

Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Adab Berteman Dalam Islam

Irfan Irawan*, Ahmad Faiz Muntazori, Wirawan Sukarwo.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia, 12530

*Correspondence author: Irfan.irawan9@gmail.com

Abstrak: Permasalahan kenakalan remaja dewasa ini seringkali disebabkan oleh kurangnya ilmu mengenai adab yang seharusnya ditanamkan sejak dini. Islam sebagai agama yang membawa rahmat bagi semesta memiliki konsep-konsep adab dalam pergaulan yang didasarkan pada al-Qur'an dan Sunnah Nabi SAW. Penelitian dan perancangan buku cerita bergambar dengan judul Sahabat Saleh ini bertujuan untuk membantu para siswa sekolah dasar mengenal konsep adab berteman dalam Islam. Penelitian ini berjenis kualitatif dengan instrumen pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian ini adalah sebuah buku cerita bergambar berjudul Sahabat Saleh dengan gaya ilustrasi kartun yang disesuaikan dengan target audiens. Hasil rancangan pada penelitian ini menunjukkan bahwa konsep adab berteman dalam Islam dapat disajikan melalui media yang menarik dengan gaya ilustrasi yang sesuai dengan target audiens siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Adab Berteman, Islam, Sahabat.

Abstract: The problem of teenagers' misbehavior today is often caused by the lack of knowledge about adab that should be implemented from an early age. Islam as a religion that brings rahmah to the universe has concepts of adab in friendship based on the Qur'an and Sunnah of the Prophet SAW. The research and design of this illustrated storybook with the title Sahabat Saleh aims to help elementary school students recognize the concept of Islamic adab in friendship. This research is a qualitative type with data collection instruments through literature study, observation, and interviews. The result of this research is an illustrated storybook entitled Sahabat Saleh with a cartoon illustration style according to the target audience. The design results of this research show that the concept of Islamic adab in friendship can be presented through interesting media with illustration styles that are in accordance with the target audience of elementary school students.

Keywords: Illustrated Storybook, Adab in Friendship, Islam, Friend

Pendahuluan

Islam dikenal sebagai ajaran agama yang rahmatan lil 'alamin yang artinya adalah rahmat bagi seluruh alam semesta. Salah satu unsur ajaran Islam adalah akhlak, sebagaimana sabda Nabi Muhammad bahwa ia tidaklah diutus kecuali untuk menyempurnakan akhlak (H.R. Al-Baihaqi dalam Shihab, 2019: 303-305). Menurut Ulil Amri Syafri (dalam Khairi, 2020: 11), pembinaan akhlak dan adab dalam Islam merupakan bagian yang tidak terpisahkan di dunia pendidikan. Sementara pendidikan dalam Islam sendiri bertujuan untuk menciptakan manusia

yang berakhlak, beradab, dan bertakwa melalui ilmu pengetahuan, keterampilan, dan bersikap sesuai nilai-nilai Islam. Adab tercakup ke dalam akhlak dan semua perbuatan dalam adab adalah hal yang terpuji. Sedangkan akhlak, ada yang terpuji ada pula yang tercela (Muslim dkk., 2018: 71).

Salah satu adab yang ada dalam ajaran Islam adalah adab berteman. Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan kehadiran orang lain sebagai teman. Kehadiran orang lain ini berguna agar manusia dapat saling tolong menolong antara satu dengan lainnya. Tanpa adanya pertemanan, manusia tidak mungkin membangun kehidupan melalui berbagai tingkatan sosial, seperti masyarakat, suku, bangsa, atau negara. Agar dapat memberikan kemaslahatan, pergaulan dengan orang lain harus dibingkai dalam adab-adab Islami (Zarman, 2017: 209).

Kenyataannya yang terjadi pada era sekarang ini adalah maraknya kasus-kasus kekerasan sesama saudara sebangsa yang terjadi di Indonesia. Mirisnya lagi adalah bahwa di antara kasus-kasus kekerasan tersebut yang menjadi pelakunya adalah anak-anak. Menurut data SIMFONI PPA (kekerasan.kemenpppa.go.id, diakses 16 Januari 2024), selama tahun 2023 kasus kekerasan yang telah terjadi dan dilaporkan sebesar 29.883 dan tercatat sebanyak 17,4% dari pelakunya dalam status usia kategori anak-anak. Artinya adalah sebanyak 5.199 kasus yang tercatat oleh Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI PPA) pelakunya adalah anak-anak. Selanjutnya, menurut laporan data yang diterima selama tahun 2023 sebanyak 1.788 kasus kekerasan yang terjadi di sekolah dan sebanyak 2.145 korban yang diakibatkan oleh kekerasan yang terjadi di sekolah.

Kelemahan konsep pendidikan saat ini adalah seorang anak dikatakan berhasil jika nilai rapor/ijazah bagus. Selain itu, perhatian orang tua yang semakin berkurang menyebabkan pembentukan karakter anak menjadi sangat dipengaruhi oleh keadaan sosial di masyarakat. Pembentukan karakter anak juga dipengaruhi oleh teman bergaulnya, orang yang menjadi panutannya, tontonan sehari-hari, buku yang dibaca dan media informasi lainnya (Zarman, 2017: 123). Lembaga pendidikan di masa sekarang lebih perhatian kepada masalah kognitif dan mengabaikan adab. Jika anak-anak tidak diajarkan dan senantiasa mempraktikkan adab yang baik, maka secara alamiah sifat buruklah yang akan berkembang dalam diri mereka. Inilah yang menjadi pangkal kemerosotan moral (Zarman, 2017: 161).

Anak-anak harus dibekali pemahaman mengenai adab berteman dalam Islam, agar dalam lingkaran pergaulan itu memberi kebaikan bagi dirinya. Sebab, pergaulan di masa kini telah menjadi pintu utama masuknya berbagai kerusakan (Zarman, 2017: 209). Waktu yang tepat dalam mempelajari adab berteman adalah masa kanak-kanak. Usia emas yang terjadi pada periode usia 0-8 tahun adalah usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. Pada usia 4-6 tahun anak sudah memahami pembicaraan orang lain, mampu mengungkapkan pikirannya dan mengalami perkembangan daya pikir yang sangat pesat. Hingga pada usia 7-8 tahun perkembangan sosial anak mulai terlihat dari kecenderungan anak untuk selalu bermain di luar rumah dan bergaul dengan teman sebayanya. Selain itu perkembangan emosi anak sudah mulai terbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian (Susanto dalam Dalchofany dan Uswatun, 2021: 113-114).

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Menurut Muri Yusuf (2017: 330) penelitian kualitatif merupakan suatu proses penemuan dan pengumpulan, analisis, dan interpretasi data visual dan naratif yang komperhensif untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu fenomena atau masalah yang menarik perhatian. Waktu dan tempat penelitian dalam perancangan ini adalah bulan September 2023 sampai Februari 2024 di Jakarta, Depok, dan Bekasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah studi literatur dari buku, skripsi, jurnal ilmiah, serta berbagai media lain yang kredibel.

Sebagai sumber media pembelajaran anak yang efektif mengenai adab berteman dalam Islam, maka diperlukan media berupa buku cerita bergambar. Menurut Susanto (dalam Munthe dan Dellya: 108) buku cerita bergambar memiliki manfaat yaitu membantu untuk menambah kosakata baru bagi anak, memberikan visualisasi cerita yang mudah dipahami anak lewat gambar, dan memberi stimulus verbal serta imajinasi anak berkembang lewat visualisasi gambar. Dengan memberikan pembelajaran adab berteman dalam Islam menggunakan media buku cerita bergambar, diharapkan anak akan dapat lebih mudah dalam menangkap serta memahami pelajaran dan pesan moral yang disampaikan melalui media buku cerita bergambar tersebut.

Konsep Media

Menurut Tompkins & Hoskissom (1995: 43), buku cerita bergambar ialah jenis buku yang mempunyai teks singkat, umumnya terdiri dari 32 halaman yang terdiri dari kata-kata dan gambar yang digabungkan dalam cerita untuk menyampaikan informasi. Kombinasi gambar dan teks yang baik dan sesuai sangat diperlukan agar dapat menyampaikan pesan dalam buku tersebut. Terkait dengan segmen audiens yang merupakan anak-anak, buku cerita bergambar merupakan pilihan yang tepat karena buku jenis ini menyenangkan bagi anak. Di dalam buku cerita bergambar terdapat beragam desain gambar berwarna yang menarik dan membuat anak menikmati bacaan, pengolahan bahasa dan tema yang bermaknapun menjadi salah satu kemenarikan yang terdapat dalam buku cerita bergambar.

Mantei & Kervin (2014: 76) menjelaskan bahwa buku bergambar merupakan salah satu bentuk seni visual yang penting dan dapat diakses oleh anak karena memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam keluarga maupun sosial. Berdasarkan pengertian di atas, maka media yang dirancang dalam penelitian ini masuk dalam kategori buku cerita bergambar untuk anak.

Judul Buku

Judul buku dalam perancangan cerita bergambar ini adalah *Sahabat Saleh*. Penamaan judul buku ini terdiri dari dua kata agar mudah diingat dan mudah diucapkan. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008: 1339) kata “sahabat” memiliki arti kawan, teman dan handai. Secara etimologi, kata “sahabat” berasal dari bahasa Arab yang merupakan bentuk plural dari kata “*sahib*” yang memiliki arti selalu menyertai dan menemani (Rahmadi, 2018: 172). Kata “sahabat” erat kaitannya dengan Islam, karena Rasulullah S.A.W. menyebut para pengikutnya dengan panggilan “sahabat”.

Kata “saleh” diambil dari tokoh utama yang ada di dalam buku cerita bergambar ini yaitu Saleh Abdurrahman. Selain itu, terdapat arti dibalik nama Saleh. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008: 1346) kata “saleh” memiliki arti taat, sungguh-sungguh menjalankan ibadah, suci dan beriman. Secara etimologis, kata “saleh” berasal dari bahasa Arab “*shalih*” yang berarti terhindar dari kerusakan atau keburukan (El Bilad, 2016).

Deskripsi Media

Buku cerita bergambar *Sahabat Saleh* ini dicetak dalam ukuran dimensi panjang 23 cm dan lebar 23 cm dengan isi sebanyak 34 halaman *full color* menggunakan bahan *mattpaper* 150 gram sebagai material isi buku. Untuk halaman sampulnya, buku ini menggunakan jenis *soft cover* dan menggunakan jenis kertas *art carton* 310 gram.

Konsep Alur Cerita

Buku cerita bergambar Sahabat Saleh ini memuat kisah persahabatan antara Saleh dan kawan-kawannya yang duduk di bangku sekolah dasar. Secara garis besar, *outline* kisah yang diceritakan adalah sebagai berikut:

1. Saleh si tokoh utama berkenalan dengan temannya yang berasal dari keluarga kurang mampu bernama Reyhan. Mereka menjadi sahabat.
2. Reyhan sekolah sambil berjualan donat, sementara Saleh ikut membantu Reyhan berjualan di sekolah.
3. Persahabatan mereka kerap diganggu oleh anak yang nakal bernama Reza yang juga memprovokasi teman-teman di sekolah agar tidak membeli donat dagangan Reyhan.
4. Saleh dan Reyhan menolong Reza yang terjatuh dari sepeda.
5. Reza menjadi sadar kalau Saleh dan Reyhan adalah teman yang baik, lalu mereka mulai menjadi sahabat.

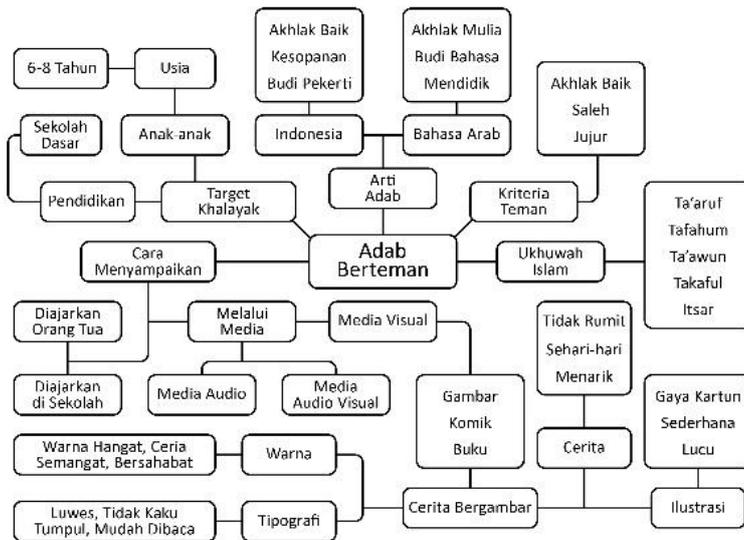
Penempatan Publikasi dan Distribusi

Strategi penempatan publikasi dan distribusi media buku cerita bergambar adalah mengadakan pameran dan bazaar buku di Sekolah Dasar wilayah DKI Jakarta, alasannya adalah karena target audiens dari buku ini adalah anak berusia 6 s.d. 8 tahun. Selain itu perlu juga untuk mengadakan pameran di tempat strategis dan sudah dikenal seperti di acara *Islamic Book Fair*.

Konsep Perancangan

Mind Mapping

Mind mapping merupakan tahap untuk memahami konsep perancangan yaitu kegiatan berpikir dari segala arah, menangkap berbagai pikiran dari berbagai sudut (Kamandanu dkk.,2022: 280). Dalam perancangan ini, *mind mapping* bertujuan untuk mendapatkan konsep perancangan melalui kata kunci untuk kemudian diterapkan pada setiap komponen yang akan dirancang pada media utama dan media pendukung.



Gambar 1. Mind Mapping
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Moodboard

Tahap berikutnya dalam proses perancangan adalah menyusun *mood board*. *Mood board* adalah suatu komposisi ide-ide visual yang dituangkan lewat potongan-potongan gambar, biasanya dalam bentuk kolase atau site plan. Gambar-gambar ini berfungsi sebagai referensi untuk menggambarkan suasana yang ingin dibangun melalui tema, tekstur, warna, tipografi, layout dan gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan sebuah karya (Yanti, 2020: 83). Berikut ini adalah *mood board* yang telah disusun untuk perancangan buku cerita bergambar *Sahabat Saleh*.



Gambar 2. Moodboard
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 3. Moodboard
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 4. Moodboard
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 5. Moodboard
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024



Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar *Sahabat Saleh* adalah gaya ilustrasi kartun. Ilustrasi kartun menggambarkan kesan yang lucu, menekankan pada gambaran emosi dan gerakan. Gaya kartun juga sederhana dan mudah dicerna (Widayati & Imron, 2020: 123). Pembuatan ilustrasi menggunakan kombinasi teknik manual dan digital. Untuk sketsa dilakukan secara manual menggunakan kertas dan pensil. Kemudian untuk pewarnaannya akan menggunakan teknik *digital painting* dengan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 6. Gaya ilustrasi kartun David Thio
Sumber: <https://www.behance.net>, 2024

Skema Warna

Skema warna yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah warna-warna yang cerah Untuk memberikan kesan positif, semangat, dan ceria.

	#C33F3B R 195 G 63 B 59		#75C2CC R 117 G 194 B 204		#F57486 R 245 G 116 B 134
	#337E93 R 51 G 126 B 147		#B1E2E9 R 117 G 226 B 233		#D0F4F9 R 208 G 244 B 249
	#FBC139 R 251 G 193 B 57		#F5E9D9 R 245 G 233 B 217		#C2985C R 194 G 152 B 92
	#7F9D2B R 127 G 157 B 43		#AA9F9B R 170 G 159 B 155		#E2D3AC R 226 G 211 B 172

Gambar 7. Skema Warna Cergam *Sahabat Saleh*
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Pemilihan Huruf

Perancangan buku ini menggunakan jenis *font* “Playtime With Hot Toddlies” yang merupakan jenis *font* nirkait untuk keseluruhan bagian isi buku cerita bergambar. Jenis *font* ini memiliki tampilan yang sederhana dan jelas serta tingkat keterbacaannya yang tinggi. *Font*

“With Hot Toddies” memiliki gaya seperti tulisan tangan yang menampilkan kesan ekspresif yang sesuai dengan sifat anak-anak.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_+[];'/./{}:"<>?

Gambar 8. Bentuk Tampilan *Font* “Playtime With Hot Toddies
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Pada bagian judul buku ini menggunakan jenis *font* “Charlie Kingdom” yang merupakan jenis *font* nirkait karena jenis *font* ini memiliki tampilan yang sederhana dan jelas serta tingkat keterbacaannya yang tinggi. *Font* “Charlie Kingdom” memiliki gaya seperti tulisan tangan yang menampilkan kesan ekspresif yang sesuai dengan sifat anak-anak. Selain itu dengan tampilannya yang tebal, *font* ini memberikan kesan hangat dan bersahabat.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_+[];'/./{}:"<>?

Gambar 8. Bentuk Tampilan *Font* “Charlie Kingdom”
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Konsep Tata Letak

Dalam perancangan ini, konsep tata letak yang digunakan adalah tata letak yang sederhana dan cocok untuk anak-anak. Pada tiap halamannya akan didominasi oleh gambar yang mengilustrasikan cerita dan akan ada sedikit tulisan sebagai penjelas dari ilustrasi yang digambarkan.

Pembahasan tentang unsur penting buku cerita anak tidak dapat mengesampingkan ilustrasi, terutama pada buku cerita anak untuk pembaca dini. Teks dan ilustrasi di dalam buku cerita bergambar merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan pengisahan/penceritaan secara dominan dibantu oleh ilustrasi. Ilustrasi pada buku cerita anak

harus tampak logis jika dihubungkan dengan penokohan, latar, dan alur cerita (Trimansyah, 2020: 59).



Gambar 9. Konsep Tata Letak Buku Cerita Bergambar *Sahabat Saleh*
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai objek yang dibahas. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar). Dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan dengan hasil perancangan. [Calibri, 11 pt, normal, justify].

Bagian ini juga membahas tentang konsep dasar perancangan dalam membuat karya sebelum menyajikan hasil perancangan yang telah dibuat.

Hasil Perancangan

Spesifikasi Teknis Media

Hasil akhir dari perancangan buku cerita bergambar berjudul *Sahabat Saleh* ini adalah sebuah buku cerita bergambar dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Jenis Buku : Buku Cerita Bergambar
2. Judul Buku : Sahabat Saleh
3. Dimensi Buku : 23 cm x 23 cm
4. Jumlah Halaman : 34 halaman
5. Cover Buku : Soft Cover, Art Carton 310 gr
6. Jenis Kertas : Matt Paper 150 gr
7. Finishing : Laminating Doff

Skala Gambar Hasil Perancangan

Berikut ini adalah tampilan keseluruhan isi buku cerita bergambar *Sahabat Saleh* dengan skala 1 banding 15 dengan ukuran asli 23 cm x 23 cm.



Gambar 10. Konsep Tata Letak Buku Cerita Bergambar *Sahabat Saleh*
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Bagian Awal

Bagian awal buku terdiri dari halaman cover depan dan halaman judul buku.

Tabel 1. Hasil perancangan buku bagian awal

<p>Halaman cover depan</p>	
<p>Halaman judul buku</p>	

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024



Bagian Isi

Setelah menampilkan cover dan judul pada bagian awal, buku cerita bergambar ini langsung menampilkan cerita bergambar sesuai alur yang sudah dijelaskan sebelumnya. Bagian isi memuat keseluruhan alur cerita dari awal hingga akhir (*ending*).

Tabel 2. *Sample* hasil perancangan bagian isi

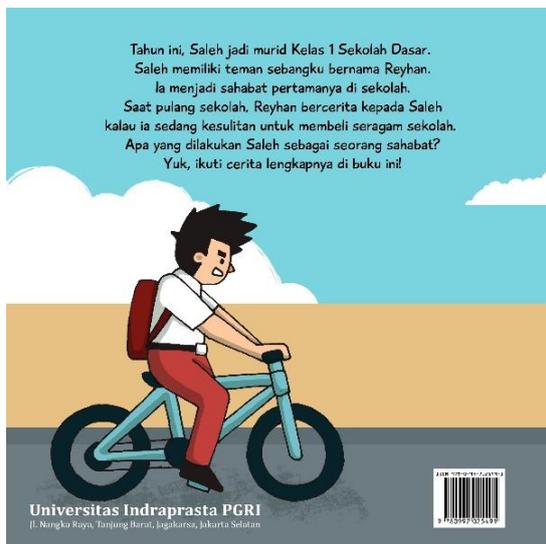
<p>Halaman 13-14</p>	<p>Esok harinya Saleh dan Reyhan mulai berjualan donat. "Donat, Donat! Donat manis! Donat enak!" teriak Reyhan. "Aku mau beli donatnya dong!" ujar Putri.</p> <p>Teman-teman menyebu Saleh dan Reyhan untuk membeli donat. Reza terlihat kesal dan tidak senang dengan apa yang dilakukan oleh Saleh dan Reyhan.</p> 
<p>Halaman 17-18</p>	<p>Saleh dan Reyhan pun beristirahat setelah donatnya habis.</p> <p>Reyhan memberi uang kepada Saleh yang telah membantunya. Saleh menolaknya, dan berkata sangnya lebih baik ditabung untuk membeli seragam impian Reyhan. "Aku ikhlas membantu kamu, Reyhan. Kita kan sahabat!" ujar Saleh.</p> 
<p>Halaman 31-32</p>	<p>Calangan ayam sudah berat dan penuh. Reyhan pun kemudian memecahkannya.</p> <p>"Wah! Banyak sekali uangnya! Ini pasti sudah cukup untuk membeli seragam yang aku inginkan" ucap Reyhan</p> <p>Sejak saat itu, mereka bertiga berteman baik dan akhirnya menjadi sahabat. Reza kemudian ikut membantu Saleh dan Reyhan berjualan.</p> <p>Hari demi hari Reyhan menabung uangnya, hasil dari keuntungan berjualan donat.</p> 



Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Bagian Penutup

Buku cerita bergambar berjudul *Sahabat Saleh* ini menggunakan desain full ilustrasi pada bagian cover belakang yang sekaligus memuat ringkasan keseluruhan cerita.



Gambar 11. Desain cover belakang

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Simpulan

Sekolah merupakan rumah kedua bagi tiap anak, karena sekolah adalah tempat anak-anak akan menghabiskan sebagian waktunya untuk belajar dan juga saling bersosialisasi dengan teman-temannya. Berkaitan dengan hal tersebut, anak-anak harus dibekali pengetahuan mengenai adab berteman, khususnya mereka yang beragama Islam. Pengetahuan mengenai adab berteman ini dapat berguna dalam pergaulan sehari-harinya dan memberi kebaikan bagi dirinya maupun teman-teman yang ada di sekitarnya. Buku cerita bergambar *Sahabat Saleh* yang telah dibuat dapat memberikan informasi kepada anak tentang contoh penerapan adab berteman dalam Islam dan mengenalkan tentang konsep *ukhuwah* Islam di antaranya *ta'aruf*



This work is licensed under a CC-BY-NC

(saling mengenal), *tafahum* (saling memahami), *ta'awun* (saling membutuhkan), *takaful* (saling menanggung) dan *itsar* (mendahulukan kepentingan sahabat daripada dirinya sendiri).

Pelajaran yang disampaikan dalam buku *Sahabat Saleh* ini adalah cerita ringan, bertemakan kehidupan sehari-hari, serta tokoh karakter dalam cerita yang merepresentasikan anak ketika berada di lingkungan pertemanan sekolah. Buku cerita bergambar ini menggunakan gaya visual kartun yang disesuaikan dengan selera anak-anak. Perancangan buku ini menunjukkan bahwa materi pengajaran adab dapat dibuat dengan gaya buku cerita bergambar agar anak tidak cepat bosan dan jadi lebih menarik.

Buku cerita bergambar berjudul *Sahabat Saleh* ini dirancang tidak hanya menjelaskan dalam bentuk teks, tetapi juga divisualisasikan dengan gaya ilustrasi yang menyenangkan dan dapat membuat anak-anak tertarik membacanya. Buku cerita bergambar *Sahabat Saleh* ini adalah salah satu metode untuk mempermudah dan membantu dalam memberikan informasi tentang penanaman nilai-nilai adab berteman dalam Islam pada anak.

Daftar Pustaka

- Arif, M. (2019). Adab pergaulan dalam perspektif Al-Ghazali: Studi kitab Bidayat al-Hidayah. *Islamuna: Jurnal Studi Islam*, 6(01), 64-79. <https://doi.org/10.19105/islamuna.v6i1.2246>.
- Dalchofany, M., & Uswatun, H. (2021). *Pendidikan anak usia dini menurut konsep Islam*. Jakarta: Amzah.
- El Bilad, C. (2016). Makna saleh dan macam-macamnya. Diakses dari <https://www.nu.or.id/opini/makna-saleh-dan-macam-macamnya-MCjsD#:~:text=Secara%20etimologis%2C%20kata%20saleh%20berasal,hal%2Dhal%20yang%20bersifat%20buruk>.
- Husaini, A. (2012). *Pendidikan Islam: membentuk manusia berkarakter & beradab*. Jakarta: Cakrawala Publishing.
- Kamandanu, A. dkk. (2022). *Proses penciptaan karya seni rupa dan desain*. Solo: Yayasan Lembaga GUMUN Indonesia.
- KEMENPPPA. (2023, Januari 11). SIMFONI-PPA: Diakses dari <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>.
- Khairi, A. (2020). *Pendidikan adab dan karakter menurut hadis Nabi Muhammad SAW*. Bogor: Guepedia.
- Mantei, J. & Kervin, L. 2014. Interpreting the images in a picture book: students make connections to themselves, their lives and experience. *English Teaching: Practice and Critique*. Vol. 13, No. 2 pp. 76-92. <http://education.waikato.ac.nz/research/files/etpc/files/2014v13n2art5.pdf>.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Munawaroh, R. (2018). *Konsep ta'aruf dalam perspektif Pendidikan Islam*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Munthe, A., & Dellya, H. (2019). Pendidikan karakter bagi anak usia dini melalui buku cerita bergambar. *Satya Widya: Jurnal Penelitian Pengembangan Kependidikan*, 35(02), 98-111.

- Muslim, Abdul, H., & Wido, S. (2018). *Menumbuhkan karakter anak (perspektif Ibn Abd Al-Barr Al-Andalusi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shihab, M. (2019). *Islam yang saya anut dasar-dasar ajaran Islam*. Tangerang: Lentera Hati.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008). *Kamus bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Tompkins, G. E. & Hoskisson K. (1995). *Language arts content and teaching strategies*. New Jersey: Merrill an imprint of Pentice Hall.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan penulisan buku cerita anak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Widayati, S., & Imron, W. (2020). *Penulisan naskah anak usia dini*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Yanti, E. (2020). *Suatu pengantar metode dan riset desain komunikasi visual DKV*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yusuf, M. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zarman, W. (2017). *Ternyata mendidik anak cara Rasulullah mudah & efektif*. Jakarta: Kawan Pustaka.