Asalibuna
مجلة اللغة العربية وتعليمها
P-ISSN: 2615-5885
E-ISSN: 2656-3533
Volume 08, Nomor 02, 2024
DOI: 10.30762/asalibuna.v8i02.3172

The Development of Comic Learning Media Featuring the Exemplary KH. A. Wahab Hasbullah to Improve Arabic Writing Skills

Maulidi[1]; Milatul Laila Mufidah[2]; Rina Dian Rahmawati[3];
[1]Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri; [2, 3,] Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Correspondence e-mail: ghafaadi@gmail.com

Abstract:

This study addresses the low Arabic writing skills of students at MAN 10 Jombang, attributed to a lack of engaging learning media. The aim is to develop a comic-based learning media themed on the exemplary life of KH. A Wahab Hasbullah to enhance students' motivation and writing skills. The research employs a Research & Development (R&D) methodology with both quantitative and qualitative approaches. The comic's development involved expert validation, individual trials, small-scale tests, and field testing. The results show a significant improvement in Arabic writing skills, with an average pre-test score of 57.5 and a post-test score of 85.75. The conclusion is that comics are effective as learning media, capable of enhancing students' writing skills and learning interest. It is recommended to expand the use of comics across various subjects and integrate exemplary values to improve students' character education.

Keywords: *Media Development; Arabic-Indonesian Comics; Writing Skills;*

Submitted:	Revised:	Accepted:
November, 11st 2024	April, 17rd 2025	April, 20th 2025

Asalibuna
مجلة اللغة العربية وتعليمها
P-ISSN: 2615-5885
E-ISSN: 2656-3533
Volume 08, Nomor 02, 2024
DOI: 10.30762/asalibuna.v8i02.3172

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab

Maulidi[1]; Milatul Laila Mufidah[2]; Rina Dian Rahmawati[3];
[1]Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri; [2, 3,] Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Correspondence e-mail: ghafaadi@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini berfokus pada rendahnya keterampilan menulis bahasa Arab siswa di MAN 10 Jombang, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media komik bertemakan keteladanan KH. A Wahab Hasbullah untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan komik dilakukan melalui validasi ahli, uji coba individu, skala kecil, dan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis bahasa Arab, dengan rata-rata nilai pre-test 57,5 dan post-test 85,75. Kesimpulan dari penelitian ini adalah komik efektif sebagai media pembelajaran, mampu meningkatkan keterampilan menulis dan minat belajar siswa. Disarankan untuk memperluas penggunaan komik dalam berbagai mata pelajaran dan mengintegrasikan nilai-nilai keteladanan untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa.

Kata Kunci: *Pengembangan Media; Komik Arab-Indonesia; Keterampilan Menulis;*

Submitted:	Revised:	Accepted:
November, 11st 2024	April, 17rd 2025	April, 20th 2025

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis adalah salah satu kemampuan berbahasa yang penting untuk dikuasai. Melalui menulis, seseorang dapat menyampaikan informasi kepada orang lain, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima. Dengan demikian, komunikasi terjadi secara tidak langsung. Menulis bukan hanya tentang mencurahkan pikiran ke dalam tulisan, tetapi juga tentang menyusun dan merangkai kata-kata dengan baik dan benar (Hendrawanto Ch 2020, 59).

Pembelajaran keterampilan kitabah bertujuan agar siswa mampu menuliskan kata-kata dan kaimat bahasa Arab dengan mahir dan benar. Akan tetapi, di Indonesia masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada keterampilan kitabah bahasa Arab, hal ini dikarenakan masih banyak guru yang mengabaikan pembelajaran keterampilan kitabah dan belum memanfaatkan media secara optimal dalam pembelajaran keterampilan kitabah (Zulailiana, Nuzulia, dan Mulyoto 2022, 26).

Hal ini sejalan dengan observasi di Madrasah Aliyah Negeri menunjukkan bahwa banyak anak menghadapi kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran bahasa Arab yang menarik dan interaktif. Metode pengajaran yang monoton dan keterbatasan akses internet serta rendahnya minat baca semakin memperburuk situasi tersebut.

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 ditelevisi, ini merupakan seseuatu yang bisa memicu anak-anak menyenangi bahkan menggandrungi bahasa Arab, apabila komik ini bisa dikolaborasikan dengan dengan materi atau pembelajaran bahasa Arab di sekolah (Hidayat Agusvian, Asep Sopian, dan Nunung Nursyamsiah 2021, 48).

Komik dapat meningkatkan maharah kitabah (keterampilan menulis) berlandaskan pada prinsip bahwa media visual, seperti komik, dapat memperkuat pemahaman dan daya tarik pembelajaran. Komik menggabungkan elemen teks dan gambar, yang dapat membantu siswa dalam memahami konteks dan struktur naratif, serta merangsang imajinasi mereka. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar menulis dengan lebih baik, tetapi juga dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif. Penelitian oleh (Oki Surhadi, 2021).” menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa, karena komik memberikan konteks yang lebih hidup dan menarik bagi mereka.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran komik keteladanan KH A Wahab Hasbullah untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab merupakan langkah yang penting dan relevan. Dengan media ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi dalam belajar menulis bahasa Arab, tetapi juga mampu meneladani nilai-nilai positif dari KH A Wahab Hasbullah.

METODE PENELITIAN

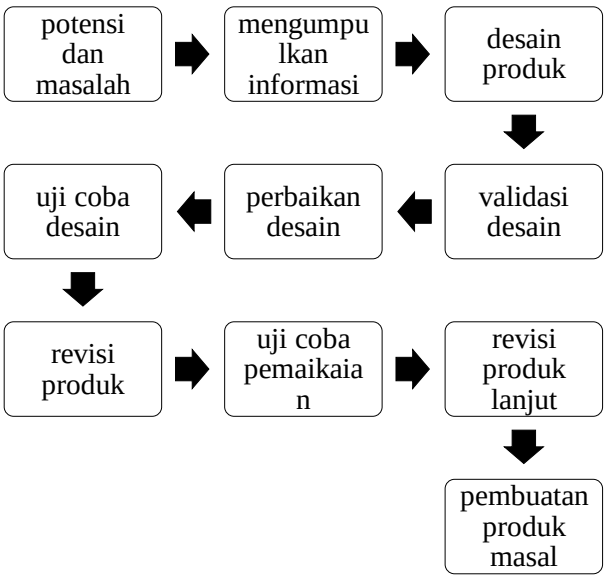
Peneliti mengidentifikasi potensi masalah pada siswa kelas X MAN 10 Jombang, yang berlatar belakang sekolah berbasis agama namun memiliki keterampilan menulis bahasa Arab yang minim. Dari masalah ini, peneliti mengumpulkan data dan menyimpulkan bahwa mereka memerlukan media pembelajaran baru yang tidak monoton seperti komik. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan beberapa langkah untuk mengatasi masalah tersebut.

Desain produk yang dikembangkan adalah komik dengan gambar-gambar untuk memudahkan siswa menguasai kosa kata bahasa Arab dan menghindari kebosanan. Isi komik disesuaikan dengan materi yang digunakan di kelas X MAN 10 Jombang. Revisi desain dilakukan oleh dua orang dengan mengisi lembar saran dan kritik terhadap aspek desain, isi komik, dan materi produk yang dikembangkan. Uji kualitas produk dilakukan dengan meminta penilaian dari ahli materi dan ahli media komik. Uji coba produk dilakukan secara individual, dalam skala kecil, dan di lapangan dengan memberikan soal pre-test dan post-test kepada siswa kelas X.

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian pengembangan (Research & Development). Menurut Prof. Sugiono, Metode penelitian dan pengembangan (reasearch and development (R&D)) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengahsilakn rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptkan produk baru (Yuliani dan Banjarnahor 2021, 114). Sumber data berasal dari siswa kelas X MAN 10 Jombang, ahli materi, dan ahli media. Data yang digunakan terdiri dari 1) Data kualitatif yang mencakup saran dan kritik dari dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media. 2) Data kuantitatif untuk mengukur produk berdasarkan skor penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, angket, dan uji coba.

Prosedur pengembangan R&D menurut Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan penelitian (Hasballah, Fitriani, dan Sariani 2021, 135). Tahapan yang di kemukakan oleh Borg and Gall ditunjukkan pada gambar berikut ini:

Gambar 1.
Model pengembangan Borg & Gall



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 10 Jombang, subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X MAN 10 Jombang tahun pelajaran 2023/2024. Rincian jumlah siswa kelas X adalah 24 Siswa. Pokok materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah mengenai maharah kitabah. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penerapan media komik. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik tersebut peneliti menerapkan metode Pre-test dan Post-test. Pre-test dilaksanakan sebelum diterapkannya media pembelajaran tersebut dan Post-test dilaksanakan setelah media komik diterapkan. Untuk mencapai hasil penelitian dilakukan beberapa langkah, diantaranya. (1) Sebelum pembelajaran dimulai langkah pertama yang dilakukan adalah pemberian soal pre-test, (2) Dalam menyampaikan materi dan isi komik peneliti menggunakan metode ceramah, siswa hanya diam dan mendengarkan, (3) Setelah penyampaian materi adalah pemberian soal post-test yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah penerapan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan media komik terhadap pembelajaran maharah kitabah dikelas X MAN 10 Jombang. Untuk mendapatkan data penelitian peneliti menggunakan instrumen atau alat penelitian. (1) Pre-Test dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran yang akan diteliti. Pre-test dilaksanakan dikelas yang dijadikan sebagai subyek penelitian. Soal yang digunakan dalam penelitian ni berbentuk pilihan ganda, (2) Post-Test dilaksanakan sebagai penliaian akhir dalam penelitian guna mengetahui sejauh mana mengetahui siswa setelah diterapkannya media pembelajaran yang telah digunakan. Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda.

Tahap Persiapan dan Pengumpulan Data

Hasil dari tahap ini mencakup persiapan dan pengumpulan data dari identifikasi kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indicator pembelajaran.

Tahap Pengembangan Produk

Tahap ini melakukan pengembangan media pembelajaran 2 bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Arab. Langkah-langkah Menyusun dan mendesain komik adalah sebagai berikut:

1) Penyusunan Komik
   a. Menentukan Tema
      Dalam komik ini mengambil tema “keteladan sang ulama”

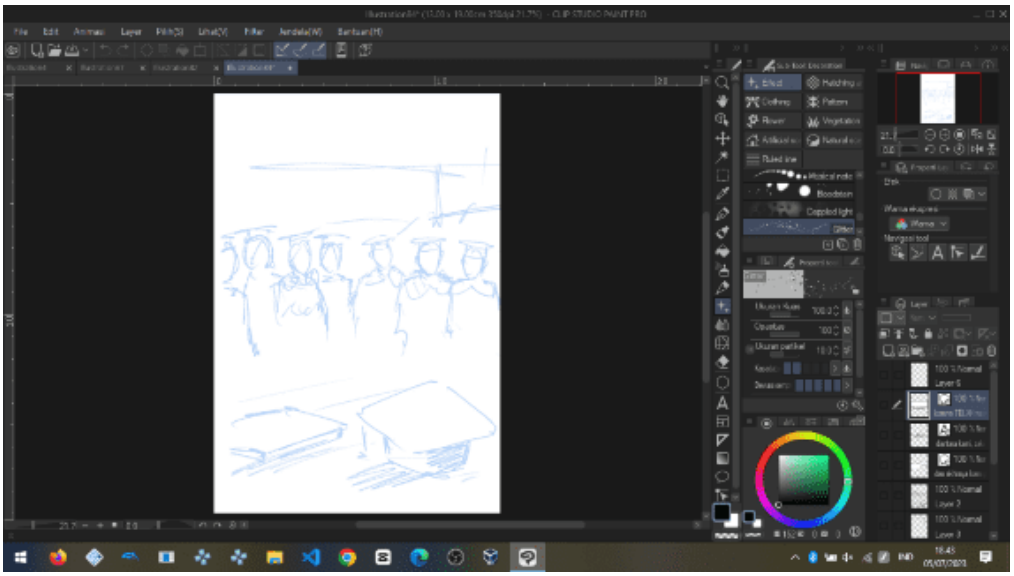
   b. Cerita
      Dalam komik ini menceritakan kegiatan sehari-hari tokoh yang mencerminkan akhlak Seperti KH. A. Wahab Hasbullah

   c. Karakter
      Menentukan karakter sesuai dengan deskripsi sifat yang diinginkan.

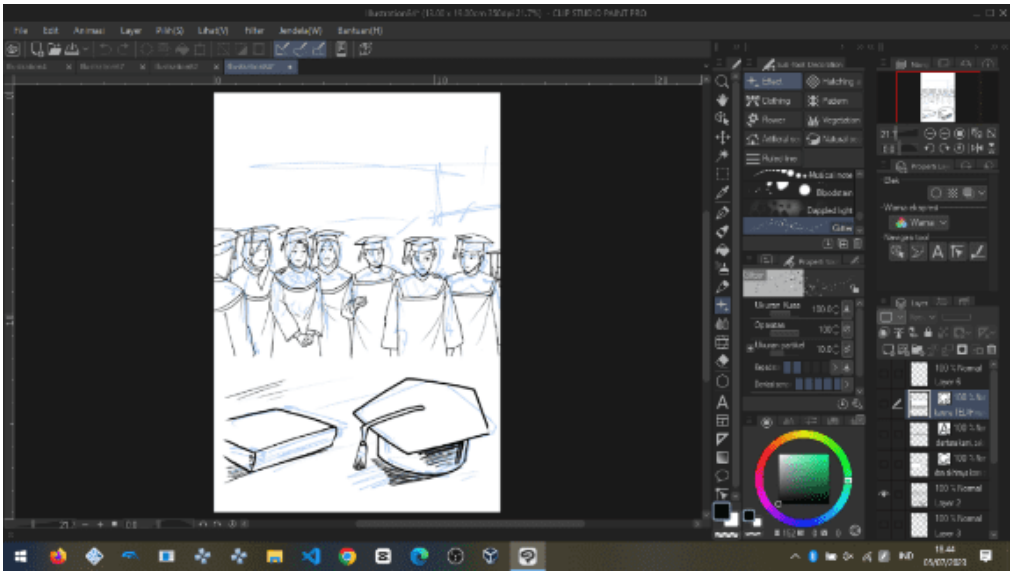
   d. Membuat Cerita
      Menentukan kerangka besar gagasan cerita dan *setting* (latar)
   e. Merangkai dalam bentuk draft stotyboard

f. Menggambar sketsa kasar hingga menjadi rangkaian panel cerita

Gambar 2.

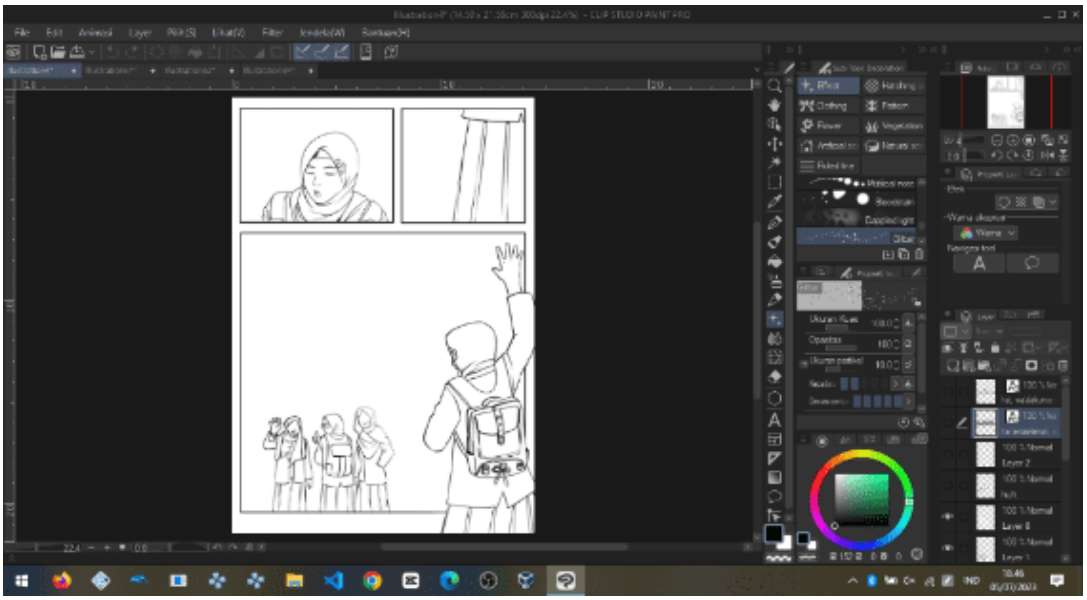


Gambar 3.



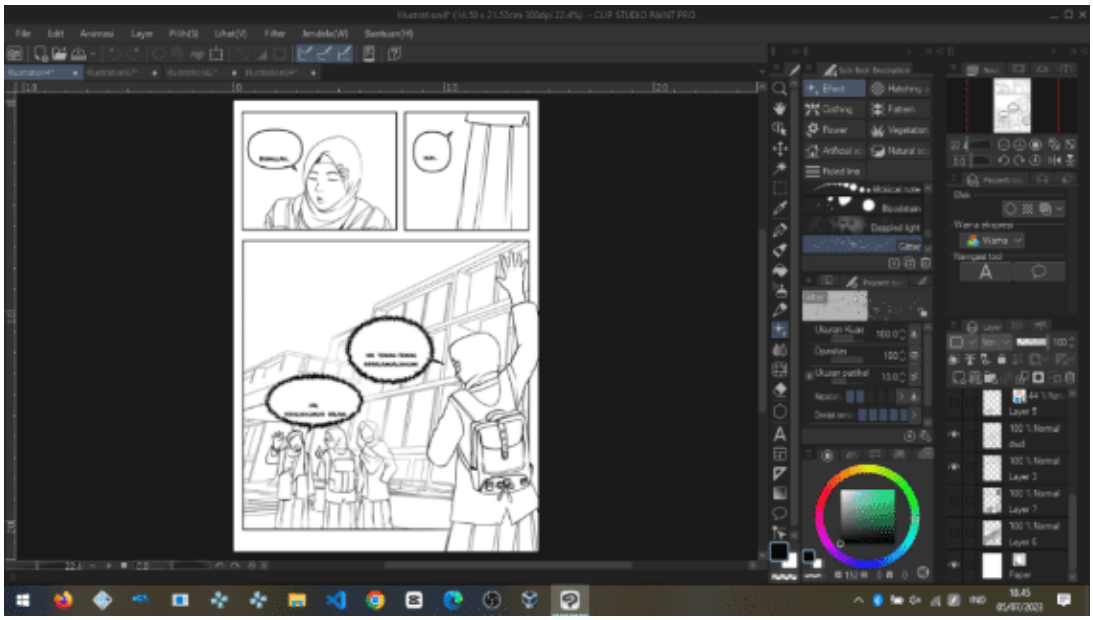
g. Menggambar dengan lebih proper dan jelas

Gambar 4.

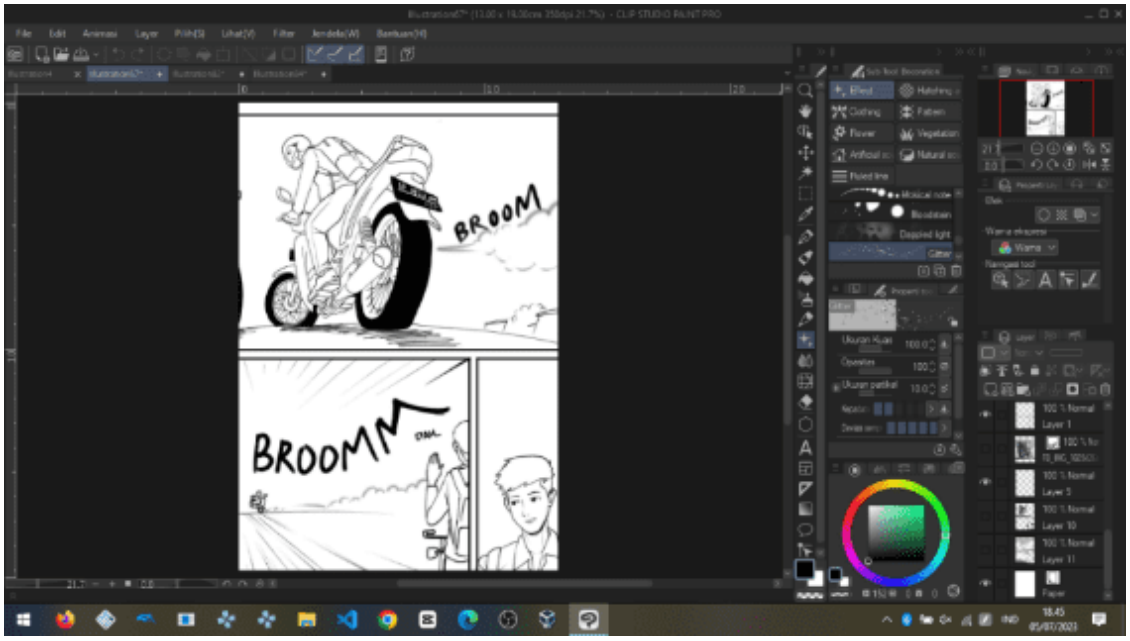


h. Menambahkan balon text dan efek suara

Gambar 5.

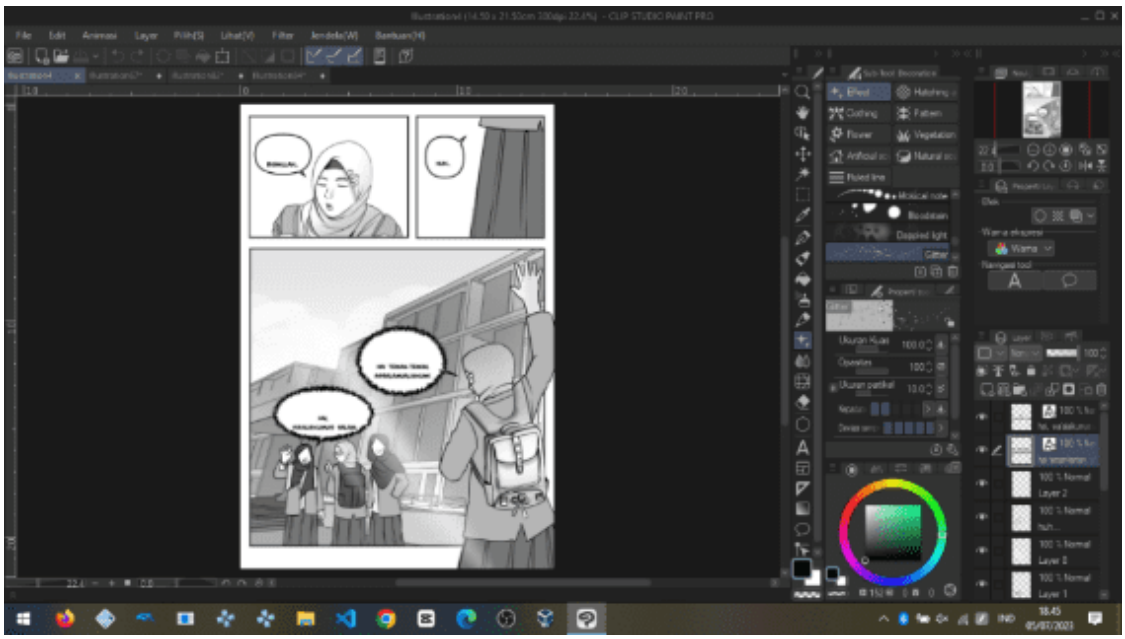


Gambar 6.



i. Memberikan finishing berupa warna atau tone

Gambar 7.



j. Menerjemahkan ke dalam Bahasa Arab

Gambar 8.



2) Hasil desain komik keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah

a. Cover depan dan belakang

Gambar 9.



b. Disetiap awal cerita baru terdapat bagian inti pembahasan.

Gambar 10.



c. Didalam isi komik terdapat gambar yang menceritakan tentang ekspresi yang terjadi sesuai dengan konteks dialog. Dalam dialog terdapat dialog berbahasa arab dan Indonesia.

Gambar 11.



d. Terdapat cerita yang menjelaskan tentang keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah Gambar 12.



2. Tahap Uji Coba Produk (Validitas Produk)

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelyakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan dengan meminta ahli media, ahli materi dan bahasa untuk mengkoreksi produk layak atau tidak untuk dilanjutkan, sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk pembelajaran. Dan tahap akhir terdapat validitas dari ahli materi dan bahasa dan juga ahli desain.
Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.

No	Indikator Penilaian Validitas	$\mathbf{P: \frac{\Sigma x}{\sum xF} \times 100}$	Kategori Validitas
1	Ahli materi dan bahasa	93%	Sangat valid
2	Ahli media dan desain	95%	Sangat valid

Berdasarkan analisis yang dilakukan maka revisi terhadap materi dan desai adalah sebagai berikut:

Sebelum Revisi

Gambar 13.



Gambar 14.



Sesudah Revisi

Gambar 15.



Gambar 16.



a. Tahap Uji Coba

Setelah produk direvisi, peneliti harus menguji kembali produk yang dikembangkan untuk menilai kelayakan dan keberhasilannya di lapangan. Pengujian ini dilakukan pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran langsung di kelas. Hal ini memungkinkan peneliti untuk langsung mengevaluasi efektivitas produk. Selanjutnya, uji coba dilakukan melibatkan individu, skala kecil, dan responden lapangan untuk mengetahui Tingkat kelayakan komik yang dirancang dalam proses pembelajaran. Berikut hasilnya:

No	Indikator Penilaian Validitas	P: $\frac{\Sigma x}{\sum xF}$ x 100	Kategori Validitas
1	Perorangan	100%	Sangat valid
2	Skala Kecil	96,8%	Sangat valid
3	Skala Lapangan	97,9%	Sangat valid

b. Desimilasi dan Implementasi

Desimilasi adalah menyebar luaskan produk untuk disosialisasikan kepada seluruh subjek, bisa melalui pertemuan, jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit jika sosialisasi tersebut bersifat komersial, dan memantau distribusi dan kontrol mutu (Ramafina dan Johan 2023, 3100).

c. Revisi Produk

Kegiatan ini dilakukan untuk perbaikan penyempurnaan terhadap draf wal berdasarkan analisis atau informasi yang diperoleh dari para ahli. Jika sudah valid maka penelitian dihentikan akan tetapi jika belum valid maka wajib melakukan revisi.

Tahap pelaksanaan pembelajaran media komik untuk nebingkatkan keterampilan menulis bahasa Arab dalam tahap ini, yang dilakukanoleh peneliti adalah mempersiapkan hal-kal yang dibutuhkan, diantaranya:

a) Media pembelajaran berupa komik
b) Soal tes

Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan komik Bahasa Arab-Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Arab. Setelah proses pembelajaran menggunakan model pengembangan, dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, termasuk satu tes dan dua sesi pembelajaran, untuk mengevaluasi hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 10 Jombang.

Tindakan Penelitian dan Pengamatan

Dalam Tahap ini, pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab di kelas 10 Madrasah Aliyah Negeri dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran komik dua bahasa. Langkah awalnya adalah memperkenalkan topik yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya, siswa akan membaca dan menganalisis komik tersebut untuk memahami kosakata dan struktur kalimat dalam bahasa Arab. Kemudian, mereka akan melakukan latihan menulis dengan membuat ulang adegan komik dalam bahasa Arab dan berkolaborasi dalam kelompok untuk membuat dialog atau cerita pendek. Di akhir

sesi, siswa akan melakukan refleksi atas hasil tulisan mereka, menyampaikan presentasi, dan mengikuti evaluasi melalui tes tertulis atau proyek akhir berupa pembuatan komik dua bahasa. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Pada pertemuan selanjutnya, setelah meninjau materi sebelumnya, siswa akan fokus pada pengembangan keterampilan menulis bahasa Arab melalui aktivitas praktik. Mereka akan diberi contoh teks pendek dalam bahasa Arab terkait topik yang sama dengan komik sebelumnya, kemudian diminta untuk menulis sendiri. Siswa akan bekerja dalam kelompok untuk saling memberikan umpan balik dan kolaborasi dalam menulis. Hari itu ditutup dengan presentasi hasil karya dan penilaian terhadap kemajuan siswa dalam menulis bahasa Arab.

Merenungkan hasil dari tindakan yang telah dilakukan untuk memecahkan masalah adalah bentuk refleksi. Pada langkah ini, peneliti memulai pembelajaran dengan sesi tanya jawab. Terbukti bahwa siswa yang awalnya kurang tertarik dengan Bahasa Arab menjadi lebih antusias setelah menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Arab siswa.

Hasil Tindakan

Hasil analisis data nilai Pre-Test dan Post-Test dan Angket data, menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 57,5 dan rata-rata nilai post-test adalah 85,75. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai post-test lebih bagus dari pada nilai pre-test dan melebihi KKM mata pelajaran Bahasa Arab sebesar 75. Melihat nilai rata-rata post-test siswa lebih besar dari pada pre-test siswa, dapat dikatakan bahwa media komik Arab-Indonesia efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan belajar bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 10 Jombang. Angket respon siswa terhadap pengembangan media komik:

Hasil perhitungan presentase:

$$P: \frac{\sum x}{\sum xF} \text{ x } 100$$
$$P: \frac{784}{960} \text{x } 100$$
$$P: 81{,}6\ \%$$

Keterangan :
P : presentase yang dicari
Σ_X: total jawaban responden dalam satu item
$\sum x_1$: total jawaban tertinggi dalam satu item
100 : bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas, maka peneliti menghitung data respon para siswa mencapai 81,6 %. Maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat setuju/tidak revisi.

KESIMPULAN

Media komik yang bertemakan keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah memberikan kontribusi signifikan dalam perkembangan keilmuan pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam pendekatan pembelajaran yang komunikatif dan kontekstual. Melalui penggabungan nilai-nilai keteladanan tokoh nasional dan penggunaan bahasa Arab, komik ini menjadi sarana edukatif yang mampu mengaitkan pembelajaran bahasa dengan budaya dan karakter. Siswa tidak hanya belajar struktur dan kosakata bahasa Arab, tetapi juga memahami konteks penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari melalui cerita yang inspiratif dan dekat dengan nilai-nilai lokal.

Selain itu, media komik ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik dan cerita yang memikat, sehingga memudahkan pemahaman materi serta mendorong siswa untuk aktif menulis dalam bahasa Arab. Dalam aspek keterampilan menulis, komik memberikan stimulus ide dan kosakata yang dapat digunakan siswa untuk berlatih mengekspresikan gagasan mereka secara tertulis. Hal ini tentu mendukung pendekatan pembelajaran produktif dalam Bahasa Arab, di mana siswa dituntut tidak hanya memahami, tetapi juga mampu memproduksi teks dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, pengembangan media komik ini menjadi inovasi yang mendorong pembelajaran Bahasa Arab lebih menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada pembentukan karakter.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, efektivitas media pembelajaran komik Keteladan KH. A. Wahab Hasbullah Arab-Indonesia terlihat dari perbedaan nilai pre-test dan post-test siswa. Nilai pre-test rata-rata adalah 57,5, sedangkan post-test rata-rata mencapai 85,75. Dengan demikian, peningkatan nilai rata-rata post-test menunjukkan bahwa komik tersebut telah memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan oleh para ahli dan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media komik Keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah Arab-Indonesia efektif dan dapat meningkatkan kemampuan belajar bahasa Arab, khususnya dalam keterampilan menulis bahasa Arab bagi siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 10 Jombang.

REFERENSI

Ambarwati, Siti Dewi, Uyu Mu'awwanah, dan Oman Farhurohman. 2019. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI." *Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 11 (2): 143. https://doi.org/10.32678/primary.v11i02.2327.

Firdausia, Amalia, Imam Asrori, dan Mohammad Ahsanuddin. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang." *Al-Musannif* 2 (2): 89–100. https://doi.org/10.56324/al-musannif.v2i2.39.

Hasballah, Jamaliah, Dewi Fitriani, and Rita Sariani. "Pengembangan media maze hijaiyyah untuk menstimulasi minat membaca iqra'pada anak usia dini." *Estetic* (*Proceedings International Conference: Education, Science, and Technology)*. Vol. 1. No. 1. 2. http://dx.doi.org/10.22374/es.v1i1.12748

Hendrawanto Ch. 2020. "Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Arab (Kitābah) dengan Menggunakan Metode Scramble di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta." *Al-Ma'rifah* 17 (1): 58–68. https://doi.org/10.21009/almakrifah.17.01.06.

Hidayat Agusvian, Asep Sopian, dan Nunung Nursyamsiah. 2021. "Development of Comic in Qiroah Learning Introduction Material for VII Grade at Mts Muallimin NW Pancor / Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Qiroah Materi Perkenalan Kelas VII Mts Muallimin NW Pancor." *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7 (1): 45–63. https://doi.org/10.14421/almahara.2021.071-03.

Hijriyah, Umi, Zulhannan Zulhannan, Zahrotun Nufus, dan Muhammad Aridan. 2022. "PENGEMBANGAN MEDIA STRIP STORY BERGAMBAR TERHADAP PEMBELAJARAN MAHÂRAH AL-KITÂBAH." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 7 (2): 225–38. https://doi.org/10.24865/ajas.v7i2.490.

Intan Nurhasana. 2021. "PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB." *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2 (2): 217–29. https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573.

Izzah, Meladia Aqidatul, dan Ali Ma'sum. 2021. "Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1 (8): 1081–94. https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094.

Juneli, Juni Artha, Atep Sujana, dan J Julia. 2022. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK SD KELAS V." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 (4): 1093. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070.

Meirisa, Silvia. 2022. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8 (3): 800–807. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2538.

Munawarah, Munawarah, dan Zulkiflih Zulkiflih. 2021. "Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab." *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1 (2): 22. https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15.

Ramafina, Sonya Futri, dan Tri Monarita Johan. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATAKULIAH MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA DI STIE 'KBP' PADANG." *JURNAL ECONOMINA* 2 (10): 3090–3102. https://doi.org/10.55681/economina.v2i10.935.

Shomad, Moh Abdul, and Susi Rahayu. 2022 "Efektivitas komik sebagai media pembelajaran matematika." *Journal of Technology, Mathematics and Social Science* 2.2:1-5. http://dx.doi.org/10.30734/j'thoms.v2i2.2952

Sofiyah, Siti. 2019. "Penggunaan Media Gambar Realitas untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab pada Siswa Kelas XI MAN 2 Rembang." *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1 (2). https://doi.org/10.18196/mht.131.

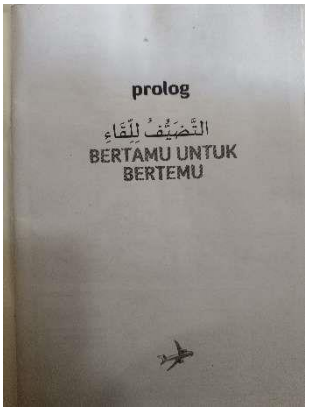
Yuliani, Wiwin, and Nurmauli Banjarnahor. 2021 "Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling." *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan* 5.3: 111-118. https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051.

Zai, Ertis Iman Sari, and Trisman Harefa. 2023 "Ez Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berupa Komik Pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Di Sekolah Menengah Atas." *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 3.2: 181-187. https://doi.org/10.36636/primed.v3i2.3059.

Zulailiana, Susetna Lily, Nuril Nuzulia, dan Galih Puji Mulyoto. 2022. "Pengembangan Media Kereta Kayu Huruf Hijaiyah Untuk Meningkatkan Keterampilan Kitabah Bahasa Arab Siswa Kelas I Makarimal Akhlaq Bantur Malang." *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4 (1). https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.589.

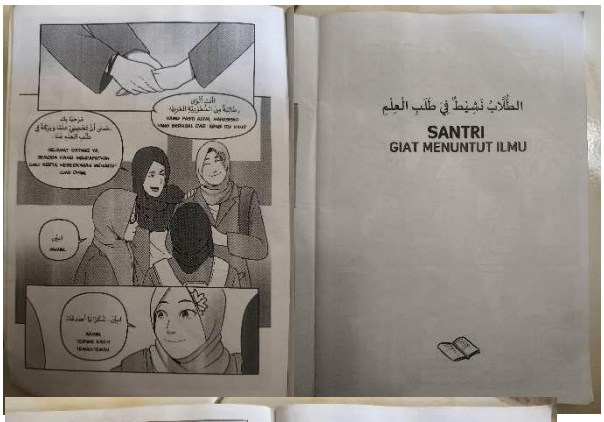
LAMPIRAN


أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ
Dalam Diri Seorang Santri


prolog
التَّصَيُّفُ لِلِّقَاءِ
BERTAMU UNTUK
BERTEMU






الطَّالِبُ نَشِيطٌ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ
SANTRI
GIAT MENUNTUT ILMU







