

## **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komik Pada Materi At-Ta'riifu Bin Nafsi Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Uluvalu Luwu**

**Rafiqah Dahlan<sup>1</sup>, Helmi Kamal<sup>2</sup>, Aishiyah Saputri Laswi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Institut Agama Islam Negeri Palopo

e-mail : [rafiqahdahlan@gmail.com](mailto:rafiqahdahlan@gmail.com)<sup>1</sup>, [helmikamalstain@gmail.com](mailto:helmikamalstain@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[aishiyahsaputrilswi@iainpalopo.ac.id](mailto:aishiyahsaputrilswi@iainpalopo.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kevalidan produk dan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahapan yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (disseminate). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Uluvalu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, lembar validasi, angket respon peserta didik, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik telah melalui tahapan validasi oleh para ahli dengan hasil sebagai berikut: (1) validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 85,71%; (2) validasi dari ahli materi memperoleh skor sebesar 90%; (3) validasi dari praktisi ahli mencapai skor 100%, dan hasil uji coba praktikalitas, diperoleh skor rata-rata persentase sebesar 92.03%. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator ahli dan hasil uji coba praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran sangat valid dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Komik, At-Ta'riifu bin Nafsi.*

### **Abstract**

This research aims to determine the development process, the level of product validity and the level of practicality of the product being developed. This type of research is research and development (R&D) by adapting the 4D development model which consists of four stages, namely definition, design, development and dissemination. The subjects of this research were class VII students at Madrasah Tsanawiyah Uluvalu. Data collection techniques use observation, interviews, validation sheets, student response questionnaires, and documentation. Data were analyzed using quantitative data analysis techniques. The results of this development research show that comic learning media has gone through validation stages by experts with the following results: (1) validation from media experts obtained a score of 85.71%; (2) validation from material experts obtained a score of 90%; (3) validation from expert practitioners achieved a score of 100%, and the results of practicality trials obtained an average percentage score of 92.03%. Based on the validation results from the three expert validators and the results of practicality trials, it can be concluded that the use of comics as a learning medium is very valid and practical to apply in Arabic language learning.

**Keywords:** *Learning Media, Comics, At-Ta'riifu bin Nafsi.*

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang paling besar bagi indra serta memberikan pemahaman yang kuat bagi seseorang. Orang yang hanya mendengar suatu cerita, tentu akan berbeda dengan orang yang mendengar serta melihatnya secara langsung. Pemahaman dari sesuatu yang dilihat jauh lebih kuat dari sekedar penjelasan melalui cerita saja. Hal ini sejalan dengan apa yang

disampaikan oleh Azhar Arsyad, beliau mengatakan “media pembelajaran dapat membawa dan meningkatkan rasa senang serta gembira bagi para pelajar di samping juga dapat menggairahkan semangat belajar mereka untuk belajar bahasa Arab.”

Bahasa Arab, sebagai salah satu bahasa utama umat Islam, memiliki posisi yang sangat penting karena menjadi bahasa Al-Qur'an dan Hadis. Hal ini tercermin dalam ayat Al-Qur'an Surat Yusuf/12:2:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ٢

“Sesungguhnya Kami menurunkannya (Kitab Suci) berupa Al-Qur'an berbahasa Arab agar kamu mengerti.”

Dalam Tafsir Al-Mukhtashar yang disusun oleh Markaz Tafsir Riyadh, di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid, Imam Masjidil Haram, ayat ini dijelaskan bahwa Al- Qur'an diturunkan dengan menggunakan bahasa Arab agar orang-orang dapat memahami maknanya. Untuk itu setiap siswa yang mempelajari bahasa Arab diharapkan memiliki keterampilan berbahasa (maharah al-lughah). Ada empat keterampilan berbahasa (*maharah al-lughah*), yaitu keterampilan menyimak (*maharah istima'*), keterampilan berbicara (*maharah kalam*), keterampilan membaca (*maharah qiroah*), dan keterampilan menulis (*maharah kitabah*).

Menurut Dewi Tresnawati, Eri Satria dan Yudistira Adinugraha, komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Komik merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, di dalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata.

Salah satu materi yang diajarkan di Madrasah Tsanawiyah Uluvalu, Luwu adalah *At-Ta'riifu Bin Nafsi*. Materi ini merupakan salah satu materi yang penting untuk dipahami oleh siswa karena berisi tentang pengenalan diri dan kepribadian. Namun siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi ini dan hal ini dapat ditarik hubungannya dengan faktor yang diungkapkan oleh kepala sekolah dalam wawancara. Menurut kepala sekolah, guru Bahasa Arab di sekolah tersebut bukanlah spesialis dalam bidang studi bahasa Arab. Kesulitan dalam mencari guru khusus bahasa Arab di sekolah swasta yang terletak di daerah pedalaman menjadi tantangan tersendiri. Dampak dari kurangnya keahlian guru tersebut tercermin dalam metode pengajaran yang monoton, sehingga sulit dipahami oleh siswa, dan mempengaruhi minat belajar mereka terhadap bahasa Arab. Terlebih lagi, dampak dari kekurangan keahlian guru dalam bidang bahasa Arab menyebabkan defisiensi dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab oleh siswa. Kurangnya pemahaman yang dimiliki oleh guru dalam hal ini turut berkontribusi pada hambatan yang dihadapi oleh anak-anak dalam memperoleh keterampilan kosakata yang memadai dalam bahasa Arab.

Tabel nilai ini memberikan gambaran konkrit terkait dengan perkembangan prestasi akademik siswa dan menjadi landasan data utama dalam analisis penelitian.

**Tabel 1. Perkembangan Nilai Akademik Bahasa Arab Siswa dari Tahun ke Tahun**

Tahun Ajaran	Kelas	Nilai
Ganjil (2021/2022)	VII	80
Genap (2021/2022)	VII	80
Ganjil (2022/2023)	VIII	80
Genap (2022/2023)	VIII	80
Ganjil (2023/2024)	IX	80

Stabilitas ini menyoroiti bahwa nilai siswa tetap sama setiap tahunnya, yaitu 80. Hal ini menunjukkan bahwa nilai bahasa Arab siswa tidak mengalami perubahan yang signifikan dari satu tahun ke tahun berikutnya. Dengan kata lain, nilai tetap stabil pada angka tersebut. Poin pentingnya adalah bahwa hasil yang tetap konsisten ini menjadi perhatian utama dalam analisis data, dan kita ingin menyoroiti kestabilan ini karena dapat memberikan wawasan terhadap pencapaian siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi *At-Ta'riifu Bin Nafsi* dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Salah satu media

pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah komik. Dengan memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada materi *At-Ta'riifu Bin Nafsi* dan mengetahui praktikalitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Ulusalu, Luwu.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah komik untuk Madrasah Tsanawiyah Ulusalu kelas VII, pada materi *At-Ta'riifu Bin Nafsi*. Adapun model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model 4D Yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Lokasi atau objek penelitian ini berada di Desa Ulusalu, Kecamatan Latimojong, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Dilaksanakan pada hari, Senin 05 Agustus sampai dengan 05 September 2024, di kelas VII.

Populasi dalam konteks ini adalah seluruh siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Ulusalu yang mengambil mata pelajaran bahasa Arab dan mempelajari materi *At-Ta'riifu Bin Nafsi*. Sedangkan sampelnya adalah sekelompok yang dipilih secara acak dari populasi siswa tersebut untuk menjadi peserta dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis komik pada materi tersebut. Sampel harus dipilih secara acak agar representatif dan mewakili populasi secara keseluruhan.

Teknik pengumpulan data untuk pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis komik pada materi *At-Ta'riifu Bin Nafsi* kelas VII madrasah Tsanawiyah ulusalu. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis data kuantitatif. Pedoman presentasi dari penilaian validator maupun responden dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$p = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$

Keterangan:

p : Persentasi

$\sum x$  : Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$  : Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% : Konstanta

Hasil perolehan berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan rumus di atas, digunakan untuk menentukan nilai validitas dari pengembangan media berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan pada tabel berikut.

**Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan**

Presentasi	Interpretasi
76% - 100%	Sangat Valid
51% - 75%	Valid
26% - 50%	Kurang valid
0% - 25%	Tidak valid

Setelah uji validitas dilakukan maka pada tahap selanjutnya dapat dilakukan uji praktikalitas, uji praktikalitas media komik. Analisis praktikalitas media komik dilihat berdasarkan hasil analisis angket yang berisi tanggapan dua orang guru dan 13 orang peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ulusalu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk materi "*At-Ta'riifu bin Nafsi*" pada kelas VII di MTs. Ulusalu dilakukan dengan mengikuti tahapan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap utama: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapannya:

1. *Define* (Pendefinisian).

Tahap pertama adalah tahap pendefinisian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan kebutuhan pembelajaran yang akan dipenuhi oleh media yang dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan beberapa langkah:

- a. Analisis Ujung Depan. Analisis ujung depan dilakukan untuk menganalisis masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs. Ulsalu. Fokus dari analisis ini adalah untuk meningkatkan mutu praktik pembelajaran dengan cara menemukan masalah utama dan alternatif penyelesaiannya, yang nantinya akan memudahkan dalam menentukan spesifikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis ini meliputi evaluasi terhadap:
  - 1) Pencapaian hasil belajar peserta didik. hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu membaca teks dalam Bahasa Arab dengan lancar, dan belum sepenuhnya memahami materi "*At-Ta'riifu bin Nafsi*" (Perkenalan Diri) dalam Bahasa Arab.
  - 2) Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah. Namun, wawancara dengan siswa mengindikasikan bahwa metode ceramah ini dianggap membosankan dan kurang menarik minat belajar siswa.
  - 3) Ketersediaan jenis sumber belajar: sumber daya pembelajaran yang saat ini digunakan adalah buku paket bahasa Arab Kurikulum 2013.
- b. Analisis Siswa (*Leamer Analysis*): Mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti kemampuan bahasa Arab yang dimiliki, serta minat, dan gaya belajar siswa. Analisis ini penting untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.
- c. Analisis Tugas (*Task Analysis*): Dalam tahap ini, dilakukan analisis terhadap langkah-langkah yang diperlukan dalam pembelajaran materi "*At-Ta'riifu bin Nafsi*" untuk menentukan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan dari analisis ini adalah untuk merancang media pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

2. *Design* (Perancangan)

- a. Pada tahap perancangan, pemilihan materi adalah langkah penting untuk menyusun rancangan awal media pembelajaran. Materi yang dipilih untuk media ini adalah "*At-Ta'riifu bin Nafsi*" (التعريف بالانفس), yang berarti "memperkenalkan diri". Materi ini sangat relevan untuk siswa kelas VII di MTs. Ulsalu karena membantu mereka belajar bagaimana memperkenalkan diri dalam bahasa Arab.
- b. Menyusun storyboard yang menggambarkan urutan adegan dalam komik, yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut ini adalah tampilan *storyboard*.
- c. Menyusun instrumen untuk validasi media, seperti angket atau kuesioner, guna mengumpulkan umpan balik mengenai media komik yang dikembangkan. Berikut adalah lembar instrumen yang berisi aspek-aspek validasi media, validasi materi, uji praktikalitas dan respon peserta didik.

3. *Develop* (Pengembangan)

- a. Menghasilkan prototipe media komik yang siap diuji coba. Prototipe ini meliputi versi awal dari komik yang sudah lengkap dengan ilustrasi dan teks. Berikut adalah beberapa tangkapan layar (screenshot) yang menggambarkan proses pembuatan komik, mulai dari tahap perancangan hingga ilustrasi dan penambahan teks.
- b. *Prototipe* yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media tersebut telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak untuk diuji coba di lapangan. Setelah proses validasi, dilakukan revisi pada media komik berdasarkan saran dari ahli media, materi. Berdasarkan analisis data kuantitatif dari hasil uji validasi oleh ahli materi, diperoleh nilai 90% dari keseluruhan hasil. Berdasarkan tabel kriteria kevalidan, skor 90% ini termasuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan tidak memerlukan revisi menyeluruh, namun tetap perlu mempertimbangkan catatan dan saran yang diberikan oleh validator. Adapun catatan dari validator ahli materi yaitu, materi ajar ini layak untuk digunakan.
- c. Penilaian terhadap praktikalitas materi dan media pembelajaran dilakukan oleh Dra. Hadina, guru mata pelajaran Bahasa Arab, yang bertindak sebagai praktisi ahli. Praktisi ahli memberikan evaluasi berdasarkan angket dengan skala interval 1-5 yang telah ditentukan, di mana setiap nilai menunjukkan tingkat praktikalitas media, mencakup aspek kemudahan penggunaan serta kesesuaian dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji praktikalitas oleh praktisi ahli, media pembelajaran mendapatkan skor 100% dari hasil

- keseluruhan. Mengacu pada tabel kriteria praktikalitas, skor 100% ini termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu dilakukan revisi.
- d. Tahap akhir dari pengembangan ini adalah penyebaran atau implementasi media pembelajaran di lingkungan Sekolah. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:
- 1) Implementasi di Kelas: Media yang telah dikembangkan dan direvisi diterapkan dalam pembelajaran di kelas untuk melihat pengaruhnya terhadap pemahaman siswa.
  - 2) Penyebaran Media: Media komik ini diterapkan di sekolah tempat penelitian dilakukan untuk mengukur praktikalitasnya dalam konteks pembelajaran. Implementasi dilakukan di lingkungan sekolah penelitian untuk melihat bagaimana media ini digunakan oleh guru dan siswa dalam situasi nyata.
  - 3) Umpan balik dan observasi selama penerapan di sekolah ini akan digunakan untuk mengevaluasi praktikalitas media, termasuk kemudahan penggunaannya oleh guru dan siswa serta kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi ini, rekomendasi akan diberikan untuk perbaikan atau penyesuaian lebih lanjut.
  - 4) Evaluasi dan Umpan Balik: Setelah implementasi di kelas, dilakukan evaluasi untuk mengukur praktikalitas media dan menerima umpan balik untuk pengembangan lebih lanjut.

## Pembahasan

### 1. Proses Pengembangan Produk

Pengembangan materi *At-Ta'riifu bin Nafsi* menggunakan media komik bahasa Arab-Indonesia dilakukan dengan model 4D yang meliputi empat tahapan, yaitu Define, Design, Development, dan Disseminate. Tahap pertama adalah Define, yang dimulai dengan identifikasi berbagai masalah dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs Uluvalu serta analisis karakteristik peserta didik. Peneliti juga menganalisis materi yang perlu dikembangkan menggunakan media komik dengan merujuk pada kompetensi inti, kompetensi dasar, dan sumber belajar yang ada.

Tahap kedua adalah Design, di mana peneliti memilih materi *At-Ta'riifu bin Nafsi* dan merancang desain tampilan komik, serta menentukan komponen yang diperlukan untuk merealisasikan materi.

Tahap ketiga adalah Development, di mana media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Produk media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para validator ahli, meliputi ahli materi dan ahli media. Setelah proses validasi, produk direvisi berdasarkan catatan dan saran dari validator, kemudian diuji coba kepada 16 peserta didik kelas VII MTs Uluvalu.

Tahap terakhir adalah Disseminate, di mana media komik yang telah dicetak disebarluaskan secara langsung kepada guru Pendidikan Bahasa Arab dan peserta didik kelas VII MTs Uluvalu.

### 2. Kevalidan Produk yang Dikembangkan

Validasi adalah langkah krusial yang dilakukan sebelum uji coba untuk memastikan tingkat kevalidan produk. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen IAIN Palopo. Hasil uji validasi oleh ahli media menunjukkan nilai 85,71%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan nilai sebesar 90%, yang tergolong dalam kategori sangat Valid Berdasarkan hasil uji validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid untuk diuji coba dalam proses pembelajaran. Setelah melewati proses validasi, produk kemudian direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari para validator.

### 3. Respon Uji Praktikalitas

Uji coba praktikalitas adalah tahap dalam pengembangan media yang bertujuan untuk menilai seberapa praktis dan mudah digunakan sebuah produk. Proses ini melibatkan penerapan produk dan pengumpulan data melalui observasi dan angket praktikalitas. Uji coba praktikalitas dilakukan setelah revisi produk selesai. Produk kemudian diuji coba pada 16 peserta didik kelas VII MTs Uluvalu. Untuk mengevaluasi respons peserta didik terhadap media, peneliti memberikan angket kepada masing-masing

peserta didik sebagai instrumen pengumpulan data mengenai penilaian mereka terhadap media komik bahasa Arab-Indonesia.

Berdasarkan data hasil uji coba praktikalitas, diperoleh skor rata-rata persentase sebesar 92.03%, yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis Hasil ini menunjukkan adanya respons positif dari peserta didik terhadap penggunaan media komik bahasa Arab-Indonesia, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini layak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs Ulusalu.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis komik dilakukan dengan metode Research and Development (RnD) dan mengadaptasi model pengembangan 4D yang terdiri dari define, design, development, dan disseminate. Proses pengembangan diawali dengan tahap define yaitu analisis masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Arab, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi. Tahap selanjutnya yakni merancang media komik sesuai kebutuhan peserta didik. Setelah proses perancangan selesai, maka dilanjutkan ke tahap pengembangan yaitu tahap realisasi produk. Pada tahap ini dilakukan validasi produk oleh para validator ahli, revisi produk, dan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tahap terakhir adalah tahap penyebaran di mana produk disebarakan secara langsung kepada guru bahasa Arab dan peserta didik kelas VII MTS. Ulusalu.

Validasi produk yang diperoleh dari penilaian para validator ahli menunjukkan hasil yaitu: 1) validasi ahli materi memperoleh skor 90 % dengan kategori sangat valid; 2) validasi ahli media memperoleh skor 85, 71% dengan kategori sangat valid; 3) dan evaluasi praktisi ahli memperoleh skor 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji validasi produk oleh validator ahli menunjukkan bahwa media komik sangat valid untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Media yang dikembangkan juga dikategorikan sebagai media yang sangat praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap kepraktisan media yang menunjukkan skor sebesar 92,03% dengan kategori sangat praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- عريف، مح، ومختار إ. مولو. "فعالية تعلم اللغة العربية باستخدام الوسائط البصرية في المدرسة العالية الحكومية المثالية غورونتالو." مجلة أجمي : مجلة اللغة والأدب العربي 8.2 (2019): 86-100.
- Alisa, Nur, Andi Arif Pamessangi, dan Mustafa. "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur." *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023), <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/319>.
- Burhan Nurgiyantoro, "Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak", (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), 409.
- Chairi Mutia Lubis Edy Surya "Analisis Keefektifan Belajar Matematika Melalui Pendekatan Stop Think Do Pada Siswa MTs. Budi Agung Tahun Pelajaran 2013/2014" *jurnal Pendidikan Matematika*, vol 4 No 3, 2016, 487.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), 126.
- Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif* (Yogyakarta: Pustaka pelajar 2018), 90.
- Kamal, Helmi. "Rekonstruksi Pembelajaran Bahasa Arab: Solusi Penguatan Bahasa Arab Pada Fakultas Syariah IAIN Palopo." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra* 6, no. 2 (2020): 718. <https://www.e-journal.my.id/onoma/article/view/1406>.
- Junaedi, Sony. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology." *Bangun Rekaprima* 7, no. 2 (1 Oktober 2021): 82. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.
- Kristanti, dkk, *Pengembangan Modul IPA Terpadu Tema Pemanasan Global Berbasis Komik Di SMPN 4 Delanggu*, (Surakarta: Jurnal Inkuiri Vol. 4 No. 1 , ISSN: 2252-7893, 2015), 118.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Liyus Firdaus, 'Komik Sebagai Media', *Al-Arabiyyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3.1 (2006), 61–85.

- M. (2018) Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, 'Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121.', *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2.2 (2018), 113–21 <<http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>>.
- Mahyatul Ahya, 'Pengembangan Media Kamus Bergambar IPA Di Kelas V MIN 11 Pidie Jaya', *Skripsi*, 2022, 26
- Mohammad Ali, Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2014), 103.
- Muhammad Arif Mustofa, 'Analisis Penggunaan WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Industri 4.0', *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4.2 (2020), 333 <<https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1805>>.
- Mudlofir, Ali, and Evi Fatimatur. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016.
- Nafisah, Zuliatin. Peningkatan Keterampilan Berbicara (Maharah Kalam) Bahasa Arab Melalui Media Gambar. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2022, 2.4: 319-327.
- Nafsiah Hafidzoh Rahman and others, Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab, *Jurnal Tahsinia*, 2.2 (2021), 99–106 <<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>>.
- Nick Soedarso, 'Komik: Karya Sastra Bergambar', *Humaniora*, 6.4 (2015), 496 <<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>>.
- Pamessangi, Andi Arif. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 2, no. 1 (2019): 12-13. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i8.7499>.
- Putra, Aan, and Ines Feltia Milenia. "Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika." *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2021): 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>.
- Rathomi, Ahmad. "Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Saintifik." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (1 Mei 2019): 562. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315>.
- Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran, (Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan, 2016). h. 64-65.
- Ritonga, Apri Wardana. "Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabillillah Malang Boarding School." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 11, no. 2 (Desember 2020): 77. P-ISSN: 2086-9932, E-ISSN: 2502-616X. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab>.
- Riono, Fauzi. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (Januari 2022): 119. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017 h. 179.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 169.
- Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 301
- Suandi Munthe, dkk, "Pembelajaran Mufradat dalam Meningkatkan Maharah al kalam Santri di Pondok Pesantren", *NASKHI Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, vol. 4 (2), 2022, h.23
- Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012.
- Syamsuddin, Naidin. "Model-Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab." *REFLEKSI* 10, no. 3 (2021): 248<<https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/158>>.
- Tafsirweb.com "Surat Yusuf Ayat 2," *Tafsir Web*, N.d.; diakses 17 Mei 2024, <https://tafsirweb.com/3740-surat-yusuf-ayat-2.html>.
- Torasila, Dirgahayu, dan Aishiyah Saputri Laswi. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung." *REFLEKSI* 12, no. 4 (2024): 310, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/306>

Warsita, Bambang. Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.

Zahratun Fajriah, Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar, Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol. 9 Edisi, April 2015, 113.