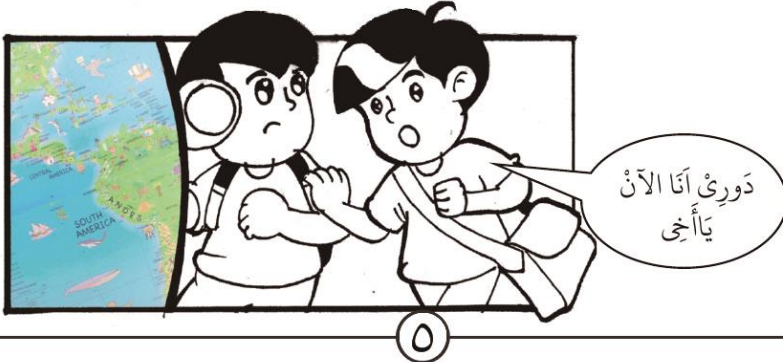
دَوَّرَهَا
يَا أَخِي

يَا هَلَا...
إِنَّهَا نَافِذَةٌ
الدُّنْيَا

مَهَلًا يَا أَخِي

















أَيُّهَا الْأَصْحَابُ لَقَدْ فَهِمْتُمْ
أَنَّ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةَ
لُغَةٌ وَحَدَّةُ الْأُمَّةِ الْإِسْلَامِيَّةِ

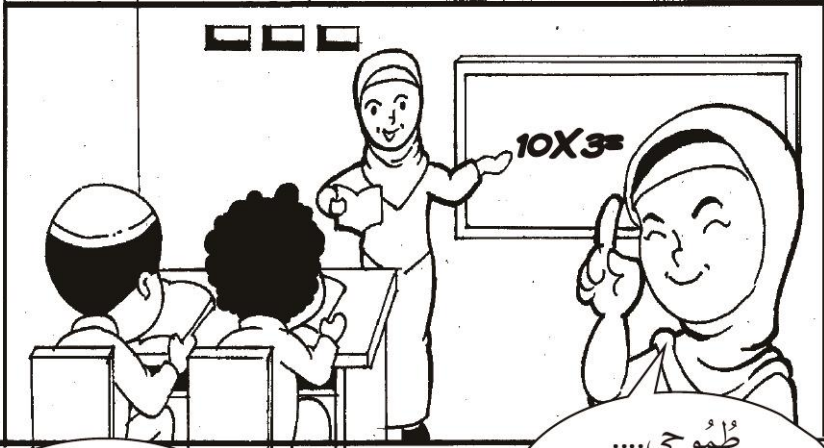


مَاذَا تَنْظُرُونَ؟
هِيَ نَتَعَلَّمُ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةَ

الدَّرْسُ الثَّانِي
الْأَمَلُ

١- اِسْتَمِعْ





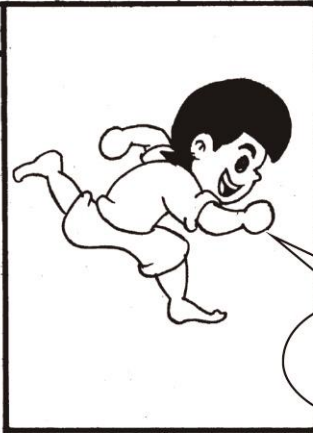
هَلْ حَصَلَتْ
عَلَيْهِ يَا عَمَّتِي؟

طُمُوحِي....
أُرِيدُ أَنْ أَكُونَ
مُدْرِسَةً!



الْحَمْدُ لِلَّهِ...
أَنَا الْآنَ مُدْرِسَةٌ

وَمَا طُمُوحَكَ؟



لِحَفْظَةِ عَمَّتِي



هَلْ هِيَ جَمِيلَةٌ؟
أَطْنُ لَا

إِمْسَحْ... إِمْسَحْ...
أُرْسَمْ... أُرْسَمْ



يَا أُمِّي
مَا هُوَ طُمُوحَاكِ؟

يَا صَغِيرِي
طُمُوحِي
أَنْ أَكُونِ طَبِيبَةً

وَلَكِنْ... أَنْتِ مُحَاضِرَةٌ؟
هَلْ لَمْ تَحْضُرِي عَلَى طُجُوجِكَ؟



كَانَتْ جَدَّتُكَ فَلَاحَةً





حَسَنًا الْآنَ
أَنَا فَاهِمٌ شُكْرًا يَا أُتِي



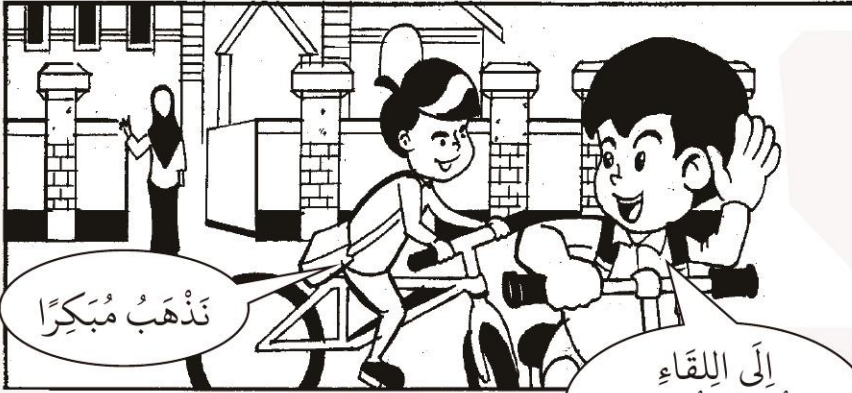
مَاذَا تَرُسُّمُ يَا أُخِي؟

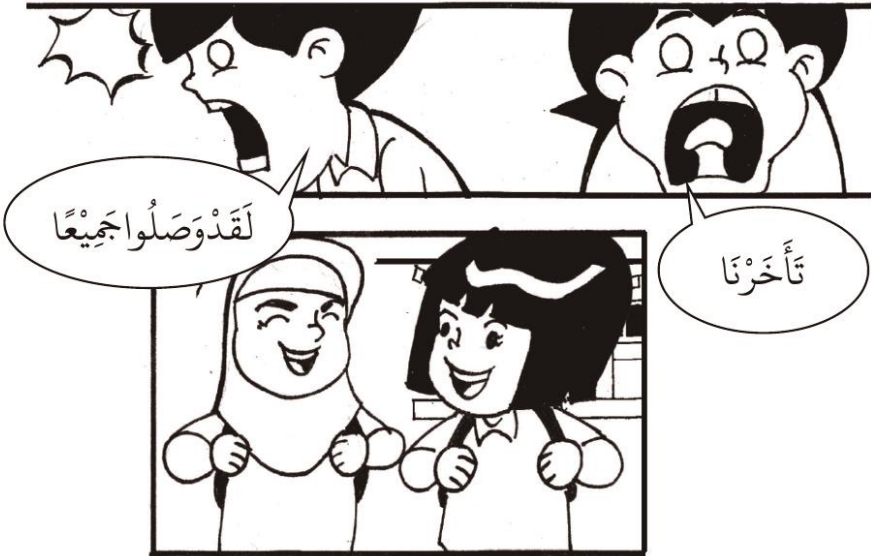
هَلْ لَا يَجُوزُ لِي أَنْ أَرَى

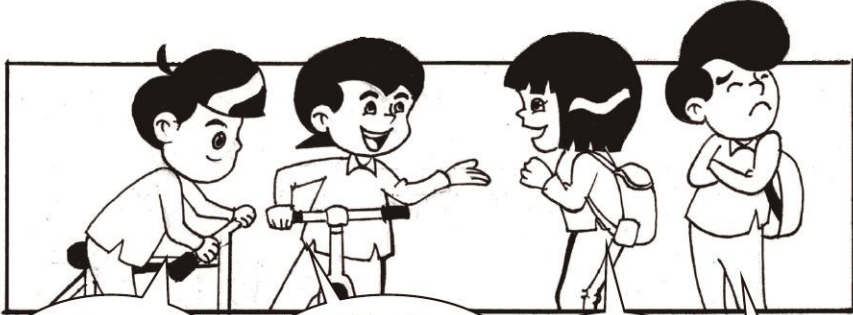
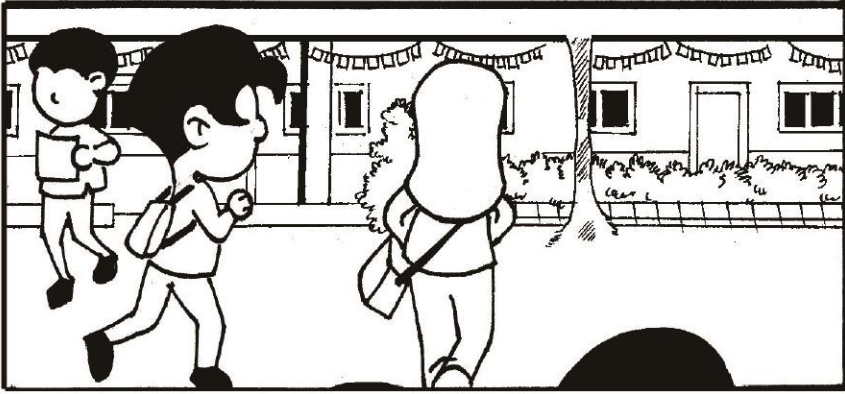
أَرُسُّمُ هَذَا وَذَكَ...

يَاهَلَا... لَقَدْ أَكْتَمِلُ رَسْمِي









مَرَحَبًا
نَحْنُ نَرَكِبُ
الدَّرَجَةَ

هَلْ تَرَكِبُ
الدَّرَجَةَ يَا إِيْفَانُ

أَنَا أَيْضًا

مُتْعِبٌ!



تِييْتَتْ... تِييْتَتْ

يَا هَلَا...
أَنَا أَلْ سَرَع

أَنَا أَوْلَا!
أَسْرَعُ مِنْكُمْ



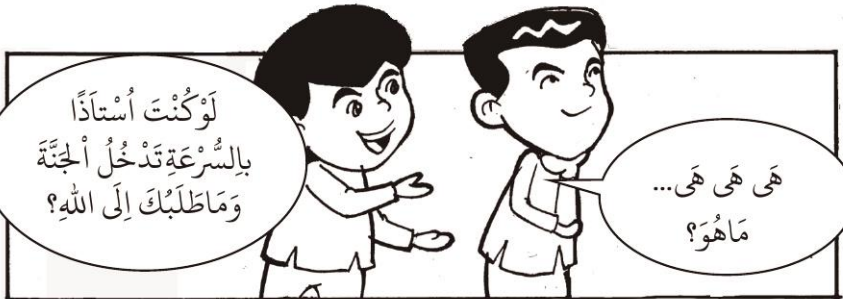




أَمَلِي أَنَا...
أَدْرِسُ الْأَوْلَادَ



أَدْرِسُ الْأَوْلَادَ
قِرَاءَةَ الْقُرْآنِ

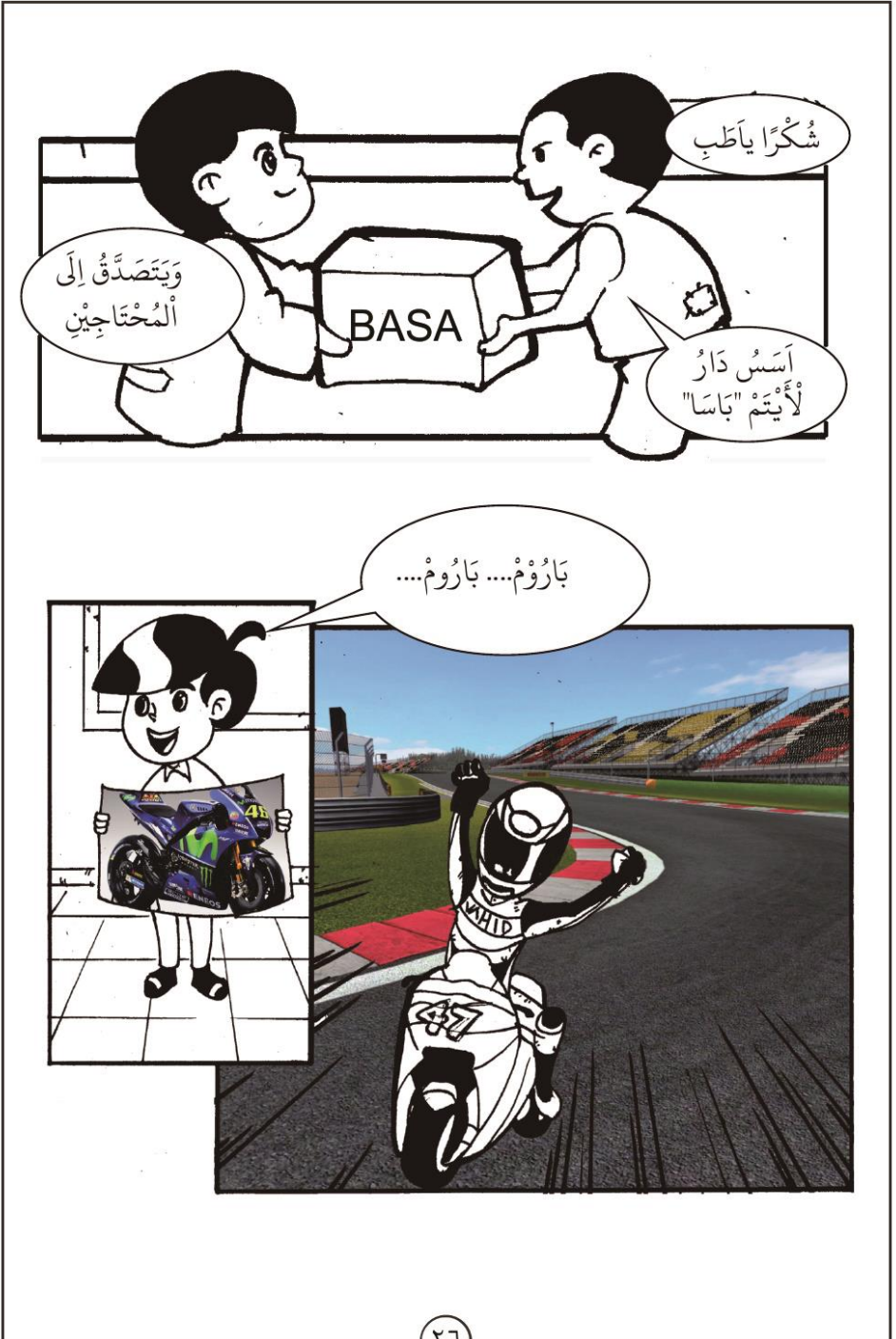


لَوْ كُنْتُ أُسْتَاذًا
بِالسَّرْعَةِ تَدْخُلُ الْجَنَّةَ
وَمَا طَلَبَكَ إِلَى اللَّهِ؟

هَي هَي هَي...
مَا هُوَ؟











وَأَسَاعِدُ
أَنْ أَقْبِضَ اللَّصَّ

وَأَسْتَطِيعُ أَنْ أُسَاعِدَ
الْمُرُورَامَامَ الْمَدْرَسَةَ

أَيُّهَا الطُّلَابُ أَنَا مَسْرُوعٌ جِدًّا
أَنَا أَصِيكُم جَمِيعًا
أَنْتِ يَا فَهْدُ كُنْ طَيِّبًا
تَخْدُمُ الْمُجْتَمَعُ
يَأْتِقِفُ كُنْ أَنْتِ أَسْتَاذًا
ذُو أَمَانَةٍ، يَا سَاسَا كُنِي
شُرْطِيَّةً مُؤَدِّبَةً وَوَقِيَّةً
يَافَهْدُ كُنْ سَائِقٍ رِيَاضِيًّا مَنِ مِّنْكُمْ
يُرِدُ أَنْ يَكُونَ مُتَعَهِّدًا صَادِقًا

الدَّرْسُ الثَّالِثُ
قَضَاءُ الْعُطْلَةِ فِي الْقَرْيَةِ

١- اَسْتَمِعْ

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ
أَيْنَ أَنْتَ يَا فَهْدُ؟

وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ
يَا جَدِّي أَنَا فِي
غُرْفَةِ الْعَائِلَةِ

هَلْ أَبُوكَ وَأُمُّكَ
فِي الْمَيْتِ؟

أُمِّي مَوْجُودَةٌ يَا جَدِّي
فَهِيَ فِي الْمَطْبَخِ

يَالَهَا أَيَّنَ الْمِلْحِ
وَالْمُلْقُلِ؟

أَبِي هَاهُوَ فَهَوُ
مَعَ زَمِيلِهِ فِي
غُرْفَةِ الضُّيُوفِ

أَيْنَ أَخُوكَ الْكَبِيرُ؟

تَكَلَّمَ مَعَ أَخِي كَبِيرٍ يَا جَدِّي
يَا جَدِّي هَذَا أَخِي

زُرْ إِلَى الْجَدِّ





وَبَعْدَ السَّفَرِ بِالْقِطَارِ لِسَاعَاتٍ قَلِيلَةٍ
وَصَلَ الْقِطَارُ إِلَى قَرْيَةِ الْجَدِّ الْجَمِيلَةِ



الْحَمْدُ لِلَّهِ لَقَدْ
وَصَلْتُمْ، أَنْتُمْ مُتَّعُونَ؟



يَا جَدِّي..

الَسَكُنُ فِي الْقَرْيَةِ
هَادِي يَا جَدِّي

يَا جَدَّتِي!











السَّلَامُ عَلَيْكُمْ
أَيُّهَا الْأَصْدِقَاءُ

يَا فَهْدُ هَذَا طَلَبُكَ

أَعَرَفْتُمْ هَذِهِ "جِين" فَهِيَ طَالِبَةٌ
فِي فُضْلِ الثَّانِي
فِي الْمَدْرَسَةِ الْإِبْتِدَائِيَّةِ "الْأَرْشَادُ"



مَاذَا يَا جِين؟

عصابات ٢١٢







هَيَّا تَدْخُلْ!
لَا بُدَّ لِلْمَغْلُوبِ
أَنْ يَدْفَعَ الطَّعَامَ
فِي الْمَقْصِفِي



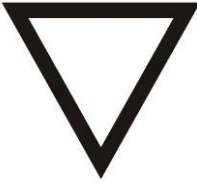




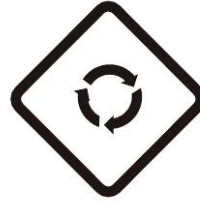
أَعطى الأَسْبَقِيَّةَ في
الإِتِجَاهَاتِ الوَاحِدَةِ



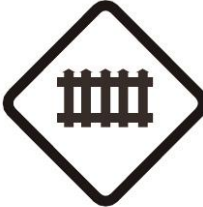
قِفْ



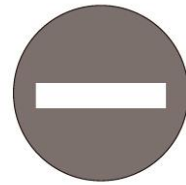
أَعطِ الأَسْبَقِيَّةَ



إِتِجَاهَ دَائِرِيٍّ



سِكَّةَ حَدِيدِيَّةٍ مُحْرُوسَةً



مَمْنُوعِ الدُّخُولِ

اللُّعْبُ التَّقْلِيدِيَّةُ

① اِسْتَمِعْ

لَا تَنْسَ أَنْ تَحْضَرَ لَهُ
الرِّبِّيَ الرِّيَاضِي رِبْطَةً عُنُقِي
فَبَعَاثُ لِلْإِحْتِمَالَاتِ

فِعْلًا أُمُّ

أَسَاقِ عَنِ النَّظَارَةِ
لَا لَبَسَ أَحْمَرَ أَبْيَضَ
لَكِنَّ الرِّبِّيَ الرِّيَاضِي

مَعَ النَّجَاحِ
فِي الْمُسَابَقَةِ
يَا أَخِي

هَذَا الرِّبِّيَ الدِّيَّ
لِيَوْمِ الْأَرْبَعَاءِ وَالْخَمِيسِ
الرِّبِّيَ كَشَافِي لِيَوْمِ السَّبْتِ
بَاتِكَ لِيَوْمِ الْجُمُعَةِ











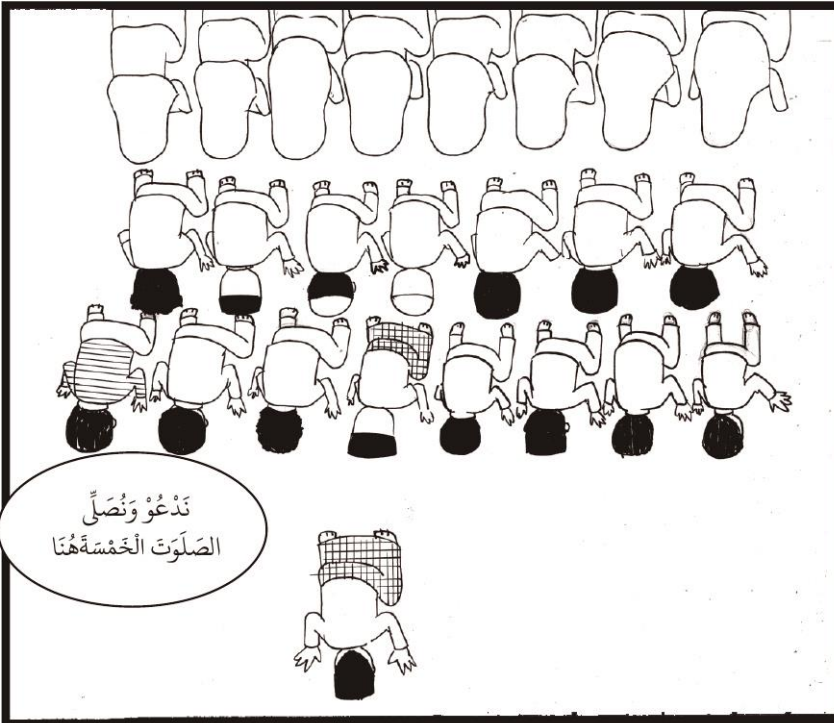














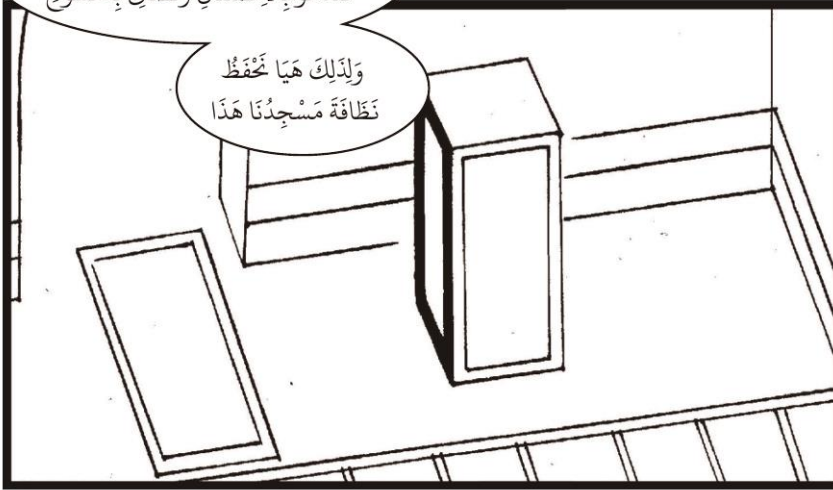
هَلْ لَأَبَدًا أَنْ تَحْفَظَ
نَظَافَةَ الْمَسْجِدِ يَا أُمَّ



هَذَا صَاحِبٌ، لِأَنَّهُ
مَكَانُ الْعِبَادَةِ

مَتَى يَكُونُ الْمَسْجِدُ نَظَافَةً وَمُرْتَبَةً
فَتَدْعُوا بِالْإِطْمِئْنَانِ وَنُصَالِي بِالْحُشُوعِ

وَلِذَلِكَ هَبْنَا تَحْفَظَ
نَظَافَةَ مَسْجِدِنَا هَذَا





C. Riwayat Pekerjaan

DARI	SAMPAI	INSTANSI	JABATAN
2006	2008	Center For Developig Education (CDIE) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Staff Office dan Asisten Peneliti
2010	2017	Dosen Luar Biasa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Dosen
2012	2017	Dosen Tamu pada STIA dan STIKES AlMaAta Yogyakarta	Dosen
2017	sekarang	Dosen tetap IAIN Surakarta	Dosen

D. Prestasi / Penghargaan

JENIS	KEGIATAN	SEBAGAI	WAKTU
English Basic	Bahasa Inggris Dasar BEC Pare Kediri	Peserta	2004
TOT Dosen	TOT Dosen sertifikasi guru Madrasah dalam Jabatan	Panitia	2008
Seminar Nasional	Peran Pendidikan Agama dalam Mewujudkan Kedamaian Umat Beragama	Peserta	2011
Seminar Internasional	Konverensi Internasional Global Education and Local Wisdom	Peserta	2011

Pelatihan Penelitian	Pelatihan Penelitian	Narasumber	2011
Workshop	International workshop on Teaching Methodologi and Capacity Building for Teachers	Peserta	2012
Kursus TOEFL	Pelatihan TOEFL Universitas Sanadharma Yk	Peserta	2012
Seminar	Redesain Kurikulum PGMI dan PGRA	Peserta	2012
Pelatihan Penelitian	Mengisi pelatihan penelitian Kuantitatif	Narasumber	2013
Seminar Internasional	Seminar tentang transformasi	Peserta	2013
Workshop	Workshop Tim Teaching	Peserta	2013
Seminar Internasional	Seminar Transformasi Pendidikan	Peserta	2014
Workshop	Workshop Kurikulum Pendidikan Bahasa Arab Berbasis KKNI	Narasumber	2015
Workshop	Workshop Metodologi Penelitian Dosen	Peserta	2015
Talksh0w	Talkshaw Pada Milad PGMI	Nara Sumber	2018
Diklat	Diklat Pengembangan Bahan Ajar	Nara Sumber	2018

E. Pengalaman Penelitian/Publikasi Karya Ilmiah

JUDUL PENELITIAN	PENELITIAN MANDIRI/ TIM	SUMBER DANA	WAKTU
Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Pengajaran Kosakata Bahasa Arab di MTsN Prambanan Sleman Yogyakarta	Mandiri	Pribadi	2006
Manajemen Pembelajaran Bahasa Indonesia Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel dan Madrasah Ibtidaiyah Sultan Agung (Studi Komparatif)	Mandiri	Pribadi	2010
Hubungan Bimbingan Konseling dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa di MTsN Yogyakarta	Tim	LP2M UIN	2013
Bullying di MAN Yogyakarta III	Tim	LP2M UIN	2013
Manajemen Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Muhammadiyah Kadisoka Sebagai Sekolah Percontohan Implementasi K13	Tim	LP2M UIN	2014
Pembinaan Agama di Pesantren Muntasyirul Ulum MAN Yogyakarta III (Tinjauan Psikologi Humanistik Religius)	Tim	LP2M UIN	2015
Tematik Integratif (Analisis Penyajian Materi dan Penilaian di SDN I Godean dan SDM Kadisoka	Tim	LP2M UIN	2016