



Pengembangan Komik Keteladanan KH. A. Wahab Hasbullah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab

Yazmir Ganistan

Rina Dian Rahmawati

Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah Tambak Beras Jombang

Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah Tambak Beras Jombang

ganistanganis7@gmail.com

rinadianrahmawati@unwaha.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1234/qismularab.v3i01.62>

Corresponding author:

[ganistanganis7@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Buku Komik, Media, Pembelajaran, Bahasa Arab.

Komik merupakan salah satu media yang memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran. Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan pesan bersifat langsung, tidak berbelit-belit sehingga mudah untuk diingat dan dipahami oleh para pembaca. Hal ini sangat efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun tujuan meneliti yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman pembelajaran bahasa Arab mahasiswa dengan media komik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D (Research and Development), yang bertujuan untuk mengembangkan penelitian. Adapun langkah-langkah yang ditempuh yaitu, Planning (Perancangan), Production (memproduksi), Evaluation (evaluasi). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah meningkatnya pemahaman mahasiswa dalam kemampuan membaca, meningkatnya pemahaman mahasiswa dalam percakapan, meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam menulis, dan kemampuan dalam menghafal kosa kata dalam bahasa Arab.

Keywords:

Comic book, media, learning, Arabic language.

Abstract

Comics are one of the media that make a positive contribution to learning. The language used in conveying the message is direct, not convoluted so that it is easy to remember and understand by the readers. This is very effective to overcome various student problems in learning Arabic. The research objectives to be achieved in this study are to improve students' understanding of Arabic language learning with comic media. The research method used in this research is R&D (Research and Development), which aims to develop research. The steps taken are Planning, Production, Evaluation. The results obtained in this study are the increase in student understanding in reading skills, increased student

understanding in conversation, increased student ability in writing, and ability to memorize vocabulary in Arabic..

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar menyiapkan peserta didik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mewariskan nilai-nilai luhur budaya bangsa sehingga berbetuk manusia yang berkualitas, pemenuhan tuntutan tersebut, di tempuh jalur pendidikan. Jalur pendidikan merupakan media yang efektif. Pendidikan bertujuan agar budaya dan nilai-nilai luhur budaya bangsa dapat diwariskan dan di miiki oleh generasi muda agar tidak ketinggalan zaman senantiasa relevan dan signifikan dengan tuntutan hidup.

Diantara sekian banyak budaya yang perlu diwariskan kepada generasi muda adalah bahasa, karena Bahasa merupakan alat yang sangat penting untuk komunikasi. Fungsi Bahasa sebagai alat komunikasi dan penghubung antara manusia dan masih banyak fungsi yang lainnya. Di antara adalah bahasa merupakan pendukung yang mutlak dari pada keseluruhan pengetahuan manusia. Tidak ada suatu bidang ilmu apapun yang disampaikan dengan efisien, kecuali lewat media bahasa, dalam kebanyakan bidang pengajaran bahasa sebagai alat penyampaian adalah yang paling penting dan mutlak di perlukan. Bahasa juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa seseorang (mutmainah, et.al, 2019)

Bahasa adalah unsur pendukung kelangsungan hidup manusia, sedangkan bahasa Arab yakni, alat utama untuk memahami alquran dan kitab yang tertulis dalam bahasa arab harus dikuasai oleh orang yang ingin mempelajari pelajaran bahasa Arab. Penguasaan keterampilan berbahasa Arab juga dan merupakan modal dasar intelektual bagi setiap pengajar bahasa Arab dalam pengembangan materi ajar dan metode pembelajaran bahasa Arab secara efektif dan efisien.

Pendekatan Tamhit adalah tenaga pentingnya yang dipengaruhi oleh aliran behaviorisme yaitu pembiasaan berbahasa melalui pengulangan dan latihan-latihan berbahasa dan juga oleh pendekatan komunikasi, didukung dengan adanya metode langsung akan banyak membantu siswa dalam kelancaran berkomunikasi menggunakan Bahasa Arab. Metode langsung merupakan metode yang berusaha untuk mempelajari Bahasa Arab tidak hanya dari ilmunya, tapi secara praktis. Pembelajaran diarahkan untuk mengenal bahasa arab yang orisinil, sehingga dalam proses pembelajaran tidak diperkenankan menggunakan bahasa ibu. Cara pengajaran inilah yang kemudian melahirkan pergerakan baru dalam pengajaran bahasa. Metode` ini menginginkan pengajaran bahasa asing dengan langsung menggunakan bahasa tersebut tanpa bahasa pengantar. Dengan ini, diharapkan terbentuk milik Bahasa Arab yang merupakan unsur terpenting dalam belajar dan mengajarkan Bahasa Arab

Comic pada masa lampau merupakan sebuah media hiburan di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Akan tetapi pada era sekarang bukan hanya menjadi media hiburan, namun juga menjadi sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan komik masih menjadi hal yang baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Komik sebagai media yang mampu memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran. Secara aktif dan kreatif, komik mampu membawa dan berpartisipasi dalam berbagai elemen komunikasi dalam menyampaikan gagasan dan ide. Dengan alasan tersebut, peneliti berinisiatif menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran menggunakan komik cukup efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan, media komik merupakan media yang sangat dekat dengan mahasiswa. Selain itu, cara penyampaian dalam komik berbeda dengan media lainnya (Putri Kumala Dewi, et al, 2018). Dengan media komik

pembaca akan langsung membaca pesan atau inti dari materi yang disampaikan oleh pengajar karena bahasa yang digunakan dalam komik bersifat langsung tidak berbelit-belit dan basa-basi. Dengan demikian, pembaca yang dalam hal ini adalah mahasiswa akan mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan dalam komik tersebut (Makruf, et al, 2009)

Untuk mencapai sebuah hasil penelitian, peneliti harus menempuh langkah-langkah atau metode penelitian. Adapun metode yang digunakan peneliti yaitu R&D atau (Research & Development). R&D merupakan sebuah metode yang bertujuan untuk mengembangkan, menciptakan, menemukan sebuah penelitian. Adapun langkah-langkah yang dicapai peneliti dalam proses penelitian adalah sebagai berikut:

Planning (Perancangan), suatu kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu. Perencanaan diawali dengan melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literature.

Production (memproduksi), suatu kegiatan membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Evaluation (evaluasi), suatu kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk yang telah ditentukan.

Dengan langkah-langkah penelitian di atas, diharapkan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dan permasalahan mahasiswa dalam memahami mata kuliah bahasa Arab. Kesulitan mahasiswa tersebut diantaranya adalah kurangnya pengetahuan tentang bahasa Arab, mindset mahasiswa bahwa belajar bahasa Arab merupakan hal yang sulit untuk dipelajari, belum pernah belajar bahasa Arab sebelumnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berusaha meminimalisir kesulitan mahasiswa dengan menggunakan media comic book.

Metodologi Penelitian

Pengembangan komik Keteladanan KH A. Wahab Hasbullah Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D) dengan memakai model pengembangan Borg and Gall yang meliputi 10 langkah. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut pendapat Borg and Gall (1988) dalam Sugiyono (2009: 4) menyatakan bahwa metode penelitian ini (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang akan digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar dalam bentuk komik pada mata pelajaran bahasa Arab.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut :

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Revisi Desain
6. Uji Coba Produk
7. Revisi Produk
8. Uji Coba Pemakaian
9. Revisi Produk
10. Produksi Masal

Langkah-langkah Metode Research and Developmen (Effendy, et al, 2019)

Uji Coba Produk

Uji coba ini guna untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak dipergunakan atau tidak serta sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran. Sehingga menghasilkan produk berupa E-komik yang praktis dan efektif. Uji coba yang akan dikembangkan meliputi:

Desain Uji Coba

Di tahap ini sangatlah penting sekali untuk dilakukan, agar mengetahui kualitas produk sebagai sumber belajar. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang akan dikembangkan. Sebelum itu produk sumber belajar ini berbentuk E-komik.

Subjek Uji Coba

Sampel yang akan menjadi uji coba ialah siswa dari sekolah MA Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang Subjek uji coba produk sumber belajar bahasa Arab berupa bentuk komik dengan materi meningkatkan keterampilan Berbicara Bahasa Arab.

Jenis Data

Jenis data yang akan dikumpulkan harus sesuai dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang akan dikembangkan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam penelitian ini data yang akan diolah adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Instrumen Pengumpulan Data

Observasi

Observasi ialah kegiatan pengamatan yang dilakukan secara sengaja. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengguna peralatan sarana dan prasarana serta ketersediaan peralatan sarana dan prasarana.

Wawancara (interview)

Wawancara ialah suatu percakapan yang didalamnya terdapat maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Angket

Angket ialah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden. Angket ini biasa disebut dengan kuesioner. Angket yang digunakan untuk mendapatkan jawaban seberapa kelayakan dan kevalidan produk yang dibuat oleh para ahli serta calon pengguna digunakan sebagai perbaikan bagi peneliti. Setelah disempurnakan melalui angket maka produk siap digunakan di sekolah tempat uji coba.

Tes

Tes adalah yang dimaksud untuk mengukur pengetahuan bakat keterampilan fisik atau klarifikasi peserta tes dalam banyak topik lain.

Misalnya pengukuran tingkat kepercayaan sehingga atas dasar inilah tes dapat dilakukan secara verbal, diatas kertas dikomputer ,atau di area yang telah ditentukan yang mengharuskan siswa untuk menunjukan atau melakukan serangkaian keterampilan.

Setelah data terkumpul, selanjutnya ialah menganalisis data. Analisa data ialah proses pengolahan data dengan tujuan untuk menemukan informasi yang berguna yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan untuk solusi suatu permasalahan. Tujuan peneliti melakukan analisis data agar dapat menginterpretasikan segala hasil penelitian dalam bentuk uraian/penjelasan kemudian diinformasikan kepada masyarakat luas (Sugiyono, 2014:333).

Untuk data hasil dari observasi dan wawancara, diolah menggunakan Teknik analisis deskripsi kualitatif. Sedangkan untuk data dari angket dan tes, diolah dengan Teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus T-tes.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan proses pengembangan media uji coba terhadap media komik keteladanan KH.Wahab Hasbullah di MA Mambaul Ma'arif Denanyar Jombang dapat di paparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik didesain dengan sebgas mungkin dan menentukan karakter dalam komik,kemudian membuat cerita membuat serangkaian dialog berbahasa Arab dan Indonesia.Menggambar Sketsa sehingga jadi rangkaian panel cerita
2. Media Pengembangan komik dapat dilihat perbedaan Pre test dan Post tes.

Adapun Langkah Langkah pengembangan yang dilakukan adalah :

Tahap Persiapan Dan Pengumpulan Data

Tahap persiapan dan pengumpulan data berisi tentang hasil identifikasi kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta indikator pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti mempelajari materi yang sesuai untuk dikembangkan. Sedangkan untuk hasil pengumpulan data dihasilkan dari observasi lapangan dan studi pustaka yang berhubungan dengan penelitian.

Setelah identifikasi kurikulum dilakukan, dilanjutkan dengan study lapangan dengan menganalisa subyek di Madrasah Aliyah yang berjumlah 30 siswa. Adapun hasil analisa subyek didapat dari hasil wawancara siswa yang menyatakan kemampuan siswa dalam keterampilan berbahasa arab masih dirasa kurang, mereka masih merasa kesulitan dalam melafadzkan dalam bahasa asing.

Kemudian peneliti melakukan analisa dengan merumuskan tujuan intruksional dalam kata kerja operasional yang termuat dalam indikator dan mengembangkan materi pembelajaran yang akan dituangkan menjadi komik dengan 2 bahasa.

Tahap Pengembangan Produk

Pada Tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran Komik dengan 2 Bahasa. Yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa arab.untuk Langkah Langkah yang lebih spesifik dalam Menyusun dan mendesain komik adalah sebagai berikut :

Penyusunan E-Komik

Menentukan Tema

Sebelum mengarah ke dalam cerita, peneliti menentukan tema apa saja yang akan diangkat didalam komik

Cerita

Cerita yang diangkat menceritakan kegiatan sehari hari disekolah, dan disempurnakan dengan adanya cerita tentang KH. A. Wahab yang dapat dijadikan teladan bagi pembaca.

Karakter

Sebelum mengarah ke cerita yang lebih dalam, peneliti menentukan karakter dalam komik tersebut. Sifat dan sikap yang akan dituangkan kedalam karakter tersebut, ditentukan terlebih dahulu guna memudahkan dalam mendesain jalannya cerita.

Membuat cerita

Membuat cerita disini adalah membuat serangkaian dialog berbahasa Indonesia, yang nantinya akan dituangkan kedalam komik dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Dan selanjutnya diterjemahkan kedalam Bahasa arab.

Merangkai dalam bentuk draft storyboard

Langkah selanjutnya adalah merangkai cerita tersebut kedalam bentuk draft storyboard.

Menggambar sketsa kasar hingga menjadi rangkaian panel cerita

Setelah merangkai dalam bentuk draft storyboard, kemudian peneliti mulai menggambar sketsa kasar agar membentuk sebuah rangkaian panel cerita.

Menggambar dengan lebih proper dan lebih jelas

Langkah selanjutnya yaitu menggambar dengan lebih proper dan jelas sehingga karakter dari cerita e komik terlihat dengan jelas dan indah.

Menambahkan balon text

Setelah gambar selesai didesain, Langkah selanjutnya yaitu menambahkan balon text guna menempatkan tulisan dialog yang akan digunakan untuk memperjelas cerita didalam e komik tersebut. Balon text disini berjumlah 2 dan terpisah, sehingga antara dialog Bahasa Indonesia dan Bahasa arab mempunyai tempat tersendiri.

Memberikan finishing berupa warna atau tone

Setelah semua terselesaikan, finishing cerita berupa pemberian warna atau tone sehingga gambar terlihat indah dan sempurna.

Tahap uji coba produk (Validitas Produk)

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan 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. Berikut penjelasan terkait dengan validitas produk.

Hasil Desain Komik Keteladanan KH A Wahab Hasbullah. Dapat diuraikan sebagai berikut :Cover Depan Dan Belakang. Cover depan menggunakan ilustrasi judul, tulisan berbahasa arab dan Indonesia. Dilengkapi dengan gambar dan full warna. Begitu juga dengan cover belakang.

Hasil penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hasil yang diperoleh mencapai beberapa bidang kemampuan. Bidang kemampuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan dalam membaca

Membaca bahasa Arab merupakan hal yang tidak mudah bagi mahasiswa yang tidak pernah belajar bahasa Arab, apalagi jika tidak disertai harokat. Sebagian dari mereka, bias membaca Arab jika disertai dengan transliterasi Arab, akan tetapi hal ini justru membuat mereka semakin ketergantungan dan tidak bias membaca jika tidak disertai transliterasi. Dengan media komik dan cara pembelajaran yang tlaten lambat laun mahasiswa mulai mampu membaca

arab tanpa menggunakan transliterasi. Namun, peningkatan ini tidak begitu saja cepat dan mudah dilakukan. Akan tetapi, berdasarkan kemampuan perseorangan cukup efektif peningkatannya.

2. Kemampuan dalam berbicara

Selanjutnya yaitu kemampuan dalam berbicara. Bagi mahasiswa yang awam atau belum mengenal bahasa arab terdapat intonasi atau makhraj yang tidak sesuai dengan kaidah yang sebenarnya. Ketika mengucapkan bahasa Arab mereka masih menggunakan intonasi seperti membaca Al-qur'an. Akan tetapi setelah belajar menggunakan bahasa yang digunakan dalam media komik intonasi mulai berubah sebagaimana percakapan Arab. Selain itu, makhraj dalam berbicara bahasa Arab sesuai dengan kaidah pengucapan bahasa Arab. Secara umum, dalam kemampuan berbicara bahasa Arab mahasiswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Materi yang disampaikan oleh pengajar mudah diingat sehingga mereka juga mudah untuk memahami perbedaan makhraj setiap hurufnya.

3. Kemampuan dalam menulis

Selain kedua kemampuan di atas terdapat kemampuan lain yang diperoleh mahasiswa dengan menggunakan media komik kemampuan tersebut adalah kemampuan menulis. Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang cukup sulit untuk ditingkatkan oleh mahasiswa yang belum mengenal bahasa Arab. Kemampuan tersebut sangat sulit ditingkatkan baik dari segi cara menuliskan dan merangkai kata-kata, karena kemampuan menulis membutuhkan pemikiran dan visual untuk mengaplikasikannya. Meskipun mengalami kesulitan, akan tetapi tidak menyurutkan mereka untuk terus belajar dan berusaha. Kesulitan yang dialami oleh mahasiswa dari segi cara menuliskan yang membutuhkan kejelian dalam menyesuaikan dengan kaidah yang ada. Sedangkan kesulitan merangkai kata membutuhkan pengetahuan perbendaharaan kata dan kaidah-kaidah tata bahasa Arab. Hal ini yang membuat sulitnya peningkatan terhadap kemampuan menulis Arab mahasiswa. Namun, secara umum, terdapat peningkatan dalam hal cara penulisan sesuai dengan kaidah yang benar.

4. Kemampuan dalam menghafal kosa kata

Kemampuan menghafal kosa-kata merupakan hasil yang paling banyak mengalami peningkatan baik bagi mahasiswa yang belum mengenal bahasa Arab maupun mahasiswa yang sudah mengenal bahasa Arab. Hal ini dikarenakan mereka menemukan kosa-kata baru dan kosa kata yang sama dalam balon percakapan, sehingga yang awalnya mereka hanya membaca saja menjadi penasaran dan memahami arti kata tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

Media komik merupakan media yang cukup efektif untuk pembelajaran bahasa Arab karena bahasa yang digunakan dalam komik bersifat langsung sehingga mudah dipahami dan diingat oleh para mahasiswa. Peningkatan yang paling signifikan yaitu peningkatan dalam hal kemampuan membaca. Karena dalam komik tersebut mahasiswa dituntut untuk membaca percakapan secara berulang-ulang. Adapun peningkatan yang paling sulit dilakukan adalah peningkatan terhadap kemampuan menulis. Karena kemampuan menulis melibatkan aspek visual dan pemikiran untuk mempraktekkannya. Secara umum, dengan menggunakan media komik tujuan pembelajaran bahasa Arab mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan proses pengembangan media uji coba terhadap media komik keteladanan KH.Wahab Hasbullah di MA Mambaul Ma'arif Denanyar Jombang dapat dipaparkan sebagai berikut:

Pengembangan media komik didesain dengan sebgas mungkin dan menentukan karakter dalam komik , kemudian membuat cerita membuat serangkaian dialog berbahasa Arab dan Indonesia. Menggambar sketsa sehingga jadi rangkaian panel cerita.

DAFTAR PUSTAKAN

- Indiria Maharsi, Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital, Yogyakarta: Kata Buku, 2018.
- Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development), Bandung: Alfabeta, 2017.
- Indiria Maharsi, Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital, Yogyakarta: Kata Buku, 2018.
- Indiria Maharsi, Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital, Yogyakarta: Kata Buku, 2018.
- Marcel Bonneff, Komik Indonesia, Yogyakarta: KPG, 1998.
- Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007.
- Scott McCloud, Understanding Comics, Yogyakarta: KPG, 2002.
- Putri Kumala Dewi, dan Nia Budiana, Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran, Malang: UB Press, 2018), hlm. 6.
- Nasrullah, Yufi Mohammad. Nilai-Nilai Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam, Jurnal.Pdf
- Makruf, Imam. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif, (Semarang : Need's Prees, 2009).
- Riskiyanti, Dyah Ayu" Dan Zaid, Abdul Hafidz, Muhawalatu"Ma'hadi
- Darissalam Gontor Lil Banaat Ats Tsani Fii Takwini Al Bi'ah Al" Lughowiyah Li Iktisabi Maharoti Al Kalam Al'arabi, Ponorogo.
- Effendy, Ahmad Fuad., (Malang: Misykat, 2012). Metodologi Pengajaran Bahasa Arab.
- Budianingsih, Tri. Jurnal. Pdf/ Using The Whole Language Approach To Teaching Mandarin Speaking Skills In Indonesia.
- Syamaun, Nurmasiyathah. Jurnal.Ar-Raniry. Pdf/ Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa.
- Fiddaroini, Saidun, (Surabaya: CV. Cempaka,1997) Efektivitas Dan Efisiensi Sosialisasi Bahasa Arab.
- Audh, Ahmad"Abduh. Madakhil Ta'lim Al-Lughah"Al-Arabiyyah.Makkah Mukarramah, Jami'ah Umm"Al-Qura.
- Mutmainnah Dan Syarifuddin. Jurnal.Pdf. Strategi Pembelajaran Maharah Al-Kalam Di Lembaga Pendidikan Bahasa Arab (Lpba) Ocean Pare Kediri.
- Hermawan, Acep. (2011). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: Remaja
- Ayu,Dyah,Riskiyanti,Abdul,Zaid,Hafidz.(2017).Jurnal At-Ta'dib
- Masdiono,Toni.2014.14 Jurus Membuat Komik Ver.02. Creative Media Jakarta