

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MELALUI APLIKASI FACEBOOK PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MIS MIFTAHUL JANNAH
TAHUN PEMBELAJARAN 2025-2026**

Nana Apriyana¹, Rosmawati Harahap², Ahmad Landong³, Sujarwo⁴
^{1,2,3,4}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muslim Nusantara
Al-Washliyah

1nanaapriyana@umnaw.ac.id, 2rosmawatiharahap@umnaw.ac.id,
3ahmadlandong@umn.ac.id, 4sujarwo@umn.ac.id

ABSTRACT

For this study, we will create a comic book using a Facebook application for teachers in Indonesia to use with their students. The purpose of this assessment is to determine the usability, effectiveness, and practicality of this media for fifth-grade students at MIS Miftahul Jannah. The research and development followed the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. A total of 25 fifth-grade students participated in this study. Validation sheets for professional and student surveys were used to obtain data. The results of this study support the idea that classrooms in Indonesia can benefit from the use of Facebook comics. Studies show that fictional comics can change the world for the better. The percentage of validation by media experts increased from 63.33% in the first stage, "feasible," to 90% in the second stage, "very feasible." Expert validation of the material resulted in a 96% increase in feasibility in Phase II compared to 84% in Phase I. Nearly nine out of ten students (88.33%) found the media to be very good for learning. According to the effectiveness test results, an N-Gain score of 0.67 (66.92%) was considered quite effective. At MIS Miftahul Jannah, we utilize Facebook comics as a practical, feasible, and effective tool for teaching Indonesian narrative texts to fifth-grade students.

Keywords: facebook, comic media, narrative text

ABSTRAK

Untuk studi ini, kami akan membuat buku komik dengan aplikasi Facebook agar guru-guru di Indonesia dapat menggunakannya bersama siswa mereka. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk menentukan kegunaan, efektivitas, dan kepraktisan media tersebut bagi siswa kelas lima di MIS Miftahul Jannah. Penelitian dan pengembangan mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sebanyak 25 siswa kelas lima berpartisipasi dalam penelitian ini. Lembar validasi untuk survei profesional dan

siswa digunakan untuk memperoleh data. Hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa kelas-kelas di Indonesia dapat memperoleh manfaat dari penggunaan komik Facebook. Studi menunjukkan bahwa komik fiktif dapat mengubah dunia menjadi lebih baik. Persentase validasi oleh pakar media meningkat dari 63,33% pada tahap pertama, "layak," menjadi 90% pada tahap kedua, "sangat layak." Validasi ahli dari materi tersebut menghasilkan peningkatan 96% dalam kelayakan Tahap II dibandingkan dengan 84% pada Tahap I. Hampir sembilan dari sepuluh siswa (88,33 persen) berpendapat bahwa media tersebut sangat baik untuk pembelajaran. Menurut hasil uji efektivitas, skor N-Gain sebesar 0,67 (66,92%) dianggap cukup efektif. Di MIS Miftahul Jannah, kami memanfaatkan media komik Facebook sebagai alat yang praktis, layak, dan efektif untuk mengajarkan teks naratif Indonesia kepada siswa kelas lima.

Kata Kunci: *facebook*, media komik, teks narasi

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif hendaknya mencakup tiga domain utama, yaitu efektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Hal ini sejalan dengan pendekatan *scientific* yang menekankan aktivitas mengamati, menalar, menemukan, memverifikasi, serta menjelaskan suatu kebenaran. Oleh karena itu, pola pembelajaran yang semula berpusat secara pasif perlu diubah menjadi pembelajaran yang aktif agar capaian belajar siswa dapat lebih maksimal (Citra Afrydayanti & Dara Fitrah Dwi, 2021).

Hidayat et al. (2022) mengembangkan media interaktif berbasis PowerPoint untuk membaca intensif dan menemukan bahwa perpaduan unsur visual dan audio

dapat memperkuat pemahaman konsep. Penelitian Wahyuni dan Darwis (2023) serta Dalizah dan Napitupulu (2024) melalui pengembangan media berbasis Canva pada pembelajaran tematik juga membuktikan meningkatnya keaktifan siswa dan kebermaknaan pembelajaran. Selain itu, Maharani et al. (2019) melaporkan bahwa media animasi mampu meningkatkan minat belajar matematika secara signifikan. Media juga berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung penerapan metode pembelajaran oleh guru (Mujib, 2022), membantu penyampaian materi agar siswa lebih tertarik (Siregar, 2022), serta menjadi faktor penting yang memengaruhi minat belajar karena pesan pembelajaran dapat disampaikan

secara lebih efektif sesuai tujuan (Khairani, 2022). Salah satu alternatif media yang berpotensi digunakan adalah komik. Media komik memiliki sejumlah keunggulan, seperti mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkaya kosakata, mempermudah pemahaman konsep abstrak, serta menumbuhkan minat baca siswa. Meskipun demikian, komik juga memiliki keterbatasan karena lebih menguntungkan siswa dengan gaya belajar visual-spasial, sementara siswa dengan gaya auditori atau kinestetik berpotensi kurang terlibat sehingga dapat menimbulkan perbedaan capaian belajar (Nurhadi, 2020).

Di sekolah dasar, Bahasa Indonesia berperan sebagai media komunikasi sosial dan sistem simbolik untuk interaksi sosial (Ali, 2020). Siswa kelas lima mengalami kesulitan memahami ide-ide kompleks, menurut teori Piaget (Suparno, 2020). Hal ini menyoroti pentingnya memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan unik setiap siswa, menarik bagi mereka, dan selaras dengan tahap perkembangan mereka.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, *facebook* sebagai platform media sosial memungkinkan penggunaannya untuk berbagi informasi, berkomunikasi, serta membangun komunitas secara daring melalui fitur teks, gambar, video, komentar, dan grup diskusi. Berbagai fitur berpotensi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan mudah diakses (Prasetyo & Ardi, 2021).

Dengan mengikuti pedoman ini, sangat penting untuk menciptakan materi pendidikan yang autentik, bermanfaat, dan efektif untuk mengajarkan bahasa Indonesia kepada siswa kelas lima melalui buku komik menggunakan aplikasi Facebook. Detail persyaratan dan saran untuk peningkatan. Setelah langkah ini, tujuan penelitian dan pernyataan masalah dapat didefinisikan. Pengukuran yang akurat tidak diperlukan untuk bagian yang telah disorot. Bagian ini disertakan agar penilai dapat lebih baik menilai kualitas isi karya tulis.

B. Metode Penelitian

Untuk menetapkan apakah suatu produk efektif, Sugiyono (2019) merinci proses yang dilakukan dalam definisi produk, konstruksi prototipe,

dan analisis data dari uji coba di dunia nyata. Penilaian berikut merupakan bagian dari kerangka kerja ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini: Bagian 3 terletak di Manual Pengembangan pada Halaman 4. Untuk informasi lebih lanjut, lihat Bagian 2. Prioritaskan item pada daftar pelaksanaan sesuai urutan kepentingannya. Penilaian efektivitas. Peneliti di bidang pengembangan kurikulum bahasa Indonesia dan studi media buku komik mengumpulkan informasi melalui wawancara, dokumen, dan observasi langsung, di antara sumber daya lainnya. Penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data tentang bagaimana siswa kelas lima melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dan sumber daya institusional menjadi penekanan utama. Dengan mengamati siswa kelas lima, kita dapat mempelajari lebih lanjut tentang keinginan dan kekhawatiran mereka. Pemeriksaan materi, siswa, dan media membantu menetapkan validitas penelitian. Dengan menggunakan kriteria validitas, peneliti mengirimkan survei untuk mengumpulkan umpan balik tentang media komik yang baru

dibuat. Sambil mendokumentasikan, semua data yang diperlukan dikumpulkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Proses evaluasi produk melibatkan tim materi, media, pembelajaran mendokumentasikan dan mengumpulkan data untuk analisis selama fase observasi. Ilmuwan data dapat menilai integrasi kualitas media komik dengan menghitung skor rata-rata pada survei skala Likert untuk setiap item data.

Tabel 1.1 Skala Likert

<u>Pernyataan</u>	<u>Skor</u>
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

(Wita Triyani Dalimunthe, 2024)

Sedangkan untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, Analisis Efektivitas Media untuk menguji efektifitas media dapat dilihat dengan memperhatikan perbandingan antara pre-test dan post test. Selain itu, dapat menggunakan rumus berikut:

$$N-Gain =$$

$$\frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest} \times 100$$

(Sumber: Supriadi, 2021, h. 180)

Tabel 1.2 Kriteria Nilai Efektivitas

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Supriadi, 2021, h. 180)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan Media Komik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi "Teks Narasi" kelas V SD. Mengikuti model pengembangan ADDIE yang diterapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media komik ini bertujuan memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa kelas V MIS Miftahul Jannah pada materi teks narasi Bahasa Indonesia. Tahap analisis mencakup kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa. Hasil wawancara menunjukkan guru jarang menggunakan media dan lebih bergantung pada buku yang hanya dimiliki guru sehingga pembelajaran cenderung membosankan; karena itu dikembangkan media komik sebagai alternatif. Analisis kurikulum menegaskan kesesuaian Kurikulum Merdeka yang menekankan keterampilan abad ke-21 dan pembelajaran fleksibel. Sementara itu, observasi menunjukkan siswa

menyukai pembelajaran yang menarik, mudah jenuh jika hanya menggunakan buku, dan sebagian kurang percaya diri, sehingga diperlukan media berbasis teknologi yang lebih interaktif. Canva, sebuah alat desain berbasis web, untuk membuat buku komik digital ini. Fitur-fitur Canva yang estetik dapat digunakan untuk meningkatkan media pembelajaran, kata Wahyuni dan Darwis (2023). Banyak font dan gaya berbeda disertakan dalam paket media. Beberapa di antaranya adalah Comic Book Layouts, Open Sans, Canva Sans, Glacial Indifference, Art Nouveau Letterpress, dan jenis huruf 15 poin. Individualitas dan ekspresi siswa terlihat jelas dalam bahasa santai yang digunakan selama kelas.

Proyek media harus ditinjau dan disetujui oleh spesialis bidang studi dan ahli di bidangnya sebelum dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan. Media tersebut harus divalidasi oleh Bapak Rahmat Kartolo. Peneliti akan segera bekerja dengan kelas jika sudut kiri atas (63,33%) dari tes pertama memiliki masalah. Buku komik dapat digunakan sebagai teks kursus untuk mata kuliah Bahasa Indonesia di MIS Miftahul Jannah, dengan hasil validitas 90% setelah

revisi. Selanjutnya, validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Putri Juwita. Penilaian awal memperoleh nilai 84% dengan saran memperbaiki bagian materi dan pembahasan. Setelah revisi dilakukan, hasil validasi meningkat menjadi 96%. Media komik yang disempurnakan adalah alat fantastis yang seharusnya digunakan sekolah dalam pelajaran mereka.

Para ahli di bidangnya membimbing siswa kelas lima di MIS Miftahul Jannah melalui media tersebut selama fase implementasi. Mereka kemudian diberi serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengukur pemahaman mereka tentang bahasa dan sastra Indonesia. Memfasilitasi pembelajaran adalah salah satu fungsi Facebook. Sebelum membaca komik digital yang dipilih berdasarkan penelitian, siswa mengikuti tes pendahuluan untuk mengukur kemampuan akademis. Setelah menyelesaikan komik, mereka mendiskusikannya dan memberikan pendapat mereka tentang struktur cerita, yang meliputi pengantar, alur utama, dan akhir. Beberapa siswa menemukan bahwa menganalisis cerita atau topik buku komik dan menulis makalah berdasarkan temuan mereka adalah

cara yang bagus untuk membangkitkan semangat penelitian mereka. Pada akhir kursus, siswa diharuskan untuk menyerahkan tes akhir beserta esai tanggapan. Rata-rata, 86,73 persen dari 25 siswa yang disurvei memiliki pandangan ini. Dengan menggunakan humor Facebook, siswa menyampaikan kegembiraan, persatuan, dan kepuasan mereka. Pelajaran bahasa Arab dapat memperoleh manfaat besar dari efektivitas dan kemampuan media komik yang disempurnakan untuk memotivasi siswa. Dengan menggunakan kerangka kerja ADDIE, penelitian ini mencatat setiap langkah pembuatan media komik Facebook. Siswa kelas lima di MIS Miftahul Jannah dievaluasi membandingkan skor pada daftar kosakata sebelum dan sesudah pelajaran.

Rata-rata N-Gain 0,67 dan peningkatan yang luar biasa sebesar 64,92% menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran. Karena validitas, kredibilitas, dan kemudahan penggunaannya, media komik di Facebook meningkatkan hasil belajar. Buku komik memberikan format teks naratif berbeda bagi siswa kelas lima di MIS Miftahul Jannah untuk belajar bahasa Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komedi dan meneliti pemirsa yang dituju berinteraksi dengannya. Analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan fase-fase yang membentuk metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) penelitian ini. Sebagai bagian dari analisis mereka, para peneliti dari MIS Miftahul Jannah menilai lingkungan kelas. Menggunakan sumber daya untuk penelitian dan tata letak buku komik merupakan langkah pertama. Para profesional media mengevaluasi pekerjaan yang sedang berlangsung. Produk tersebut berkualitas tinggi, baik menurut validitas media (63,33%) maupun validitas material (84% hingga 96%). Sementara itu, selama fase implementasi, 25 siswa kelas lima diberi informasi tentang media tersebut melalui amplop tanggapan. Evaluasi tersebut sangat sukses dengan tingkat respons yang menakjubkan sebesar 88,73%. Media yang telah dibuat sangat cocok untuk mengajarkan teks sastra dalam Bahasa Indonesia karena sangat efektif, informatif, dan praktis.

D. Kesimpulan

Dengan menggunakan model ADDIE, peneliti dapat menentukan bahwa media komik yang dibuat menggunakan aplikasi Facebook sesuai dengan kurikulum MIS Miftahul Jannah kelas lima. Jadi, Media Komik menyesuaikan Facebook agar sesuai dengan standar. Peningkatan validitas materi dari 84% menjadi 96% dan peningkatan validitas media dari 63,33% menjadi 90% merupakan indikator dari hal ini. Tingkat respons dari siswa cukup tinggi, yaitu 88,53% (sangat praktis). Nilai N-Gain sebesar 0,67 dihasilkan oleh uji efektivitas, yang dianggap sangat efektif. Oleh karena itu, siswa kelas lima di MIS Miftahul Jannah dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media komik melalui aplikasi Facebook untuk melatih kemampuan berbahasa Indonesia mereka; pendekatan ini terbukti valid, praktis, relatif efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrydayanti, C., & Dwi, D. F. (2021). Journal Research and Education Studies. *Journal Research and Education Studies*, 2(3).
- Ali, M. (2020). *Bahasa dan Pembelajarannya*. Jakarta: Pustaka Ilmu Nusantara.
- Dalizah, N., & Napitupulu, S. (2024). Pengembangan Media

- Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva pada Tema Indahnnya Keragaman di.... Bajang Journal, Vol. 3 No. 11
- Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). Ilmu pendidikan: konsep, teori dan aplikasinya. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Juwita, P., et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis research and development. Jurnal Pendidikan, 5(2), 123–130.
- Khairani, N., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Media komik Matematika Berbasis Budaya Tradisional Batak pada Materi Geometri untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM), 6(1), 78-92.
- Maharani, A. (2019). Pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika pada peserta didik kelas V SD Negeri.
- Mujib, A., Harahap, M., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan media uno math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar. All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society, 2(1), 209-217.
- Nurhadi. (2020). Strategi Pembelajaran Kontekstual. Malang: UM Press.
- Payanti, D. A. K. D. (2022, April). Peran Media komik sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. In Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I (Vol. 4, pp. 464-475).
- Prasetyo, D., & Ardi, R. (2021). Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran daring. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Silalahi, B. R. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ArticulateStoryline 3 Untuk Sekolah Dasar. JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 4(2), 115-125.
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Media komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V SD. Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(1), 8-15.
- Sugiyono, 2019. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. (2020). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Supriadi. (2021). Kriteria Nilai Efektivitas hal 180.
- Wahyuni, R., & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 2(2), 222–229.
- Wita Triyani Dalimamunthe, U. D. (2024). *Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Menggunakan Canva Pada Mata*

*Pelajaran Bahasa Indonesia Di
Kelas II SD Negeri 117478
Simatahari. 4(1), 4089–4098.*