



JSP

JURNAL STUDI PESANTREN



**IMPLEMENTASI MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR (KOMIK)
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA BAHASA ARAB
SANTRI PONDOK PESANTREN MAHASISWA SIROJUT
THOLIBIN TULUNGAGUNG**

FRISNA SEPTIAN RENALDI

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

email: frisnaseptianrenaldi@gmail.com

NAZHIFATUL ULFAH

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

email: nazhifatululfah@gmail.com

Received : 31 Desember 2024 | Revised : 06 Januari 2025 | Accepted : 05 Februari 2025

Abstract

This study aims to implement illustrated storybooks (comics) as a learning medium to enhance reading interest and Arabic language skills (maharah qiraah) among students at Pondok Pesantren Sirojut Tholibin Tulungagung. This research uses a qualitative approach. Data was obtained through interviews, observation and documentation. The findings revealed that Arabic-language comics significantly improved the students' reading skills, created an enjoyable learning environment, and fostered interest in Arabic literature. Comics as a learning medium proved to be relevant to the students' interests and made the learning process more effective, interactive, and meaningful. These findings underscore the importance of innovation in teaching methods to address challenges in Arabic language learning among students.

Keywords: Comics, Reading Interest, Arabic Language, Innovative Learning, Reading Skills

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang melibatkan berbagai sumber daya untuk memfasilitasi proses belajar dengan tujuan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif. Dalam konteks ini, pengetahuan yang diperoleh bersifat kognitif, keterampilan yang diasah mencakup aspek psikomotorik, sementara nilai-nilai positif yang ditanamkan berkaitan dengan aspek afektif. (Riyana, 2009) Proses pembelajaran ini tidak dapat dilepaskan dari peran dua pihak utama, yaitu pembelajar atau siswa dan fasilitator atau guru. (Eka, 2017) Siswa sebagai subjek belajar aktif berinteraksi dengan berbagai materi pembelajaran, sementara guru berperan sebagai pembimbing yang menyediakan arahan, motivasi, serta sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada sinergi dan interaksi efektif antara siswa dan guru, serta pemanfaatan optimal berbagai sumber belajar yang ada.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan yaitu mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Pustaka, 2009) Untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan guru yang inovatif; yang mampu mencipta dan atau menggunakan berbagai media pembelajaran sebagai sarana pendukung, seperti halnya menggunakan buku cerita bergambar (Komik).

Berkenaan dengan tema penelitian, minat baca merupakan salah satu faktor krusial yang berperan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di Pondok Pesantren Mahasiswa Sirojut Tholibin Tulungagung, minat baca para santri masih menjadi tantangan yang signifikan dan perlu mendapatkan perhatian lebih. Sebagian besar santri sering kali mengalami kesulitan dalam memahami teks-teks berbahasa Arab, yang diperburuk oleh kurangnya motivasi dan minat terhadap materi yang diajarkan. (Tulungagung, 2024) Kondisi ini bukan hanya mempengaruhi

kemampuan mereka dalam memahami teks secara mendalam, tetapi juga berdampak negatif pada penguasaan bahasa Arab secara menyeluruh. Kurangnya minat baca ini, jika tidak segera diatasi, dapat menghambat perkembangan kemampuan berbahasa Arab para santri dan merugikan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menarik minat santri terhadap materi bahasa Arab dengan lebih efektif. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah buku cerita bergambar atau komik. Media ini memiliki keunggulan dalam menyajikan cerita dengan visual yang menarik, sehingga lebih mudah dipahami dan diikuti oleh para santri. Penggunaan gambar sebagai elemen pendukung teks tidak hanya membantu santri dalam memahami konteks cerita, tetapi juga dapat memperkaya kosakata bahasa Arab mereka secara lebih alami. Selain itu, interaksi antara teks dan gambar dapat memudahkan santri dalam menghubungkan kata-kata dengan maknanya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat baca serta kemampuan bahasa Arab secara keseluruhan. Inovasi semacam ini diharapkan mampu menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pesantren.

Lebih lanjut, komik sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca di berbagai konteks pendidikan. Penggunaan media ini tidak hanya sekadar menghadirkan teks yang menarik, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan minat para pelajar. Oleh karena itu, implementasi media buku cerita bergambar dalam pembelajaran bahasa Arab di Pondok Pesantren Mahasiswa Sirojut Tholibin Tulungagung diharapkan mampu menjadi solusi strategis untuk meningkatkan minat baca santri. Selain itu, pendekatan ini juga diharapkan dapat memperbaiki kualitas pemahaman mereka terhadap bahasa Arab, karena santri dapat lebih mudah mengaitkan kosakata dan struktur bahasa dengan konteks visual yang disajikan. Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada penguasaan bahasa Arab di kalangan santri.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi penggunaan media buku cerita bergambar dalam upaya meningkatkan minat baca bahasa Arab di kalangan santri khususnya di pondok pesantren mahasiswa Sirojut Tholibin Tulungagung. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan

kontribusi yang berarti dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan santri di era digital saat ini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga mampu merespons tantangan dalam pembelajaran bahasa Arab di lingkungan pesantren.

KERANGKA TEORI

1. Tujuan Media Pembelajaran

Secara etimologi, media memiliki arti alat (sarana) komunikasi, perantara, penghubung. Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius" yang berarti "tengah" atau "perantara". (Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1988) Dalam konteks komunikasi, media berfungsi sebagai sarana yang menjembatani antara penyampai pesan dan penerima pesan. (Imran, 2011) Media dapat berwujud berbagai bentuk, mulai dari media cetak seperti surat kabar dan majalah, media elektronik seperti televisi dan radio, hingga media digital seperti internet dan media sosial. (Vitri Nainggolan, 2018) Dalam era modern ini, peran media semakin penting karena informasi dapat disebarluaskan dengan cepat dan luas melalui berbagai platform media.

Menurut Sudirman, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat memicu minat serta motivasi anak atau siswa untuk belajar. (Ramen A Purba, 2020) Sudirman menekankan bahwa media pendidikan tidak hanya terbatas pada buku teks atau materi pelajaran yang diajarkan di kelas. Media pembelajaran dapat berupa berbagai alat dan sumber belajar yang menarik minat siswa, seperti video pembelajaran, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran interaktif. (Saas Asela, 2020) Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Senada dengan definisi diatas, Yusuf Hadi Miarso memaparkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memicu atau menarik perhatian, pikiran, perasaan, minat, serta motivasi siswa sehingga mampu mendorong keterampilan dalam belajar secara mandiri. (Sanaky, 2013) Media pembelajaran yang efektif dapat menjadi alat yang sangat kuat dalam proses pendidikan, membantu siswa untuk belajar dengan

cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. (Anshori, 2018) Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. (Atapukang, 2016) Hal ini penting agar siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan juga sikap siswa, baik berupa manusia, materi, maupun kejadian. (Aghni, 2018) Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai kompetensi siswa. (Nurrita, 2018) Misalnya, melalui media simulasi, siswa dapat belajar keterampilan praktis yang relevan dengan kehidupan nyata. Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membangun sikap positif, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu. (Rizkiana Putri, 2021) Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan, membantu siswa untuk tidak hanya menguasai pengetahuan akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Sebagaimana yang tertera pada definisi di atas, bahwa peningkatan minat belajar siswa dapat diperoleh dari penerapan media pembelajaran yang relevan serta menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. (Wathon, 2018) Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan mendalam. (Muhson, 2010) Ketika siswa merasa senang dan tertarik dengan materi yang dipelajari, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.

Adanya peningkatan minat siswa merupakan bentuk perkembangan psikologis anak dalam belajar. (Sudarti, 2019) Minat belajar yang tinggi tidak hanya membuat siswa lebih rajin dan tekun, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka. (Ratnasari, 2023) Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, dan tidak takut untuk mencoba hal-hal baru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat

memberikan dampak positif terhadap perkembangan psikologis siswa, membantu mereka menjadi pembelajar yang mandiri dan kreatif.

Melalui media pembelajaran, anak lebih mudah dalam merealisasikan materi yang sifatnya abstrak. (Nurfadhillah, 2021) Misalnya, konsep-konsep dalam matematika atau sains yang sulit dipahami secara teoretis dapat dijelaskan melalui animasi, simulasi, atau video pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat melihat aplikasi praktis dari konsep-konsep tersebut, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingatnya. Pada akhirnya, implementasi media pembelajaran yang interaktif diharapkan menjadi sarana siswa meningkatkan minat belajar, berpartisipasi secara aktif, melakukan eksperimen virtual atau bermain peran, serta memperkaya pengalaman belajar mereka.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional mengklasifikasi media pembelajaran dalam beberapa macam untuk mempermudah para pendidik dalam memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. (Ulva N. H., 2017) Dengan adanya klasifikasi ini, diharapkan pendidik dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi ajar serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. (Wijayanti, 2019) Klasifikasi media juga memudahkan pendidik dalam memilih media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih terarah dan efisien. (Ekayani, 2017)

Selain itu, pengklasifikasian media ini membantu pendidik memahami kelebihan dan kekurangan masing-masing jenis media, memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam merancang kegiatan belajar mengajar yang optimal. (Ruswan, 2024) Dengan adanya klasifikasi ini, pendidik juga dapat lebih mudah mengevaluasi efektivitas media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. (Pustikaningsih, 2019) Evaluasi yang tepat akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, serta memastikan bahwa media yang dipilih mendukung tujuan pendidikan secara maksimal. (Wardani, 2024)

Pertama, media audio, yaitu media yang berhubungan dengan alat indra telinga (dapat didengar). (Anastasia D. Pitoy, 2021) Media audio ini mencakup berbagai alat yang dapat menghasilkan suara, seperti radio dan telepon. (Lestari, 2018) Radio, sebagai

contoh, telah lama digunakan sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi, berita, dan hiburan. Selain itu, radio juga sering digunakan dalam program-program pendidikan jarak jauh, terutama di daerah-daerah terpencil yang sulit dijangkau oleh media lain. (Warsita, 2007)

Sementara itu, telepon memungkinkan komunikasi dua arah yang real-time, memungkinkan guru dan siswa untuk berdiskusi secara langsung meskipun berada di lokasi yang berbeda. (Gani, 2018) Ini sangat bermanfaat dalam proses bimbingan belajar atau konsultasi yang memerlukan interaksi langsung. Penggunaan media audio dalam pembelajaran dapat membantu siswa yang lebih mudah memahami informasi melalui pendengaran. (Puspaningtyas, 2020) Selain itu, media audio juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan siswa, yang merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa dan komunikasi. (Yuanta, 2017)

Kedua, media visual, yaitu media yang berhubungan dengan alat indra mata (dapat dilihat). (Fitria, 2014) Media visual ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu media visual yang dapat bergerak dan media visual yang tidak dapat bergerak. (Fajar, 2020) Media visual yang dapat bergerak, seperti slide gambar dan film bisu, mampu menarik perhatian siswa dengan gerakan dan perubahan visual yang dinamis. (Unik Hanifah Salsabila, 2020) Ini dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami. (Saman, 2023) Misalnya, animasi dapat digunakan untuk menggambarkan proses ilmiah yang rumit, seperti siklus air atau pergerakan planet.

Di sisi lain, media visual yang tidak dapat bergerak, seperti gambar dan foto, dapat digunakan untuk memberikan ilustrasi yang jelas dan detail tentang suatu objek atau kejadian. Gambar dan foto dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak atau sulit dipahami, serta memberikan konteks visual yang mendukung pemahaman mereka. Media ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran yang membutuhkan penjelasan visual yang mendalam. (Rusby, 2017) Selain itu, media visual juga dapat digunakan untuk memperkaya materi ajar dengan ilustrasi yang menarik dan relevan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. (Nabila Nufaiza Yusuf, 2024)

Ketiga, media audio visual atau campuran. Media ini merupakan gabungan dari media yang dapat dilihat dan didengar, seperti film dan video. (Ahmad Sodikin, 2023)

Kombinasi antara suara dan gambar dalam media audio visual memungkinkan penyampaian informasi yang lebih kaya dan lebih mendalam. (Mustofa, 2024) Film dan video dapat menyajikan cerita atau penjelasan yang hidup, membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah diingat oleh siswa. (Rosadi, 2022) Misalnya, sebuah video dokumenter tentang sejarah dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan mendetail tentang peristiwa-peristiwa penting, serta menghidupkan kembali suasana dan konteks zamannya.

Penggunaan media audio visual juga memungkinkan simulasi dan demonstrasi yang lebih realistis, membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. (Ulan, 2024) Misalnya, video eksperimen sains dapat menunjukkan langkah-langkah dan hasil percobaan secara langsung, memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan nyata. Dengan adanya media ini, guru dapat menjelaskan materi yang kompleks dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. (Paramita Candra Devi, 2018) Selain itu, media audio visual juga dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. (Dewi, 2020)

Keempat, media cetak. Media ini berhubungan dengan alat indra kulit dan mata, karena dapat dipegang dan dilihat, seperti buku, modul, dan bahan ajar lainnya. (Pramudito, 2013) Media cetak telah lama menjadi sarana utama dalam pendidikan, menyediakan sumber belajar yang dapat diakses kapan saja oleh siswa. (Umar, 2024) Buku teks, misalnya, tidak hanya menyajikan informasi secara terstruktur tetapi juga menyediakan latihan dan soal untuk memperkuat pemahaman siswa. Buku teks sering dianggap sebagai rujukan utama dalam belajar, memberikan landasan teori dan pengetahuan yang solid bagi siswa.

Misalnya lagi modul. Modul dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan kemampuan siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan terarah. Modul pembelajaran sering dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri, dengan panduan langkah demi langkah dan penjelasan yang jelas. Selain itu, media cetak juga memberikan pengalaman belajar yang tactile, membantu siswa yang lebih mudah belajar melalui sentuhan dan visualisasi langsung. (Muhammad Dian Ma'ruf, 2024)

Media cetak juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan yang dapat diulang-ulang, memungkinkan siswa untuk mengulang materi pelajaran sesuai kebutuhan mereka. Media cetak sering dianggap lebih andal dan tahan lama karena tidak tergantung pada teknologi dan listrik, sehingga dapat digunakan di berbagai kondisi dan situasi. (Riyadi, 2019) Kelebihan ini menjadikan media cetak sebagai alat penting dalam pendidikan yang tetap relevan hingga saat ini.

Adapun dalam penelitian ini, komik termasuk dalam kategori media cetak. Komik, sebagai bentuk media cetak, memanfaatkan alat indra kulit dan mata dengan format yang dapat dipegang dan dilihat, mirip seperti buku dan modul. Dengan kombinasi antara gambar dan teks, komik menyajikan informasi secara visual dan naratif yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Elemen visual dalam komik membantu menjelaskan konsep atau cerita dengan cara yang menarik dan mudah diingat, menjadikannya alat yang efektif untuk mempermudah pemahaman materi. Melalui penggunaan karakter, dialog, dan ilustrasi, komik dapat menjelaskan informasi dengan cara yang lebih engaging dan menyenangkan, serta memungkinkan siswa untuk belajar dengan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif. (Sari, 2012)

3. Komik

Komik adalah cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk majalah, surat kabar, atau buku. Komik menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan alur cerita yang menarik dan sering kali mengandung unsur humor. Pada umumnya, komik mudah dicerna karena menggunakan bahasa yang sederhana dan visual yang jelas, sehingga dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan remaja. Selain itu, komik sering kali lucu dan menghibur, menjadikannya sebagai salah satu bentuk bacaan yang populer untuk bersantai dan mengisi waktu luang. Gaya penuturan yang ringan dan visual yang menarik membuat komik menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan dan cerita secara menyenangkan. (Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1988)

Menurut bahasa Prancis, komik ditransmisi dari kata "comique," yang artinya lucu atau pelawak. (Ensiklopedia, 1997) Kata ini mencerminkan sifat dasar dari komik yang sering kali mengandung unsur humor dan dirancang untuk menghibur pembacanya. Dalam perkembangannya, komik tidak hanya terbatas pada cerita lucu saja, tetapi juga

mencakup berbagai genre dan tema yang beragam, termasuk petualangan, drama, dan fiksi ilmiah. Namun, akar kata "comique" tetap menekankan aspek humor yang menjadi ciri khas awal dari medium ini.

Lebih lanjut, komik adalah bentuk kartun yang mencakup karakter atau watak, balon percakapan untuk dialog antar tokoh, serta alur cerita yang terstruktur. (Sudjana, 2005) Biasanya, komik digunakan sebagai sarana hiburan bagi pembacanya dan sebagai latihan membaca yang bermanfaat bagi anak-anak usia dini, meskipun seiring waktu komik juga digunakan untuk berbagai kalangan. Dalam bidang pendidikan, komik memiliki peran penting sebagai media untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. (Wicaksono, 2020) Dengan visual yang menarik dan narasi yang mudah dipahami, komik dapat meningkatkan minat baca siswa dan memudahkan pemahaman materi yang diajarkan.

Komik juga bisa diartikan sebagai gambar atau kartun yang mampu menyampaikan atau menyalurkan pesan melalui penokohan dengan model yang ringan dan menyenangkan. (Aeni, 2018) Melalui penggunaan karakter yang menarik dan alur cerita yang sederhana, komik dapat menyampaikan berbagai macam pesan dengan cara yang mudah dipahami dan dinikmati oleh pembaca dari berbagai usia. Penokohan dalam komik sering kali dibuat dengan gaya yang mencolok dan ekspresif, memungkinkan pembaca untuk dengan mudah mengidentifikasi dan terhubung dengan karakter tersebut. (Morsi, 2022) Dengan cara ini, komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan dan penyampaian informasi yang efektif.

Menurut Susilana, komik merupakan bentuk kartun yang memiliki karakter dan alur cerita yang telah dirancang untuk menyampaikan pesan menghibur pembacanya. (Pratiwi, 2020) Susilana menjelaskan bahwa komik tidak hanya menyajikan gambar-gambar menarik, tetapi juga menggabungkannya dengan narasi yang kuat sehingga pembaca dapat menikmati cerita secara utuh. Karakter-karakter dalam komik biasanya memiliki ciri khas yang membuatnya mudah diingat dan menarik bagi pembaca. Selain itu, alur cerita yang disusun dengan baik dapat membuat pembaca terus tertarik untuk mengikuti perkembangan cerita dari awal hingga akhir. (Masluchi, 2020)

Santyasa, berpendapat bahwa komik adalah model penyampaian pesan atau cerita dengan berbagai gambar yang menarik. (Yunia, 2017) Menurut Santyasa, penggunaan

gambar dalam komik bukan hanya untuk mempercantik tampilan, tetapi juga untuk membantu menyampaikan cerita secara visual. Hal ini membuat komik menjadi media yang efektif dalam menarik minat pembaca dari berbagai kalangan, terutama mereka yang lebih suka visual daripada teks panjang. Santyasa menambahkan bahwa kombinasi antara gambar dan teks dalam komik dapat menyampaikan pesan secara lebih cepat dan jelas dibandingkan dengan media lain.

Komik dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, masing-masing dengan karakteristik dan tujuan yang berbeda dalam menyampaikan cerita atau informasi. Rothlein dan Meinbach (1991) membagi buku bergambar ke dalam lima kategori utama, yang menunjukkan berbagai pendekatan dan metode dalam desain dan penyajian buku untuk anak-anak. Lima kategori tersebut meliputi: buku abjad (alphabet book), buku mainan (toys book), buku konsep (concept books), buku bergambar tanpa kata (wordless picture books), buku cerita bergambar. Adapun penjelasan mengenai kelima kategori tersebut adalah sebagai berikut. (Siennita Djoendi, 2017)

Buku abjad (alphabet book) adalah jenis buku bergambar yang dirancang khusus untuk memperkenalkan huruf-huruf alfabet kepada anak-anak. (Mega Triana, 2020) Dalam buku ini, setiap huruf abjad dikaitkan dengan ilustrasi objek yang dimulai dengan huruf tersebut, seperti huruf 'A' yang dihubungkan dengan gambar apel dan huruf 'B' yang dihubungkan dengan gambar bola. Pendekatan ini memanfaatkan asosiasi visual untuk membantu anak-anak mengenali dan mengingat huruf-huruf alfabet dengan cara yang menyenangkan. Buku abjad biasanya dirancang dengan warna-warna cerah dan gambar yang menarik, yang tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi pemahaman huruf-huruf dalam konteks yang mudah diingat oleh anak-anak. (Gustiya, 2019)

Buku mainan (toys book) mencakup jenis buku bergambar yang dirancang dengan cara yang inovatif dan interaktif. Buku-buku ini tidak hanya menyajikan cerita melalui teks dan gambar, tetapi juga melibatkan elemen-elemen unik yang dapat disentuh, diputar, atau digerakkan oleh anak-anak. Contoh buku mainan termasuk buku dengan mekanisme pop-up, tekstur berbeda pada setiap halaman, atau buku dengan bagian-bagian yang dapat dipindahkan. Buku mainan seperti buku kartu papan, buku pakaian, dan buku pipet tangan dirancang untuk merangsang keterlibatan fisik anak-anak dengan

buku tersebut, menjadikannya lebih menarik dan mendukung perkembangan keterampilan motorik halus serta kognitif. (Christy Violita Handojo, 2016)

Buku konsep (concept books) adalah jenis buku bergambar yang fokus pada pengenalan dan pemahaman konsep dasar melalui contoh visual. Buku ini sering kali berisi ilustrasi yang menjelaskan ide-ide seperti warna, bentuk, angka, atau hubungan antara objek. Misalnya, buku konsep dapat menunjukkan berbagai warna dengan gambar objek yang berwarna-warni atau menggambarkan bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, dan kotak. Melalui visualisasi yang jelas dan sederhana, buku konsep membantu siswa memahami dan menginternalisasi konsep-konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, serta membangun dasar pengetahuan yang penting untuk pembelajaran lebih lanjut. (Krissandi, 2017)

Buku bergambar tanpa kata (wordless picture books) adalah jenis buku yang menyampaikan cerita sepenuhnya melalui ilustrasi tanpa menggunakan teks. (Monica, 2022) Buku ini mengandalkan kekuatan gambar untuk mengungkapkan alur cerita, emosi, dan detail naratif. Pembaca, baik anak-anak maupun dewasa, diundang untuk menginterpretasikan cerita berdasarkan apa yang mereka lihat di halaman-halaman buku. Buku bergambar tanpa kata mendorong pembaca untuk menggunakan imajinasi dan keterampilan bercerita mereka sendiri, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan menganalisis visual. Pendekatan ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan komunikasi non-verbal. (Sinamo, 2023)

Buku cerita bergambar menggabungkan elemen teks dan ilustrasi untuk menyampaikan cerita yang lebih kompleks dan terperinci. Dalam buku ini, gambar dan teks berfungsi sebagai komponen yang saling melengkapi. Ilustrasi memberikan konteks visual yang mendalam, memperkuat dan memperjelas narasi yang disampaikan melalui teks. Sementara itu, teks memberikan dialog, deskripsi, dan struktur cerita yang mengarahkan alur cerita. Kombinasi kedua elemen ini menciptakan pengalaman membaca yang kaya, memungkinkan pembaca untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang cerita, karakter, dan tema yang disajikan. Buku cerita bergambar sering kali digunakan untuk menarik minat baca anak-anak, serta untuk mengajarkan nilai-nilai, keterampilan sosial, dan pengetahuan umum. (Pawartani, 2024)

Buku cerita bergambar merupakan kategori buku yang memanfaatkan kombinasi gambar dan teks untuk menyampaikan pesan atau cerita. Kedua elemen gambar dan teks memiliki peran yang sangat penting dalam buku ini. Ilustrasi memberikan gambaran visual yang mendukung dan melengkapi narasi teks, sementara teks memberikan detail dan dialog yang diperlukan untuk memahami alur cerita. (Sumiati, 2021)

Buku ini dirancang untuk menarik perhatian anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, memfasilitasi proses belajar melalui visualisasi yang jelas dan teks yang informatif. (Wahyutiar, 2023) Dengan memadukan kedua elemen ini, buku cerita bergambar tidak hanya menyajikan cerita dengan cara yang menarik, tetapi juga membantu santri dalam mengembangkan keterampilan membaca, memahami, dan menikmati literatur. Adapun menurut Masdiono, buku Cerita Bergambar (Komik) yang baik memiliki beberapa unsur (Ulva N. H., 2017) tertentu sebagai berikut:

a. Halaman pembuka

Halaman pembuka terdiri dari judul, pengarang, penggambar dasar, editor, peninta, pengisi warna, penerbit, waktu terbit, hak cipta.

b. Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel terbuka, panel tertutup, balon kata, narasi, efek gambar/ suara, tokoh dan penokohan, gutter.

c. Sampul komik

Bagian ini, biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.

d. Splash page

Halaman ini biasanya tanpa frame atau panel dan di dalamnya dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrator

e. Double-spread page

Halaman ini berisi dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.

4. Pondok Pesantren Sirojut Tholibin

Pondok Pesantren Sirojut Tholibin, yang terletak di Dusun Srigading, Desa Plosokandang, Kecamatan Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, didirikan pada

tanggal 18 Agustus 1996. Pendirian pesantren ini digagas oleh KH. Moh. Ma'sum, seorang ulama yang terinspirasi oleh salah satu gurunya, Romo Kyai Malik bin Ihsan Jampes Kediri, serta memperoleh restu dari KH. Imam Masyhuri. Setelah menyelesaikan pendidikan di Pondok Pesantren Jampes Kediri dan kembali ke tanah kelahirannya, KH. Moh. Ma'sum membangun pesantren ini dengan dukungan keluarga, guru, dan masyarakat sekitar.

Tanggal 1 Rabi'ul Awal 1417 H (16 Agustus 1996), dimulailah pembangunan Pondok Pesantren Sirojut Tholibin dengan upacara simbolis peletakan batu pertama. Pada masa-masa awal berdirinya, pondok ini hanya memiliki satu bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal santri dan sebuah mushola kecil. Mushola ini menjadi pusat kegiatan keagamaan, termasuk pengajian kitab kuning, pembacaan Al-Quran, serta kegiatan pendidikan agama lainnya.

Nama "Sirojut Tholibin" diambil dari salah satu kitab karya Almaghfurlah KH. Ihsan bin Dahlan Jampes Kediri, seorang ulama karismatik yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan Islam di wilayah tersebut. Kitab ini mencerminkan dedikasi pendirinya untuk menjaga nilai-nilai dan ajaran yang telah diwariskan oleh ulama-ulama terdahulu.

Sejak awal berdirinya, Pondok Pesantren Sirojut Tholibin tetap konsisten dalam mengamalkan ajaran Ahlussunnah wal Jama'ah di bawah naungan Nahdlatul Ulama. Dalam perjalanannya, pondok ini telah melahirkan banyak alumni yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia, menjadikan Sirojut Tholibin sebagai salah satu pusat pendidikan keislaman yang berperan dalam menjaga dan mengembangkan tradisi pesantren di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menggali dan memahami implementasi media pembelajaran komik pada pembelajaran bahasa Arab. Metode ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman santri dan guru, serta proses pembelajaran yang diterapkan di Pondok Pesantren Sirojut Tholibin Tulungagung. Dengan pendekatan deskriptif-analisis, penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara rinci implementasi media komik dalam meningkatkan

kemampuan membaca (qiraah) santri. Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif dengan fokus pada narasi mendalam, bukan angka. (Anselm Strauss, 1997)

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Observasi partisipan digunakan untuk memahami penerapan media pembelajaran komik dalam pembelajaran bahasa Arab, termasuk interaksi antara guru dan santri serta dinamika kelas. Wawancara dilakukan dengan informan utama, seperti guru bahasa Arab, santri, dan kepala pondok pesantren, untuk mendapatkan pandangan strategis terkait inovasi pembelajaran ini. Selain itu, dokumen seperti rencana pembelajaran, materi *microlearning*, dan hasil evaluasi belajar santri dianalisis untuk melengkapi data primer, sementara literatur relevan digunakan sebagai sumber sekunder. (Faisal, 1985)

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode interaktif yang terdiri dari tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah reduksi data, di mana informasi yang tidak relevan dieliminasi, dan data penting disusun secara sistematis. Tahap kedua adalah penyajian data, yang dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, atau tabel untuk mempermudah identifikasi pola dan hubungan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan dengan menafsirkan pola dan tema yang ditemukan, serta menggunakan pendekatan interpretatif simbolik untuk memahami pengalaman santri secara lebih mendalam. (Nasution, 1992)

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

1. Tahap Perencanaan

Penelitian ini diawali dengan perencanaan yang matang, dimulai dari langkah observasi untuk menggali minat santri terhadap serial komik tertentu. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan sejumlah santri di Pondok Pesantren Sirojut Tholibin, bertujuan untuk memahami preferensi mereka terhadap jenis bacaan populer. Wawancara ini dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai komik yang sering dibaca dan dianggap menarik oleh para santri. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa serial komik populer seperti *One Piece*, *Naruto*, *SpongeBob SquarePants*, dan *Dragon Ball* memiliki daya tarik tinggi di kalangan santri. Peneliti mencatat bahwa komik-komik tersebut memiliki ciri khas berupa alur cerita yang seru,

karakter yang ikonik, dan pesan moral yang cukup universal, sehingga mampu memikat perhatian pembaca lintas usia. (Tholibin, 2024)

Langkah yang dilakukan setelah mengidentifikasi beberapa pilihan, peneliti memutuskan untuk menggunakan salah satu dari serial tersebut sebagai bahan utama dalam eksperimen pembelajaran bahasa Arab. Dari beberapa kandidat, serial *SpongeBob SquarePants* dipilih karena alur ceritanya yang sederhana, menghibur, dan relatif mudah dipahami. Selain itu, karakter dan situasi komiknya dianggap memiliki elemen humor yang dapat membangun suasana belajar yang santai tetapi tetap efektif. Langkah berikutnya adalah mentransliterasikan dialog-dialog dalam komik *SpongeBob SquarePants* ke dalam bahasa Arab fusha. Peneliti memastikan bahwa transliterasi ini tidak hanya sekadar mengalihbahasakan teks, tetapi juga menjaga keaslian makna dan konteks cerita agar tetap sesuai dengan versi aslinya.

Proses transliterasi dilakukan dengan sangat teliti, melibatkan pemilihan kosakata yang sesuai dengan bahasa Arab fusha modern sehingga dapat dipahami oleh santri tanpa kehilangan unsur edukatifnya. Setelah transliterasi selesai, hasilnya dicetak menjadi beberapa hard copy yang menyerupai bentuk asli komik, lengkap dengan gambar dan balon percakapan. Peneliti juga memperhatikan tata letak dan desain agar tetap menarik bagi santri. Dengan menyediakan media pembelajaran yang relevan dan estetis, peneliti berharap dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi para santri.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan membagikan hard copy transliterasi komik *SpongeBob* kepada santri. Setiap santri mendapatkan salinan komik untuk dibaca secara bergiliran. Dalam proses ini, peneliti memanfaatkan suasana kelas yang kondusif untuk melatih santri membaca teks berbahasa Arab secara keras di depan teman-temannya. Pembacaan ini dilakukan secara individu, sementara santri lainnya menyimak dengan saksama. Aktivitas ini tidak hanya bertujuan untuk melatih kemampuan membaca (maharah qiraah) tetapi juga mengasah pendengaran (maharah istima') para santri. Peneliti memberikan dorongan kepada santri agar tidak merasa canggung atau takut salah saat membaca, sehingga suasana belajar tetap nyaman dan mendukung.

Langkah selanjutnya setelah pembacaan selesai, peneliti memberikan apresiasi kepada santri atas upaya mereka dalam melafalkan teks. Peneliti kemudian mengambil alih pembacaan dengan membaca ulang teks yang telah dibacakan oleh santri, tetapi kali ini disertai dengan penjelasan rinci tentang tarkib (struktur kalimat), i'rab (gramatika), serta penempatan harakat yang benar. Langkah ini sangat penting untuk memastikan bahwa para santri tidak hanya membaca teks secara mekanis tetapi juga memahami aturan tata bahasa yang mendasarinya. Peneliti menggunakan pendekatan yang sistematis untuk menjelaskan setiap bagian kalimat, mulai dari subjek, predikat, hingga objek, sehingga santri dapat mempelajari pola kalimat bahasa Arab dengan mudah.

Peneliti juga memberikan penjelasan tentang isi bacaan komik, termasuk konteks cerita dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Peneliti memastikan bahwa santri memahami setiap dialog, termasuk humor-humor yang mungkin tidak langsung dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Arab. Penjelasan ini membantu santri menghubungkan cerita dengan kosakata dan tata bahasa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Dengan cara ini, komik tidak hanya menjadi media hiburan tetapi juga alat edukasi yang efektif.

3. Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh berdasarkan pengamatan serta wawancara berkelompok yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa penerapan media pembelajaran berbasis komik ini menunjukkan banyak manfaat bagi para santri. Salah satu dampak paling signifikan adalah peningkatan keterampilan membaca (maharah qiraah) mereka. Banyak santri melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam membaca teks berbahasa Arab setelah mengikuti kegiatan ini. Mereka juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap kosakata dan struktur kalimat, yang tercermin dalam kemampuan mereka untuk membaca teks dengan lebih lancar dan memahami isi bacaan.

Metode ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Santri merasa bahwa pembelajaran bahasa Arab yang biasanya dianggap sulit dan kaku menjadi lebih hidup dan menarik. Penggunaan komik yang sudah dikenal oleh santri membuat mereka lebih mudah terhubung dengan materi pembelajaran. Humor dan alur cerita yang ringan dari komik SpongeBob memberikan suasana relaksasi, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dampak lain yang tidak kalah penting adalah tumbuhnya minat baca di kalangan santri. Beberapa santri mulai menunjukkan ketertarikan untuk membaca lanjutan komik bahasa Arab yang diberikan oleh peneliti. Bahkan, ada di antara mereka yang mencari komik berbahasa Arab lainnya yang sesuai dengan selera mereka. Fenomena ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa tetapi juga membantu membangun kebiasaan literasi yang positif.

Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti komik terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Arab di kalangan santri. Melalui metode ini, pembelajaran menjadi lebih relevan dengan minat santri, lebih menyenangkan, dan tetap edukatif. Santri tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab, tetapi juga merasakan kenikmatan dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media populer, seperti komik, dapat berfungsi sebagai alat yang efisien untuk meningkatkan kompetensi bahasa sekaligus membangun minat baca di kalangan santri.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar (komik) dalam pembelajaran bahasa Arab di Pondok Pesantren Mahasiswa Sirojut Tholibin Tulungagung memberikan hasil yang positif. Melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang, komik terbukti mampu meningkatkan keterampilan membaca (maharah qiraah) santri, memperbaiki pemahaman terhadap tata bahasa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Serial *SpongeBob SquarePants* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Arab fusha menjadi pilihan tepat karena karakter dan alur ceritanya yang sederhana namun menarik.

Selain meningkatkan kompetensi berbahasa, metode ini juga berhasil memupuk minat baca santri terhadap literatur berbahasa Arab. Santri merasa lebih percaya diri dalam membaca teks berbahasa Arab dan mulai tertarik mencari komik bahasa Arab lainnya untuk dibaca secara mandiri. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran inovatif seperti komik tidak hanya efektif dalam pembelajaran bahasa, tetapi juga berkontribusi dalam membangun budaya literasi yang positif di kalangan santri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik Akhirul dan Ade Yusupa. 2018. Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 6 No. 1
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*. Vol. 16 No. 1
- Anshori, Sodiq. 2018. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*. Vol. 2 No. 1
- Asela, Saas, et al. 2020. Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 1 No. 7
- Atapukang, Nurmasa. 2016. Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat sebagai Solusi dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*. Vol. 17 No. 2
- Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Devi, Paramita Candra, dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. *Diglossia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 1 No. 2
- Dewi, Anak Agung Istri Kristiana. 2020. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Mimbar Ilmu*. Vol. 25 No. 3
- Djoendi, Siennita dkk. 2017. Perancangan Buku Cerita Bergambar Bertema Bhinneka Tunggal Ika untuk Anak-Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*. Vol. 1 No. 10
- Ekayani, Putu. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*. Vol. 2 No. 1
- Faisal, Sanapiah. 1985. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Fajar, Dio Achmad. 2020. Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*. Vol. 2 No. 1
- Fitria, Ayu. 2014. Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5 No. 2
- Gani, Alcianno G. 2018. Pengenalan teknologi internet serta dampaknya. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*. Vol. 2 No. 2

- Gustiya, Anita. 2019. Pengembangan Buku Alfabet Sebagai Media Pengenalan Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Tk Islamiyah Tanjung Raja. Diss. UIN Raden Intan Lampung
- Handojo, Christy Violita, dkk. 2016. Perancangan Coffee Table Book Mainan Tempo Dulu Era 70-An. Jurnal DKV Adiwarna. Vol. 1 No. 8
- Hidayah, Nurul dan Rifky Khumairo Ulva. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4 No. 1
- Hidayah, Nurul dan Rifky Khumairo Ulva. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4 No. 1
- Hidayah, Nurul dan Rifky Khumairo Ulva. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4 No. 1
- Mahmudah, Anis dan Adeng Pustikaningsih. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. 17 No. 1
- Ma'ruf, Muhammad Dian, dkk. 2024. Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP). Vol. 7 No. 3
- Masluchi, Muchamad Irsyadul dan Hendro Aryanto. 2020. Perancangan Komik Bisu Kota Surabaya. Barik-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual. Vol. 1 No. 2
- Monica, Syifa. 2022. Pengembangan Buku Bergambar Tanpa Kata untuk Pembelajaran Bercerita Kelas II Sekolah Dasar. Diss. Universitas Negeri Jakarta
- Morsi, Syaima Antar. 2022. Analisis Visual Karakter Dewi Sekhmet Dalam Komik Marvel. Diss. Universitas Komputer Indonesia
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. 8 No. 2
- Mumtahanah, Nurotun. 2014. Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI.
- Nainggolan, Vitri, dkk. 2018. Peranan Media Sosial Instagram dalam Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UNSRAT Manado. ACTA Diurna Komunikasi. Vol. 7 No. 4

- Nasrullah, Rulli dan Novita Intan Sari. 2012. Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik "Si Bujang". Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies. Vol. 6 No. 1
- Nasution, S. 1992. Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif. Bandung: Tarsito
- Nur, Lintang dan A. Wathon. 2018. Peran Media Pembelajaran Speaker Terhadap Minat Belajar Siswa." Sistim Informasi Manajemen. Vol. 1 No. 1
- Nurfadhillah, Septy dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. 2021. Media Pembelajaran (Tangerang: CV Jejak)
- Nurfadhillah, Septy dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. 2021. Media Pembelajaran. Tangerang: CV Jejak
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal misykat. Vol. 3 No. 1
- Pakpahan, Andrew Femando, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran (Medan: Yayasan Kita Menulis)
- Pawartani, Transita dan Intan Sari Rufiana. 2024. Merajut Bahasa, Seni, dan Numerasi Melalui Pengembangan Cerita Bergambar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. 9 No. 2
- Pitoy, Anastasia D., dkk. 2021. Efektivitas Dental Health Education Menggunakan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar. e-GiGi. Vol. 9 No. 2
- Pramudito, Aria. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. Vol. 1 No. 1
- Pratiwi, Wulandari dan Riza Yonisa Kurniawan. 2020. Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol. 3 No. 1
- Purba, Ramen A, dkk. 2020. Pengantar Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Purnawan, Puji. 2014. Perbedaan Minat Membaca Antara Siswa yang Belajar Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar 2 Dimensi dan yang Belajar Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar 3 Dimensi Siswa Kelas 3 SD Negeri Mendungan 1 Yogyakarta. Artikel Jurnal
- Pustaka, Redaksi Tangga. 2009. UUD 45 & Perubahannya. Jakarta: PT. Tangga Pustaka

- Putri, Rizkiana, dkk. 2021. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Educatio Fkip Unma*. Vol. 7 No. 3
- Ratnasari, Nur. 2023. Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IX MTs di Tengapadange dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*. Vol. 1 No. 2
- Renaldi, Frisna Septian. 2024. “Implementasi Buku Cerita Bergambar (Komik) untuk Meningkatkan Minat Baca Santri”. Hasil Observasi: 15 Juli 2024, Pondok
- Riyadi, Selamat. 2019. Pemanfaatan Media Video dengan Model Pembelajaran TTW pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Materi Mengenal Huruf Hijaiyah di Kelas 1 SDIT Al Qonita Palangka Raya. Diss. IAIN Palangka Raya
- Riyana, Cepy. 2009. *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima)
- Rosadi, Fitriani dan Naura Akhlakul Nurul Karimah. 2022. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*. Vol. 1
- Rusby, Zulkifli, dkk. 2017. Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-Hikmah*. Vol. 14 No. 1
- Ruswan, Acep, et al. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 8 No. 1
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. 2020. Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. Vol. 25 No. 2
- Samaku, Hujair Ah Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Santoso, Hari. 2011. Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar. *Artikel Perpustakaan UM*
- Sinamo, Junita dan Julita Herawati. 2023. Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Menggunakan Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*. Vol. 2 No. 3
- Siwi, Fine dan Nicky Dwi Puspaningtyas. 2020. Penerapan Media Pembelajaran Kognitif dalam Materi Persamaan Garis Lurus Menggunakan Video di Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. Vol. 1 No. 1

- Sodikin, Ahmad, dkk. 2023. Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Audio Visual di SMP. JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara). Vol. 2 No. 2
- Soedarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. Jurnal Humaniora. Vol. 6 No. 4
- Strauss, Anselm dan Juliet Corbin. 1997. Terj. HM Djunaidi Ghony. Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Prosedur, Tehnik, dan Teori. Surabaya: Bina Ilmu Ofset
- Sudarti, Dwi Okti. 2019. Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Tarbawi. Vol. 16 No. 2
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005
- Sulistyo, Ahmad Catur dan Triono Ali Mustofa. 2024. Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SMP Muhammadiyah. Didaktika: Jurnal Kependidikan. Vol. 13 No. 2
- Sumiati, Ni Ketut dan Luh Ayu Tirtayani. 2021. Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha. Vol. 9 No. 2
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. Media Pembelajaran (Jember: CV Pustaka Abadi)
- Triana, Mega, dkk. 2020. Pengembangan Media Big Book Alfabet untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Paud Agapedia. Vol. 4 No.1
- Ulan, Dari. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SDN 01 Penawar Rejo. Diss. UIN Raden Intan Lampung
- Umar, Zemita dan Zulfitria Zulfitria. 2024. Implementasi Penggunaan Media Cetak sebagai Sumber Bahan Ajar di Tengah Gempuran Bahan Ajar Bebas Digital. Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Vol. 2 No. 6
- Wardani, dkk. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP). Vol. 4 No. 1
- Warsita, Bambang. 2007. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh. Jurnal Teknodik. Vol. 1 No. 20
- Wicaksono, A. dkk. 2020. Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran. Vol. 10 No. 2

- Yanuarti, Eka. 2017. Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya dengan Kurikulum 13. *Jurnal penelitian*. Vol. 11 No. 2
- Yuanta, Friendha. 2017. Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar. *Ibriez*. Vol. 2 No. 2
- Yunia, Nisda. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan untuk Kelas VIII MTs Negeri 1 Bandar Lampung, Diss. IAIN Raden Intan Lampung
- Yusuf, Nabila Nufaiza, dkk. 2024. Integrasi Legenda urban dalam Model Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi di SMP. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*. Vol. 10 No. 3

