

## Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Qiroah Materi Perkenalan Kelas VII Mts Muallimin NW Pancor

### Development of Comic in Qiroah Learning Introduction Material for VII Grade at Mts Muallimin NW Pancor

**Hidayat Agusvian,**

Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia  
[hidayatav@upi.edu](mailto:hidayatav@upi.edu)

**Asep Sopian**

Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia  
[asepsopian@upi.edu](mailto:asepsopian@upi.edu)

**Nunung Nursyamsiah**

Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia  
[nsy.ds13@gmail.com](mailto:nsy.ds13@gmail.com)

DOI: 10.14421/almahara.2021.071-03

#### **Abstract**

*Learning the Arabic language at Mts Muallimin NW pancor using the standard textbooks without any improvisation in presenting Arabic language learning materials, the author tries to develop Arabic language learning media with comic media aimed at presenting new media that are more attractive to students Mts Muallimin NW Pancor, the methodology used in this research is the research method of development R&D ( Research and Development) Borg and Gell. One media expert lecturer and one material expert lecturer reviewed product feasibility and responded by 30 students of grade VII MTS Muallimin NW Pancor; the instrument in this research is a questionnaire to see the quality of products and students' responses media. The assessment results from both experts obtained a value of 52 for the assessment of material experts in the range of  $44.16 < X_{(<)} < 54.48$ , which means comic media can be said to be valid and 65 for the assessment of media experts and is in the range of  $54.36 < X_{(<)} < 67.08$ . It means comic media can be said to be valid. Moreover, the questionnaire's response with respondents who answered 'Yes' in the school MTS Muallimin NW Pancor was about 94.8% compared to students who answered "no," namely 5.2%. The comic media product developed is worthy of being used to learn the Arabic language from the research.*

**Keywords:** Development, Arabic language learning, Comic media.

#### **Abstrak**

Pembelajaran bahasa Arab di MTS Muallimin Nw pancor menggunakan buku pelajaran yang biasa tanpa ada invropisasi dalam menyajikan materi pembelajaran bahasa Arab, penulis mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab dengan media komik yang bertujuan untuk memeberikan media baru yang lebih menarik bagi siswa Mts muallimin nw Pancor, metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan R&D ( Research And Depelopement) Borg and Gell. Kelayakan produk ditinjau oleh satu dosen ahli media, dan satu dosen ahli materi,. Dan direpson oleh 30 peserta didik kelas VII Mts Muallimin NW Pancor, dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa angket untuk melihat kualitas produk dan respon siswa terhadap media. Hasil penilaian dari kedua ahli diperoleh nilai 52 untuk penilaian ahli materi yang berada pada rentang  $44,16 < X_{\leq} < 54,48$  yang berarti media komik dapat dikatakan valid dan 65 untuk penilian ahli media dan berada pada rentang  $54,36 < X_{\leq}$

67,08. Yang berarti media komik dapat dikatakan valid. Dan respon angket siswa dengan hasil responden yang menjawab 'Ya' di sekolah Mts Muallimin NW Pancor, sekitar 94,8% dibandingkan dengan siswa yang menjawab "tidak" yaitu 5,2%. dari hasil penelitian tersebut maka produk media komik yang dikembangkan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Arab .

**Kata Kunci:** Pengembangan, Pembelajaran bahasa Arab, Media komik,

## A. Pendahuluan

Belajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. oleh karena itu, belajar dapat berlangsung tanpa ada batasan waktu dan tempat. Seseorang itu telah belajar dapat diketahui dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.<sup>1</sup>

Belajar juga dapat diartikan sebagai "meraih atau mendapatkan pengetahuan tentang suatu objek atau keterampilan melalui studi, pengalaman, ataupun pengajaran.<sup>2</sup> Terkait dengan pembelajaran bahasa Arab yang diajarkan dimasing-masing sekolah memiliki permasalahan dalam hal memperoleh ilmu bahasa Arab itu sendiri, baik dari sumber ataupun cara kita mendapatkan materi bahasa Arab, permasalahan belajar bahasa Arab ini menyebabkan siswa enggan untuk belajar, membuat guru sulit untuk membuat anak mudah memperoleh materi bahasa Arab dengan baik dan menyenangkan.

Permasalahan paling fundamental yang dirasakan oleh guru adalah cara untuk menyampaikan serta hal yang bisa membuat anak-anak menjadi tertarik menekuni dan mau belajar bahasa Arab, karena seperti yang kita lihat dibanyak madrasah masih menggunakan metode, media, strategi belajar bahasa Arab yang klasik/konvensional, sehingga bahasa Arab menjadi pelajaran yang cukup disegani, atau bahkan ditakuti oleh sebagian siswa dan siswi.<sup>3</sup>

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberikan arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran.

Pentingnya pendekatan teknologis pada pengelolaan tadi dimaksudkan supaya bisa membantu proses pendidikan pada pencapaian tujuan pendidikan, yakni *al-manusia al-kamil*. Disamping itu, pendidikan menjadi bagian menurut kebudayaan adalah wahana penerus nilai-nilai dan gagasan sebagai akibatnya setiap orang sanggup berperan pada transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Oleh lantaran itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah pengajar yang berkualitas. Pengajar yang berkualitas ini merupakan pengajar yang mempunyai kemampuan buat

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016). hal.1.

<sup>2</sup> Imam Ansori, *Strategi Belajar Bahasa Arab* (Malang: MISYKAT, 2014). hal.12.

<sup>3</sup> Nandang Sarip Hidayat, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pemikiran Islam* 37, No.1 (2012): 82-88.

mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni mempunyai kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional ( UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen).<sup>4</sup>

Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk didalam penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) monoton masih cukup populer dikalangan guru dalam proses pembelajarannya.

Keterbatasan media pembelajaran di satu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media tersebut dipihak lain membuat penerapan metode ceramah makin menjamur. Kondisi ini jauh dari menguntungkan. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai dikelas diduga merupakan salah satu sebab lemahnya mutu pendidikan pada umumnya. Hal ini terlebih sangat dirasakan pada mata pelajaran agama, lebih lebih bahasa Arab. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mata pelajaran keagamaan dan bahasa Arab belum optimal.<sup>4</sup>

Terutama terkait dengan media yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Banyak sekali potensi yang bisa dipakai dalam pemanfaatan media, dari media visual, audio, bahkan bisa mengkombinasikan keduanya. Penggunaan media dalam pembelajaran sudah pasti sangat membantu dalam sebuah pembelajaran karena bisa membuat anak menjadi lebih tertarik, menghilangkan kebosanan, memberikan hal yang baru bagi anak-anak terkait dengan media yang disediakan oleh guru.<sup>5</sup>

Terkait dengan media yang cocok pada pembelajaran bahasa Arab maka perlu diperhatikan dari segi kemampuan apa yang akan diajarkan guru kepada siswa, apa hal yang ingin guru capai dari siswa, serta materi yang disampaikan oleh guru sesuai tidak dengan media yang akan dipilih guru.

Dalam memilih media pembelajaran bahasa Arab yang bisa menarik perhatian anak/siswa terutama dalam membuat anak senang membaca teks-teks Arab, seperti hasil pengamatan penulis dalam proses membaca atau menulis pada anak , dalam observasi siswa Mts muallimin NW pancor maka penulis menemukan jarang ada siswa yang suka membaca bahasa Arab, entah itu karena mereka belum bisa membacanya atau bahkan mereka tidak mau dan tidak berminat membacanya karena teks Arab yang tersedia di dalam buku atau bacaan umumnya tidak memiliki tampilan yang menarik, buku pelajaran yang digunakan masih menggunakan buku klasik yang hanya berupa teks hitam putih

---

<sup>4</sup> Aziz Fahrurrozi, "Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika Dan Solusinya," *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan KebahasaAraban* 1, No.2 (2014).

<sup>5</sup> Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)," *Jurnal An-Nida'* 37, No.1 (2012): 27-35.

tanpa ada ilustrasi maupun warna. Hal ini menjadi masalah yang harus dicari solusinya oleh pendidik, terutama guru bahasa Arab.

Masalah yang timbul ini memberi inspirasi bagi penulis untuk membuat sebuah media pembelajaran yang bisa membuat masalah yang muncul bisa berkurang bahkan bisa mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu prinsip atau dasar dalam pengembangan adalah memunculkan gagasan/ ide dalam mengatasi masalah, bukan hanya menemukan hal yang baru tapi bisa juga dengan membuat improvisasi dalam media yang sudah ada sehingga media yang akan digunakan bisa menjadi lebih berguna dan menjadi solusi terhadap masalah yang dihadapi.<sup>6</sup>

Dalam hal ini penulis mencoba untuk mengembangkan media komik untuk menunjang kegiatan pembelajaran bahasa Arab terutamanya dalam hal membuat anak-anak/siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran bahasa Arab, karena seperti yang kita ketahui bahwa komik merupakan hal yang sangat menarik bagi anak apalagi komik seputar animasi yang sering mereka lihat di televisi, ini merupakan sesuatu yang bisa memicu anak-anak menyenangi bahkan menggandrungi bahasa Arab, apabila komik ini bisa dikolaborasikan dengan materi atau pembelajaran bahasa Arab di sekolah.<sup>7</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohimah Di MIN Patuk Sumberejo gunung kidul Tahun Ajaran 2013/2014 dengan hasil 1. Komik bahasa Arab dengan materi *Usratī* (keluargaku) telah berhasil disusun dengan karakteristik sebagai berikut: komik bahasa Arab dengan materi *Usratī* (keluargaku) yang disajikan dalam bentuk buku full color. Komik ini memuat tentang pengenalan tokoh dan isi cerita tentang memperkenalkan anggota keluarga serta, 2. hasil penilaian kualitas komik yang dilakukan oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa, satu orang ahli media, dan *peer reviewer* memperoleh nilai dengan kategori B (baik). Hasil penilaian serta tanggapan siswa memperoleh nilai dengan kategori SS (Sangat Setuju). Berdasarkan penilaian tersebut, maka komik bahasa Arab dengan materi pokok *Usrotī* (keluargaku) untuk kelas IV MI/SD layak digunakan sebagai media belajar alternatif bagi siswa.<sup>8</sup>

Milkhatul Hasanah penelitiannya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Comic book untuk meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Jaring-jaring bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang, hasil penelitian ini menunjukkan siswa sangat bersemangat dan antusias dalam pembelajaran. Dengan adanya komik matematika ini siswa merasa sangat tertarik dan mereka merasa buku komik matematika tidak membosankan. Respon siswa diperoleh hasil persentase 80,60% valid, hasil penggunaan media pembelajaran berupa komik book ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa yaitu dari rata-rata diketahui bahwa siswa yang menggunakan

---

<sup>6</sup> Admin Admin and Noor Amirudin, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal TAMADDUN*, 2017, 1-12.

<sup>7</sup> Wahyu Nuning Budiarti and Haryanto, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV," *Jurnal Prima Edukasia*, 2016, 233-42.

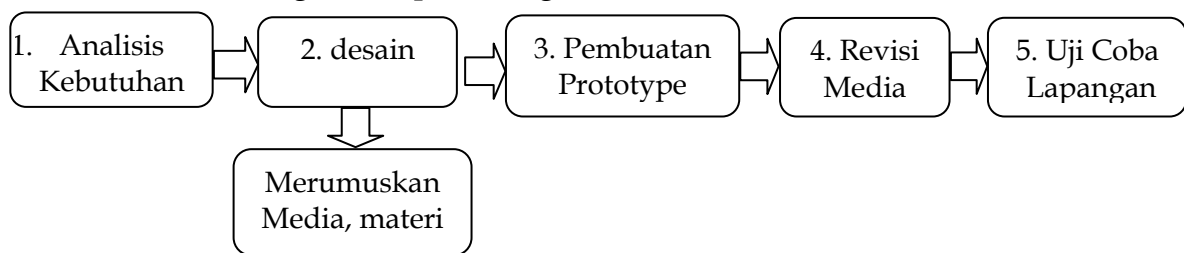
<sup>8</sup> Siti Rohimah, "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MIN Patuk Sumberejo Gunung Kidul" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, n.d.).

buku komik nilai lebih tinggi dibandingkan yang tidak menggunakan buku komik yaitu (kelompok eksperimen=69,09>kelompok kontrol 57,72. <sup>9</sup> Penelitian Erlanda Nathasia Subroto<sup>1</sup>, Abd. Qohar<sup>1</sup>, Dwiwana dengan judul Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika dengan hasil komik efektif merupakan media pembelajaran yang efektif apabila digunakan dalam pelajaran Matematika, Penggunaan komik dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran Matematika, Siswa juga bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran. Pendapat lain, siswa menyukai komik sebagai salah satu media dalam pembelajaran Matematika karena adanya banyak warna dan gambar di dalamnya sehingga Matematika menarik untuk dipelajari

Dari penelitian-penelitian yang telah terdahulu, media komik merupakan salah satu alternatif media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran, lebih-lebih pembelajaran yang dianggap sulit dan menakutkan bagi siswa. Relevansi dari penelitian diatas dengan penelitian yang telah dilakukan ini adalah menjadikan media komik sebagai media pembelajaran khususnya bahasa Arab.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and depelopement*) model Borg and cell<sup>10</sup> yang disederhanakan dengan tahapan sebagai berikut :



Untuk memperoleh data peneliti menggunakan Teknik obesrvasi, wawancara, dokumentasi dan angket, untuk menganalisis data yang terkumpul peneliti menggunakan Teknik analisis isi untuk menganalisis data dari para ahli yang berupa saran dan masukan terhadap media yang dihasilkan. Dan Teknik persentase deskriptif untuk menganalisis data yang didapat dari penilaian ahli media, materi , media dan respon siswa dalam uji coba terbatas dan uji coba luas.

## C. Pembahasan

### Pengertian Media

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk *jama’* dari kata “*medium*”. Secara *harfiah* kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk *jama’* maupun *mufrad*. telah banyak pakar dan juga organisasi yang telah memberikan batasan tentang media diantaranya: *National Education Asociation* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak

<sup>9</sup> Milkhatul Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Comic Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang” (UIN Malang, 2016).

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2017).

maupun *audio visual*, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa teknis maupun fisik dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.<sup>11</sup>

Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.<sup>12</sup> Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan dalam pembelajaran media juga dapat diartikan sebagai mediator yang mempunyai peran dan fungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses mengajar yaitu antara guru dan peserta didik.<sup>13</sup> *Association of Education and Communication Tecnology* (AECT) memberikan batasan pengertian media yakni segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Heinich (1993) memberikan istilah *medium*, yang memiliki pengertian sejalan dengan batasan diatas yaitu sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.<sup>14</sup> Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan di amerika juga memberi batasan berkenaan dengan media, yaitu segala bentuk dan salurannya yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Dagne juga mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang sebuah kegiatan belajar. Sama halnya dengan para ahli yang lain, gagane juga memberikan sebuah batasan berkenaan dengan media, yaitu sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pendapat ini sama dengan yang disampaikan oleh Yusuf Hadi bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri siswa.<sup>15</sup>

Dari sini, tampaknya dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dengan berbagai bentuknya, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, alat peraga, buku ataupun yang lainnya, yang kesemuanya digunakan untuk membantu menyalurkan isi pelajaran pada peserta didik. Penggunaan media juga bisa dengan media yang populer dalam kehidupan

---

<sup>11</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018).

<sup>12</sup> Rudy Susilana, Cipi Riyana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2011). hal.6.

<sup>13</sup> Nisaul Jamilah, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Inspiring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur," *Jurnal Al-Mahara* 5, No. 1 (n.d.).

<sup>14</sup> Supardi, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2011). hal.6.

<sup>15</sup> Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2016). hal.251.

sebagaimana juga dalam penelitian elizabeth dan kawan kawan yang menggunakan media populer untuk mengajar grounded theory.<sup>16</sup>

### **Pengertian Komik**

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.<sup>17</sup>

Komik ditampilkan dalam bentuk panel dengan disertai dengan teks seperti balloon (ucapan), caption dan anomatopoeia yang menunjukkan dialog, narasi, efek suara, dan informasi lainnya. Ukuran dan susunan panel diatur sedemikian rupa untuk penyampaian narasi dari ide cerita. Gambar kartun dan ilustrasi gambar lainnya adalah hal yang umumnya ada dalam komik.<sup>18</sup>

Menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain yang membentuk sebuah cerita. Dalam hal ini McCloud memberikan pengertian tentang komik yang antara lain sebagai "gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca". McCloud mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Ia dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita.<sup>19</sup> Sebagian besar manual penulisan teknis yang ditulis dengan baik mengenali: bahwa sketsa memiliki lebih sedikit detail yang mengganggu daripada foto dan itu bisa menjadi keuntungan.<sup>20</sup>

Fungsi kata-kata dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan. Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan gelembung pikiran), namun dapat juga berisi deskripsi singkat tentang sesuatu. Gelembung-gelembung kata dan kata-katanya biasanya juga dikreasikan dengan berbagai model sehingga tampak lebih kreatif dan menarik serta untuk menirukan bunyi-bunyi nonverbal Komik termasuk ke

---

<sup>16</sup> Elizabeth at All, "Using Popular Media and a Collaborative Approach to Teaching Grounded Theory Research Methods," *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 2012.

<sup>17</sup> Mohammad Prasetyo and Darmadi Bagus Handoko, "Perancangan Museum Komik Indonesia," *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa Dan Desain*, 2014.

<sup>18</sup> Retno Puspitorini et al., "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2014, <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>.

<sup>19</sup> Mccloud Scott, *Understanding Comics* (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2001), hal.6.

<sup>20</sup> Alan D. Manning, *Understanding Comics: The Invisible Art* (Faculty Publications, 1998).

dalam sastra anak karena komik tersebut mengandung cerita-cerita yang menarik untuk dibaca anak kecil.

Komik merupakan kumpulan gambar yang disusun dalam suatu urutan yang terangkai dalam bingkai serta mengungkapkan karakter yang dikemas dalam cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca. Komik juga diartikan sebagai

bentuk kartun yang memuat karakter untuk memerankan suatu cerita dalam urutan tertentu. Pada umumnya, komik dihubungkan dengan suatu gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik memiliki beberapa karakteristik, di antaranya (a) komik biasanya terdiri dari berbagai situasicerita yang bersambung; (b) bersifat menghibur; (c) apabila komik memiliki perwatakan lain, biasanya dikenal agar kekuatan komik dapat dihayati; (d) komik memusatkan perhatian di lingkungan sekitar rakyat; (e) pembaca dapat dengan segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utama karena cerita pada komik mengenai diri pribadi; (f) cerita dalam komik ringkas dan menarik perhatian; (g) komik biasanya dilengkapi aksi; (h) pembuatannya lebih hidup dengan pemakaian warna utama secara bebas.<sup>21</sup>

Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifatsifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Dalam hal ini penerapan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan

motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca.

Suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran bahasa Arab dalam penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media berbasis komik.<sup>22</sup>

### **Pengertian Media Komik**

Melihat dari pengertian media dan komik yang sudah dijelaskan diatas yang mana media yang artinya sara untuk menyampaikan sesuatu melalui sebuah medium, dan komik yang memiliki pengertian rangkaian gambar dengan pesan yang ingin disampaikan. Maka jika digabungkan kedua kata tersebut menghasilkan pengertian sara untuk menyampaikan sebuah pesan melalui rangkaian gambar yang disertai balon-balon kalimat. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran maka media komik ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya:

Komik memiliki lima kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran yaitu komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar; komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas

---

<sup>21</sup> Erlanda Nathasia Subroto and Dkk, "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, No.2 (2020).

<sup>22</sup> Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, No.1 (2017).



pembelajaran; komik bersifat permanen; komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca; dan komik adalah bagian dari budaya populer

Komik sebagai media pembelajaran juga tidak terlepas dari kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut seperti berikut: komik membatasi bahkan memungkinkan membunuh imajinasi; penyampaian materi pelajaran melalui media komik terlalu sederhana; dan penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada peserta didik yang bergaya visual<sup>23</sup>

### **Pengembangan Media Komik**

Komik adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk seni rupa dua dimensi yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan jalinan cerita. Komik biasanya dicetak di atas media berupa kertas yang dilengkapi dengan teks berisi sebuah cerita.<sup>24</sup>

Pengembangan media komik dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik sebagai sarana menyampaikan materi bahasa Arab kepada siswa. Materi bahasa Arab diubah kedalam bentuk komik sehingga menjadi menarik bagi siswa untuk belajar. Adapun pengembangan yang dilakukan dalam media komik adalah:

1. Pengembangan dalam media komik ini meliputi pengembangan materi bahasa Arab yang dikemas ke dalam bentuk komik
  2. Pengembangan dalam pemilihan gambar komik, gambar yang digunakan dalam media komik ini adalah gambar animasi yang sering dilihat oleh siswa.
  3. materi pembelajaran dikemas dalam bentuk komik.
  4. Dalam komik ditaruhkan kosa-kata yang yang sulit atau kosakata yang asing.
- Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media komik ini adalah:
1. Pemilihan topik/materi yang akan dituangkan kedalam komik.
  2. Pemilihan animasi/gambar yang akan digunakan dalam komik, adapun sumber gambar yang dipilih berasal dari internet.
  3. Pembuatan/editing komik sesuai dengan latar materi pelajaran di photoshop dan corel draw.
  4. Memasukkan materi pelajaran ke dalam komik dengan aplikasi corel draw.
  5. Mencetak komik.
  6. Memberikan komik kepada siswa dengan arahan dari guru.
  7. Menyimpulkan isi komik.

### **Pembelajaran bahasa Arab Mts**

Bahasa Arab di Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal mulai dari jenjang MI/SD, Mts/SMP, MA/SMA, sampai jenjang perguruan tinggi. Berdasarkan keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013, bahasa Arab merupakan mata pelajaran Bahasa yang diarahkan

---

<sup>23</sup> Fikrotur Rofiah, "Komik Sebagai Media Pembelajaran," 2015, <https://www.eurekapedidikan.com/2015/02/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>.

<sup>24</sup> Nadia Astri Pandanwangi, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 Sd," *Jurnal Cakrawala Pendas* 5, no. 2 (2019): 124-32, <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1354>.

untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Untuk itu, bahasa Arab di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*mahārah al istimā'*), berbicara (*mahārah al-kalām*), membaca (*mahārah al Qirā'ah*), dan menulis (*mahārah al kitābah*).<sup>25</sup>

Menurut Al-Ghalayain, bahasa Arab adalah kalimat-kalimat yang dipergunakan oleh orang Arab untuk tujuan-tujuan ( pikiran dan perasaan ) mereka. Pada pembelajaran bahasa Arab Mts tentu materi yang dipelajari oleh siswa masih seputar hal dasar dan menjadi pengenalan bagi siswa, karena untuk bisa menguasai bahasa Arab, apalagi bahasa Arab fusha tidak bisa kita langsung memepelajari keseluruhan materi, bahasa Arab merupakan bahasa yang sangat luas baik dari segi kosa-kata, grammar, literatur dll. Pembelajaran bahasa Arab Mts yang merupakan tingkatan paling dasar bagi siswa, terutama dari siswa yang lulus dari SD, pembelajaran bahasa Arab di Mts harus memperhatikan jiwa/psikologi dari anak Mts yang masih suka bermain, kemudian perlu disajikan dengan hal-hal yang mereka senang.

Peserta didik harus bisa memilih dan memilah media, strategi, maupun metode pembelajaran Bahasa Arab Mts. Dengan pemilihan yang tepat maka pembelajaran bahasa Arab di Mts bisa diterima dengan baik oleh siswa dan siswa menjadi lebih cepat faham tentang materi yang diajarkan.

### **Pembelajaran Qiroah**

Kemampuan membaca merupakan salah satu kemahiran dalam bahasa Arab kemampuan berbicara biasanya dilakukan setelah kemahiran berbicara, membaca adalah komunikasi antara penulis dan pembaca melalui teks bacaan.<sup>26</sup> Kemahiran membaca adalah ketrampilan berbahasa yang dimiliki individu dalam memahami, melihat dan memaknai apa yang terkandung dalam sebuah teks dengan fasih dan terampil.<sup>27</sup> Kemahiran membaca merupakan kemampuan memahami dan mengenali isi bacaan sesuatu yang tertulis dengan mencerna dan melafalkan dalam hati.

Membaca adalah kunci membuka segala macam ilmu. Ilmu yang ada dalam buku harus digali dan ditelusuri melalui membaca. Ada dua jenis membaca (*qirā'ah*) yaitu membaca keras dan membaca dalam hati. Membaca keras adalah

---

<sup>25</sup> Rahmah Khaerotin, "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab," *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, No.1 (n.d.).

<sup>26</sup> Ahmad Rathomi, "Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Saintifik," *Ta'dib Jurnal Pendidikan Islam* 8, No.1 (2019).

<sup>27</sup> Hidayatul Khoiriyah, "Metode Qirā'Ah Dalam Pembelajaran Keterampilan Reseptif Berbahasa Arab Untuk Pendidikan Tingkat Menengah," *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 10, No.1 (2020).

dengan menggunakan suara dan biasa disebut membaca *jahr*, dan membaca dengan diam atau melalui hati disebut dengan membaca *sir*.<sup>28</sup>

Adapun tujuan dari pembelajaran *qirā'ah* ada dua yaitu yang pertama adalah untuk mendapatkan informasi, dan yang kedua adalah untuk mendapatkan kesenangan. Dua tujuan tersebut merupakan tujuan umum dari pembelajaran *qirā'ah*. Untuk lebih jelasnya tujuan pembelajaran *qirā'ah* menurut Muhammad Ali Al-Khuli tujuan pembelajaran maharah *al qirā'ah* dijelaskan secara spesifik diantaranya adalah<sup>29</sup> :

1. Sebagai penelitian atau pengkajian, dalam hal ini peneliti hanya membaca teks yang berhubungan dengan penelitiannya.
2. Sebagai rangkuman atau kesimpulan, membaca dengan teliti dan mendalam agar menemukan pokok pikiran dan bacaan tersebut.
3. Membaca dengan tujuan memberi pengumuman. Seperti penyiar radio, reporter televisi, dll.
4. Membaca karena ujian, ketika seorang akan melaksanakan ujian maka ia akan membaca dengan teliti, fokus dan penuh konsentrasi.
5. Sebagai tujuan refreshing dan hiburan. Karena sebagai hiburan semata, maka tidak semua materi dibaca hanya bagian tertentu yang dibaca.
6. Membaca sebagai tujuan ibadah, seperti membaca *Al-qur'an* merupakan

### **Kerangka Berpikir**

Berhasilnya proses pembelajaran dikelas dipengaruhi oleh banyak factor, baik siswa, guru, media, metode, model maupun pendekatan yang digunakan. Suatu pembelajaran disajikan dan berhasil pada dasarnya tidak terlepas dari bagaimana siswa belajar.<sup>30</sup>

Anak Mts dalam perkembangannya adalah anak yang masih suka bermain dan bersosialisasi. Guru yang baik adalah guru yang bias memberikan pemahaman dan mengerti psikologi peserta didik, sehingga dalam proses belajar bisa sampai pada tujuan pendidikan yaitu untuk mendapatkan ilmu adalah hal membuat anak tertarik dan senang terhadap materi ajar maka butuh terhadap media yang baik, media yang baik adalah media yang bisa mudah dicerna dan sesuai dengan peserta didik.

Pembelajaran yang dibarengi dengan media yang pas untuk anak akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, media pembelajaran akan membuat anak menjadi lebih tertarik, bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dalam pembelajaran bahasa Arab ini banyak anak merasa bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit, pelajaran yang membosankan, dengan adanya pengembangan media komik ini maka guru bisa menjadikannya sebagai salah satu pilihan dalam penyampaiannya dikelas.<sup>31</sup>

---

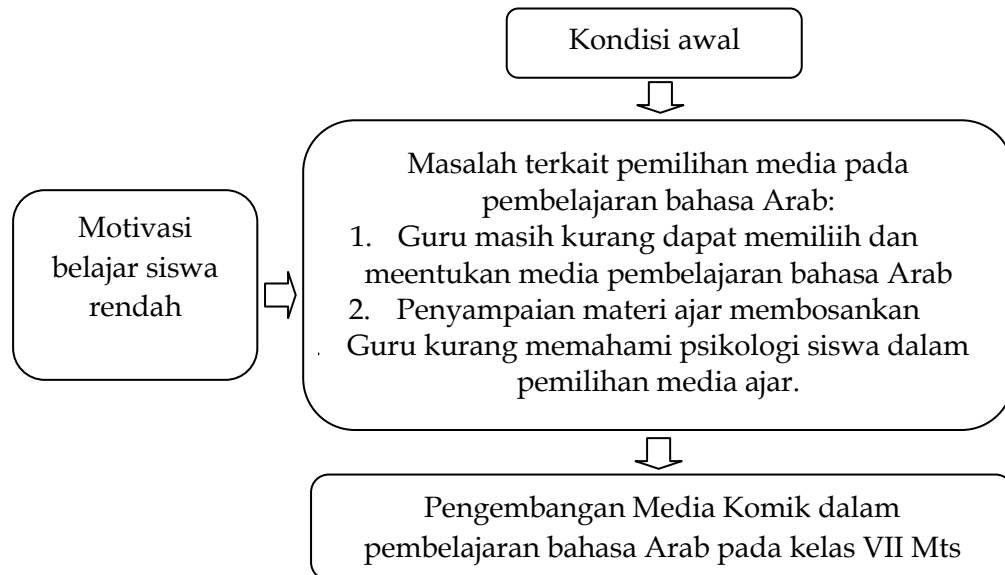
<sup>28</sup> Marwati, "Metode Pengajaran Qira'ah," *Jurnal Adabiyah* 11, No.1 (2011).

<sup>29</sup> Wildan Mahmudin, "Problematika Pembelajaran Al-Qira'ah Dan Solusi Pemecahannya," *Thoriqotuna Jurnal Pendidikan Islam* 1, No.1 (2018).

<sup>30</sup> Aprida Pane and Muhammad darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03, no. 2 (2017): 333-52.

<sup>31</sup> Maimunah Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran," *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, No.1 (2016).

Berdasarkan dari fakta diatas maka perlumeningkatkan penguasaan siswa dalam hal materi bahasa Arab dengan mengembangkan media pembelajaran agar siswa menjadi lebih tertarik. Salah satu media yang cukup menarik adalah media komik. Untuk memeperjelas mengenai kerangka berfikir pada penelitian pengembangan media komik pada pembelajaran bahasa Arab disajikan skema sebagai berikut :



### Proses Pengembangan dan Pembuatan produk

Pada penelitian awal/observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data bahwa bahasa Arab kurang diminati karena cara penyajiannya yang hanya menggunakan media yang konvensional. Sehingga siswa menjadi cepat bosan dan bahkan mereka tidak tertarik sama sekali dengan bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan guru hanya menggunakan buku paket tanpa berusaha untuk menggunakan media yang menarik yang bisa menarik perhatian anak anak dalam belajar.

Pada dasarnya guru memiliki pengetahuan tentang beberapa media pembelajaran untuk bahasa Arab yang menarik dan cocok digunakan untuk anak Mts akan tetapi guru lebih cenderung menggunakan media yang biasa-biasa saja.<sup>32</sup> Beberapa data diatas merupakan beberapa hal peneliti mencoba mengembangkan media komik untuk meningkatkan kemahiran membaca dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII Mts Muallimin NW Pancor.

Pengembangan produk pembelajaran pada penelitian ini berupa media komik pada pembelajaran bahasa Arab di kelas VII Mts Muallimin NW Pancor. Adapun langkah langkah pengembangan dan pembuatan media komik sebagai berikut:

#### 1. Analisis kebutuhan

Tahap ini merupakan bagian dari proses perencanaan pengembangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pra penelitian, melakukan pengkajian secara empirik, pengkajian pustaka dan referensi. Proses ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuahn di dalam proses pembelajaran.

<sup>32</sup> Said Alwi, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *ITQAN : Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 8, No.2 (2017).

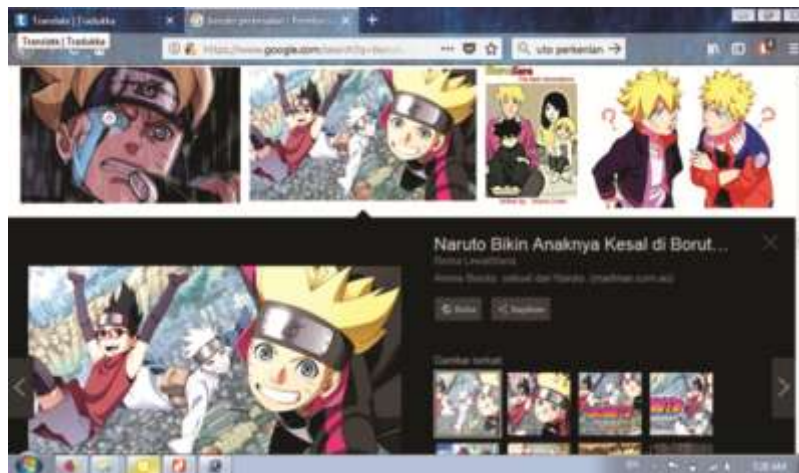
## 2. Desain

Berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah membuat rancangan/desain produk berupa komik, pada tahap ini peneliti memilih media komik sebagai media yang akan dikembangkan, dalam proses desain ini peneliti juga melakukan identifikasi untuk melihat keefektifan media komik dalam pembelajaran yang lain. Setelah melakukan identifikasi peneliti membuat desain komik yang cocok untuk pembelajaran bahasa Arab. Serta menyusun langkah langkah pembuatan komik bahasa Arab.

## 3. Pembuatan produk awal (prototype)

Pada tahap ini produk sudah dibuat dan dirancang adapun langkah pembuatannya sebagai berikut :

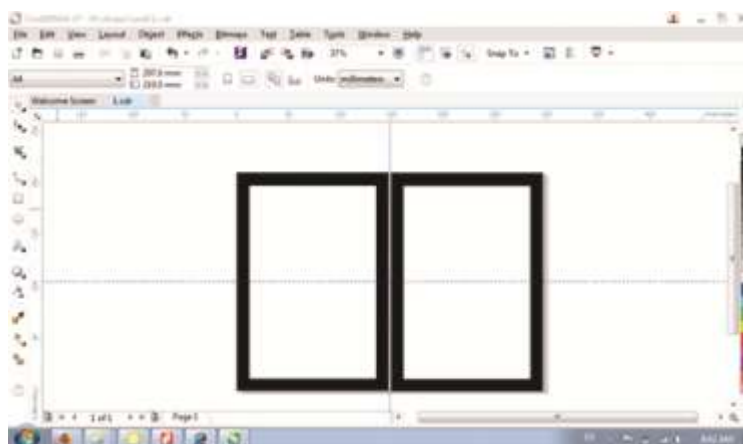
- Pemilihan materi yang akan disajikan dalam komik, dalam hal ini peneliti mengambil materi *qirā'ah* dengan tema perkenalan dengan mengacu kepada buku paket bahasa Arab kelas VII MTS.
- Pemilihan gambar yang diunduh melalui internet yang sesuai dengan materi yang akan dimasukkan dalam komik.



Gambar. 1

Pemilihan Gambar

- Membuat lembar kerja komik dengan menggunakan corel draw X7



Gambar. 2

Lembar Kerja Komik

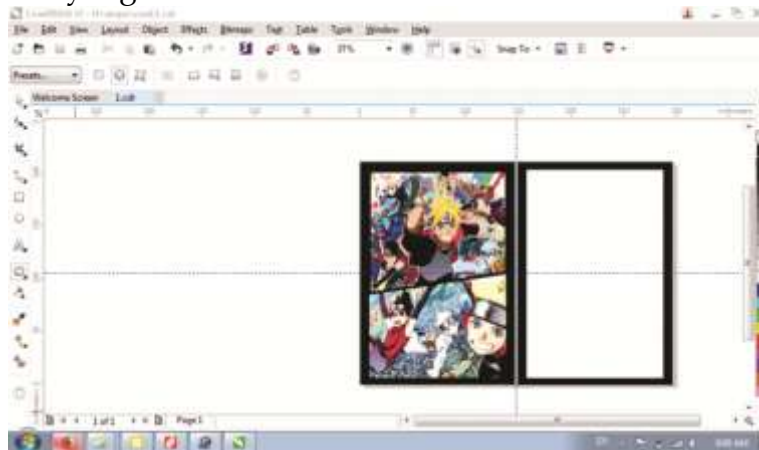
- d. Mengedit gambar yang diunduh dari internet dengan menggunakan photoshop 7.0



Gambar. 3

Pengeditan Gambar Photoshop 7.0

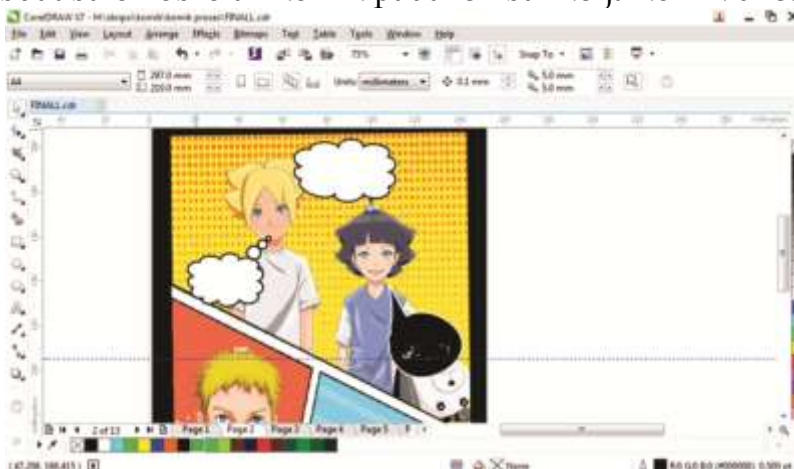
- e. Memasukkan gambar yang sudah diedit dengan photoshop kedalam lembar kerja komik yang sudah dibuat di corel draw x7



Gambar.4

Penyatuan Gambar

- f. Membuat balon obrolan komik pada lembar kerja komik di corel draw x7



Gambar.5

Desain Obrolan Komik

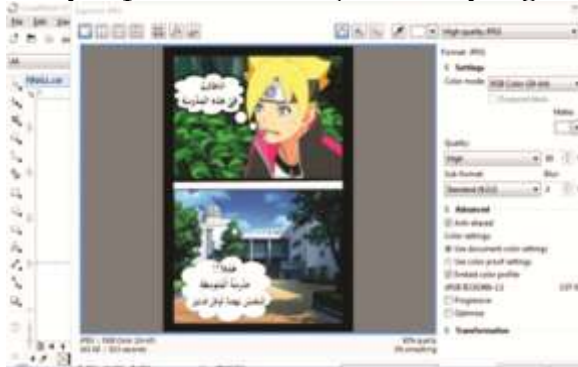
- g. Memasukkan materi yang sesuai dengan tema dan dimasukkan ke dalam balon obrolan di corel draw x7.



Gambar.6

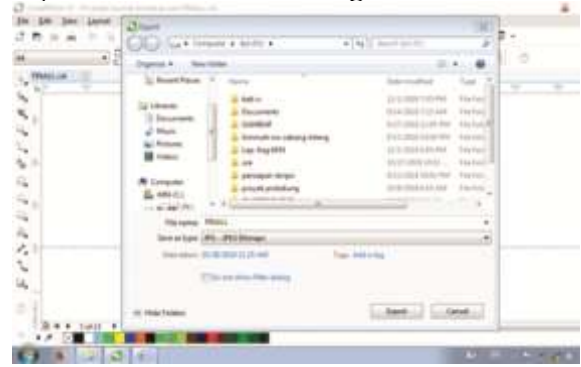
Pemasukan Materi Komik

- h. Menyimpan lembar kerja komik yang sudah jadi ke dalam bentuk gambar.



Gambar. 7

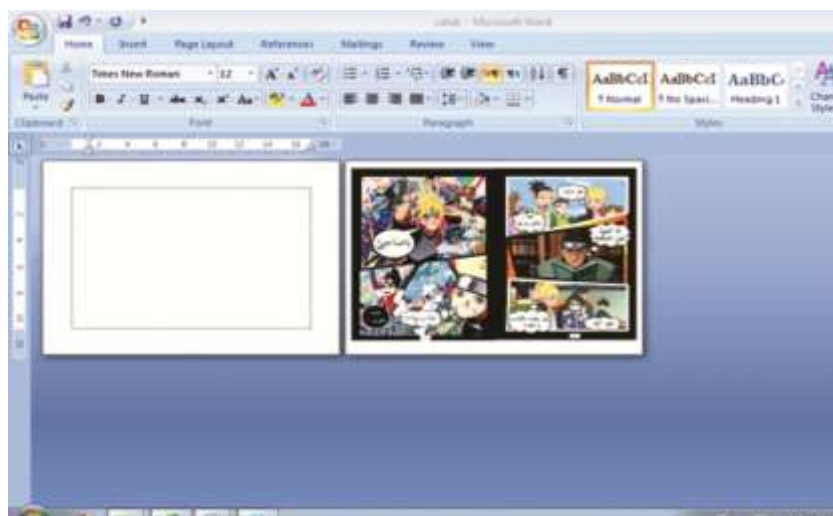
Penyimpanan Gambar



Gambar. 8

Penulisan Penyimpanan

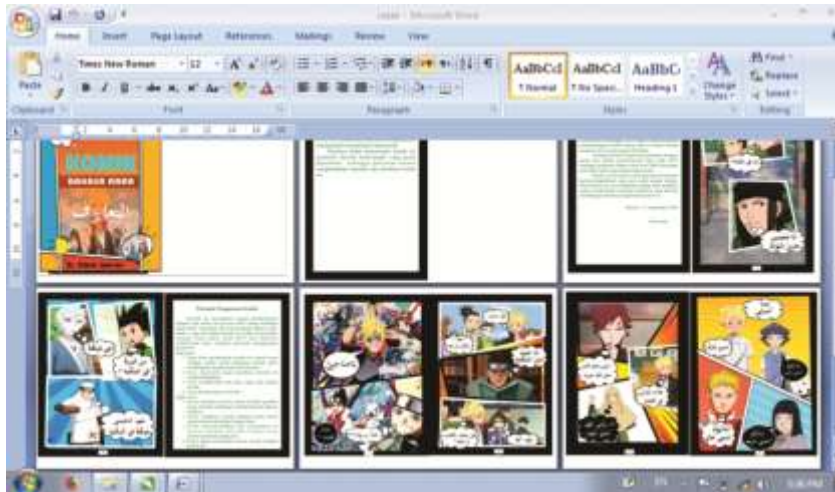
- i. Memasukkan gambar komik yang sudah jadi ke dalam document Microsoft word.



Gambar.9

Tamplate di Ms.Word

- j. Melakukan pencetakan document komik yang ada di Microsoft word.



Gambar. 10  
Pencetakan Komik

k. Menyatukan setiap lembar kertas yang sudah dicetak menjadi sebuah komik.



Gambar .11  
Penjilidan Komik

4. Revisi model

Pada tahap ini diadakan revisi/perbaikan terhadap komik yang sudah jadi revisi ini dilakukan berdasarkan masukan dari validasi ahli materi dan ahli media adapun revisi yang dilakukan pada produk media komik ini adalah sebagai berikut:

Tabel. 1 Catatan Perbaikan

Sebelum Revisi	Sesudah revisi
1. Tokoh dalam komik sedikit.	1. Tokoh didalam komik ditambahkan bertambah.
2. Gambar kurang sesuai dengan beberapa topic di dalam komik	2. Gambar disesuaikan dengan topic yang ada dikomik.
3. Tidak ada petunjuk penggunaan siswa.	3. Petunjuk penggunaan siswa ditambahkan.
4. Gambar cover tidak sesuai dengan topic komik	4. Gambar cover disesuaikan dengan topic dalam komik.
5. Kata-kata penutup diakhir komik tidak ada.	5. Ditambahkan kata penutup di akhir komik.



#### D. Analisis Data

Data yang diperoleh bersumber dari validasi produk media pembelajaran oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi, data hasil angket respon siswa dan data hasil test. Berikut hasil analisis data yang sudah dikumpulkan:

Analisis data validasi Produk, Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan. Hasil dari validasi terhadap produk yang dikembangkan dianalisis menggunakan rumus yang dikutip dari eko putro wieoyoko. Hasil penilaian dari kedua ahli diperoleh nilai 52 untuk penilaian ahli materi yang berada pada rentang  $44,16 < X \leq 54,48$  yang berarti media komik dapat dikatakan valid dan 65 untuk penilaian ahli media dan berada pada rentang  $54,36 < X \leq 67,08$ . Yang berarti media komik dapat dikatakan valid.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan dengan memberikan angket dari 30 siswa. Berdasarkan angket yang disebarkan kepada 30 orang responden di Mts Muallimin NW Pancor mengenai responnya mengenai Media komik. Angket respon siswa ini dianalisis dengan menggunakan rumus skor perolehan siswa yang menjawab "ya" dibagi dengan jumlah seluruh siswa kemudian dikali 100%. Diperoleh rata-rata responden yang menjawab 'Ya' di sekolah Mts Muallimin NW Pancor, sekitar 94,8% dibandingkan dengan siswa yang menjawab "tidak" yaitu 5,2%.

Proses belajar mengajar menggunakan media komik yang telah dikembangkan tidak selamanya berjalan lancar. Ada beberapa hambatan yang dapat muncul diantaranya adalah, siswa kadang susah diatur ketika diarahkan untuk membaca komik karena mereka kadang sibuk sendiri sehingga pengajar agak kesulitan, dan juga karena psikologis siswa memang adalah tahap bermain maka ada beberapa siswa yang memang sering bermain walaupun sedang diarahkan oleh guru.

#### E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media komik ini, maka dapat disimpulkan Pengembangan media komik ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, pembuatan prototype, revisi model dan uji coba lapangan. Setelah dilakukan validasi terhadap media komik yaitu 52 dan 65 yang artinya media tersebut bernilai valid. Kelayakan media komik untuk siswa Mts diperoleh setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media komik. Hasil respon siswa terhadap media komik dikatakan baik setelah diberikan angket respon kepada 30 orang responden dengan perolehan rata-rata 94,8%. Pengembangan media pembelajaran berupa media komik yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dengan nilai 52 untuk validasi ahli materi berkategori valid dan 65 untuk validasi ahli media yang berkategori valid.

## F. Daftar Pustaka

- Admin, Admin, and Noor Amirudin. "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB." *Jurnal TAMADDUN*, 2017, 1-12.
- All, Elizabeth at. "Using Popular Media and a Collaborative Approach to Teaching Grounded Theory Research Methods." *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 2012.
- Alwi, Said. "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *ITQAN : Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 8, no. No.2 (2017).
- Ansori, Imam. *Strategi Belajar Bahasa Arab*. Malang: MISYKAT, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Budiarti, Wahyu Nuning, and Haryanto. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV." *Jurnal Prima Edukasia*, 2016, 233-42.
- Fahrurrozi, Aziz. "Pembelajaran Bahasa Arab : Problematika Dan Solusinya." *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan KebahasaAraban* 1, no. No.2 (2014).
- Hasanah, Milkhatul. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Comic Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang." UIN Malang, 2016.
- Hidayah, Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. No.1 (2017).
- Hidayat, Nandang Sarip. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. No.1 (2012): 82-88.
- Jamilah, Nisaul. "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Inspiring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur." *Jurnal Al-Mahara* 5, no. No. 1 (n.d.).
- Khaerotin, Rahmah. "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab." *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. No.1 (n.d.).
- Khoiriyah, Hidayatul. "Metode Qirā'ah Dalam Pembelajaran Keterampilan Reseptif Berbahasa Arab Untuk Pendidikan Tingkat Menengah." *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 10, no. No.1 (2020).
- Mahmudin, Wildan. "Problematika Pembelajaran Al-Qira'ah Dan Solusi Pemecahannya." *Thoriqotuna Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. No.1 (2018).
- Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)." *Jurnal An-Nida'* 37, no. No.1 (2012): 27-35.
- Maimunah, Maimunah. "Metode Penggunaan Media Pembelajaran." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, no. No.1 (2016).
- Manning, Alan D. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Faculty Publications, 1998.
- Marwati. "Metode Pengajaran Qira 'ah." *Jurnal Adabiyah* 11, no. No.1 (2011).
- Nuha, Ulin. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva

- Press, 2016.
- Pandanwangi, Nadia Astri, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 Sd." *Jurnal Cakrawala Pendas* 5, no. 2 (2019): 124–32. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1354>.
- Pane, Aprida, and Muhammad darwis Dasopang. "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN." *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03, no. 2 (2017): 333–52.
- Prasetyo, Mohammad, and Darmadi Bagus Handoko. "Perancangan Museum Komik Indonesia." *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa Dan Desain*, 2014.
- Puspitorini, Retno, A.K. Prodjosantoso, Bambang Subali, and Jumadi Jumadi. "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif." *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2014. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>.
- Rathomi, Ahmad. "Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Sainifik." *Ta'dib Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. No.1 (2019).
- Rofiah, Fikrotur. "Komik Sebagai Media Pembelajaran," 2015. <https://www.eurekapedidikan.com/2015/02/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>.
- Rohimah, Siti. "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MIN Patuk Sumberejo Gunung Kidul." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, n.d.
- Scott, Mccloud. *Understanding Comics*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2001.
- Subroto, Erlanda Nathasia, and Dkk. "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. No.2 (2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Supardi. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2011.
- Susilana, Rudy. *Cepi Riyana. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima, 2011.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. No. 2 (2018).