

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA KOMIK DIGITAL JELAJAH ALAM  
TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Fera Hanifatunnufus<sup>1</sup>, Aditya Rachman<sup>2</sup>, Ahmad Suganda<sup>3</sup>  
Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>1</sup>, Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>2</sup>,  
Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>3</sup>,  
Alamat e-mail : [ferahnftnnfss2@gmail.com](mailto:ferahnftnnfss2@gmail.com)<sup>1</sup>, [aditrachman993@gmail.com](mailto:aditrachman993@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ahmadsuganda13@gmail.com](mailto:ahmadsuganda13@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the utilization of the Jelajah Alam digital comic as a medium to enhance students' creativity in the topic of natural resources in fifth-grade elementary school. The research focuses on how the digital comic is used in the learning process, the forms of creativity that emerge from students, and their responses to the use of the media. This research employs a descriptive qualitative method with data analysis based on the Miles and Huberman model. The results show that the digital comic is actively used in project-based learning. Students not only read the comic but also create their own comics on the theme of natural resources, either digitally using applications such as Canva or manually using HVS paper. This process encourages interactive, enjoyable, and meaningful learning. Students' creativity is reflected in their fluency of ideas, originality of characters and stories, flexibility of thinking, and development of storylines. The students demonstrated highly positive responses toward the use of digital comic media.*

**Keywords:** *Digital comics, student creativity*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media komik digital Jelajah Alam terhadap kreativitas siswa pada materi sumber daya alam kelas V sekolah dasar. Fokus penelitian mencakup bagaimana media komik digital digunakan dalam proses pembelajaran, bentuk kreativitas yang muncul dari siswa, serta respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik analisis data model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dimanfaatkan secara aktif dalam pembelajaran berbasis proyek. Siswa tidak hanya membaca komik, tetapi juga menciptakan karya komik bertema sumber daya alam, baik secara digital melalui aplikasi seperti Canva maupun manual menggunakan kertas HVS. Proses ini mendorong pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Kreativitas siswa tampak melalui kelancaran ide, keaslian tokoh dan

cerita, keluwesan berpikir, serta pengembangan ide cerita. Siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media komik digital.

**Kata Kunci:** *Komik digital, kreativitas siswa,*

### **A. Pendahuluan**

Teknologi informasi terus berkembang dengan pesat pada revolusi industri dan memudahkan untuk diakses dalam segala hal terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dalam proses pembelajaran. Namun realita di lapangan, masih ada pendidik yang tidak melek teknologi dan hanya menggunakan bahan ajar dari buku dan LKS yang membuat peserta didik bosan sehingga kurang tertarik dalam pembelajaran (Fitriati and Lisa 2015). Pendidik perlu berdaptasi dan belajar menggunakan teknologi media digital yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran untuk membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi dan semangatnya dengan disertai ilustrasi, gambar, salah satunya media komik digital (Ditriguna et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran juga menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Penelitian ini

menggunakan bantuan media berupa komik digital. Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2011), Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik harus memiliki pesan yang harus tersampaikan, pada kasus penelitian ini muatan materi dan pesan yang akan disampaikan. (Wulandari et al. 2023) juga menyampaikan pendapatnya tentang komik yang didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dari beberapa pendapat para ahli terkait pengertian komik dapat disimpulkan bahwa komik adalah susunan gambar dengan urutan-urutan tertentu, yang didalamnya mencakup tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah

rangkaian cerita dengan tujuan memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya pesan.

Siswa dituntut memiliki keterampilan abad ke-21 yang dikenal dengan 4K yaitu, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif dalam rangka menyongsong Indonesia Emas 2025. Pembelajaran di era abad 21 siswa dituntut untuk membiasakan mampu menguasai keterampilan abad 21 yang terdiri dari komunikasi dan kolaborasi, kreatif dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, (Rusadi, Widiyanto, and Lubis 2019). Karakter kreatif memiliki peranan penting untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi oleh siswa (Dwi Wiwik Ernawati et al. 2019). berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari ide, dan gagasan yang dimilikinya sehingga yang dihasilkan tersebut memiliki daya guna. Namun pada kenyataannya menunjukkan bahwa kreatifitas siswa masih perlu untuk dioptimalkan. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi (Dwi Wiwik Ernawati et al. 2019) yang menyatakan bahwa siswa SD memiliki kreatifitas yang masih rendah. Sejalan

dengan hasil observasi (Vera and Astuti 2019) yang mengemukakan bahwa kreatifitas siswa SD juga ada masalah. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih belum merancang pembelajaran berdasarkan potensi, minat, dan gaya belajar siswa; kemudian belum memberi lingkungan belajar dimana siswa dapat menunjukkan kreatifitas mereka, mempertahankan ide-ide mereka dengan bebas dan menghasilkan solusi unik untuk masalah yang mereka hadapi; dan akhirnya pendekatan, metode atau teknik yang digunakan untuk meningkatkan pemikiran kreatif siswa menjadi kurang efektif. Selain itu menurut (Mashitoh, Sukestiyarno, and Wardono 2021) kreatifitas siswa rendah disebabkan karena media pembelajaran yang sesuai tidak tersedia, siswa yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, serta siswa yang kurang terbiasa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan memberi ruang untuk menumbuhkan kreativitas. Komik digital menjadi salah satu media yang tepat karena menyajikan materi secara visual dan naratif, sehingga lebih mudah

dipahami dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Adapun fokus dalam penelitian ini adalah menganalisis pemanfaatan media komik digital dalam proses pembelajaran tematik terhadap kreativitas siswa kelas IV, yang dilihat dari aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif, penelitian ini bersifat deskriptif dan lebih menekankan pada proses serta makna dari perspektif subjek penelitian. Penelitian ini memberikan gambaran dan penjelasan yang tepat mengenai keadaan atau gejala yang dihadapi.

Adapun tempat penelitian ini adalah di SDIT Al-Khariyah Cilegon, Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran tematik terpadu, serta bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan penelitian. Selain itu, SDIT Al-Khariyah memiliki fasilitas yang mendukung proses pembelajaran berbasis media digital, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan fokus penelitian ini.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pemanfaatan media komik digital ini meliputi wawancara dan juga observasi pada saat penelitian berlangsung.

Teknik analisis data Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri



sendiri maupun orang lain.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Pemanfaatan media komik digital dalam proses pembelajaran

Berdasarkan Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, Pemanfaatan media komik digital dalam proses pembelajaran, bahwa media komik digital memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Mayoritas siswa mengaku

lebih menikmati proses belajar saat menggunakan komik digital dibandingkan media konvensional seperti buku teks biasa. Hal ini disebabkan oleh tampilan komik digital yang penuh warna, memiliki gambar menarik, dan dilengkapi cerita yang seru, sehingga menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

Komik digital juga terbukti membantu pemahaman materi, terutama karena adanya visualisasi dalam bentuk gambar dan tokoh cerita. Gambar menjadi elemen yang paling mudah dipahami oleh siswa, bahkan sebelum membaca teks, mereka sudah dapat menangkap inti materi. Alur cerita dalam komik juga membantu siswa memahami konsep pelajaran secara bertahap dan kontekstual.

Guru mengatakan;

"Saya memulai pembelajaran dengan menampilkan media komik digital, anak-anak langsung tertarik memperhatikan" (Guru).

Selain itu, guru juga menekankan bahwa komik digital dapat menyampaikan bahwa komik digital dapat menyampaikan materi dengan lebih sederhana dan

menarik, sehingga siswa lebih memahami isi pelajaran.

Guru mengatakan

"Media ini sangat membantu karena menggambarkan isi materi melalui cerita."

Siswa juga menekankan bahwa media ini membuat mereka lebih bersemangat dan memahami materi dengan lebih cepat.

Siswa juga menunjukkan bahwa media ini membuat mereka lebih bersemangat dan memahami materi dengan lebih cepat.

"Saya suka belajar dengan komik digital karena isinya menarik dan penuh gambar. Ceritanya seru, jadi saya tidak cepat bosan saat belajar (S1)

"Belajaranya lebih efektif dan memahaminya lebih cepat dibandingkan dengan buku biasa." (S2)

Kepala sekolah mendukung penggunaan media komik digital, selama sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan kreativitas siswa.

"sekolah mendukung, asalkan media sesuai tujuan pembelajaran dan bisa menumbuhkan semangat belajar anak-anak."

Temuan ini selaras dengan pendapat Kurniawati & Koeswanti (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital dapat membantu siswa dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi dan kemauan siswa untuk belajar. Penggunaan gambar dan alur cerita dalam komik memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa, sehingga mereka lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung

Hal ini juga diperkuat oleh (Urip, Renol, and Tarupay 2023) Bahwa Komik Digital bisa menjadi alternatif sebagai salah satu media pembelajaran. Pada saat sekarang yang dikenal sebagai era digital, para siswa lebih cepat mencerna informasi. Selain memudahkan pemahaman, penggunaan komik digital juga mendorong minat dan motivasi belajar siswa. Banyak dari mereka menyatakan bahwa belajar dengan komik membuat mereka lebih semangat, karena terasa seperti membaca hiburan, bukan seperti sedang belajar pelajaran yang serius. Suasana yang menyenangkan ini secara tidak langsung mendukung terciptanya

pengalaman belajar yang positif dan bermakna.

Tidak hanya itu, penggunaan komik digital juga berdampak pada perkembangan kreativitas siswa. Beberapa siswa menunjukkan minat untuk menggambar tokoh sendiri, membuat cerita pendek, bahkan ingin menciptakan komik mereka sendiri. Komik digital memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri, serta mendorong keberanian mereka untuk mencoba menulis dan menggambar tanpa takut salah atau dinilai buruk.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik digital dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi dan minat belajar, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan potensi kreativitas dan kemampuan literasi visual..

## **2. Kreativitas yang siswa menggunakan komik digital**

Guru Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran turut mendorong munculnya berbagai bentuk kreativitas siswa.

Kreativitas tersebut terlihat dalam aktivitas seperti menggambar tokoh dari komik, membuat alur cerita baru, menyusun kembali isi komik sesuai pemahaman mereka, serta menciptakan dialog antar tokoh yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Media komik digital memberikan rangsangan visual dan naratif yang mampu membangkitkan imajinasi siswa. Dengan menghadirkan cerita dan gambar, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengekspresikan ide dan pengetahuannya melalui bentuk karya yang kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya menjadi alat bantu pemahaman materi, tetapi juga mendorong perkembangan potensi siswa dalam berpikir imajinatif dan menghasilkan karya orisinal.

Siswa mengatakan:

"Saya menggambar tokoh dari komiknya, atau membuat cerita pendek dengan tokoh buatan saya." (S1)

"saya pernah membuat tentang pertarungan dan kehidupan sehari-hari." (S2)

"saya ingin membuat komik tentang anak yang bisa bicara dengan hewan. Tokohnya lucu-lucu dan ceritanya penuh petualangan." (S3)

Guru juga mengungkapkan bahwa siswa diminta membuat versi cerita sendiri berdasarkan komik yang dibaca, dan hasil karya siswa sangat berdasarkan komik yang dibaca, dan hasil karya siswa sangat beragam baik dari gaya gambar maupun jalan ceritanya.

Guru mengatakan;

"saya melihat karya siswa gambarnya bervariasi, dari lucu sampai realistis. Dialognya pun lucu khas anak-anak tapi itu yang bikin cerita mereka kreatif.

Temuan ini diperkuat oleh pendapat Munandar (2009), yang menyatakan bahwa kreativitas siswa dapat berkembang melalui media yang mampu menstimulasi daya imajinasi dan memberi ruang untuk berpikir bebas, seperti halnya komik. Oleh karena itu, pemanfaatan komik digital dalam proses pembelajaran dapat dianggap sebagai salah satu strategi yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa.

Menurut (Ardianti, Wanabuliandari, and Rahardjo 2017) kreativitas dapat dilihat dari kemampuan menciptakan dan mengembangkan sesuatu dalam proses pembelajaran. Kreatifitas ini berupa Kelancaran berpikir,

Fleksibilitas, Orisinalitas, dan Elaborasi

### E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Pemanfaatan Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPAS Materi Sumber Daya Alam di Kelas V SD, memiliki positif terhadap kreativitas siswa. Maka dapat disimpulkan Media komik digital dimanfaatkan secara aktif sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek, bukan hanya sebagai bahan ajar, tetapi juga sebagai hasil karya siswa. Siswa didorong untuk membuat komik digital bertema sumber daya alam dengan aplikasi seperti Canva atau secara manual di atas kertas HVS. Proses ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menyusun ulang konsep melalui media visual dan naratif. Guru memfasilitasi proses ini sebagai bentuk inovasi pembelajaran digital dan sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Pembuatan komik digital mendorong munculnya kreativitas siswa yang mencakup isi cerita, tokoh,

latar, dialog, serta alur cerita. Kreativitas siswa terlihat dari aspek:

a) Kelancaran ide (fluency): siswa mampu menuangkan banyak ide dengan cepat. b) Keaslian (originality): siswa menciptakan tokoh dan cerita yang unik serta khas gaya mereka sendiri. c) Keluwesan berpikir (flexibility): siswa menggabungkan unsur fiksi, fakta, dan nilai lokal secara kreatif. d) Pengembangan ide (elaboration): siswa mampu menyusun komik dengan struktur cerita yang jelas dan lengkap.

Siswa menunjukkan ekspresi visual yang kuat, meskipun tidak semuanya terbiasa menggambar sebelumnya. Baik komik manual maupun digital menjadi media untuk menyalurkan dan menumbuhkan kreativitas siswa secara menyeluruh.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, Sekar Dwi, Savitri Wanabuliandari, and Susilo Rahardjo. 2017. "Peningkatan Perilaku Peduli Lingkungan Dan Tanggung Jawab Siswa Melalui Model Ejas Dengan Pendekatan Science Edutainment." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* IV(1):1–7.
- Dwi Wiwik Ernawati, M., M. Damris, Asrial, and Muhaimin. 2019. "Development of Creative Thinking Skill Instruments for Chemistry Student Teachers in Indonesia." *International Journal*

- of *Online and Biomedical Engineering* 15(14):21–30. doi: 10.3991/ijoe.v15i14.11354.
- Fitriati, and Sapiana Lisa. 2015. “Jurnal Pendidikan Matematika Jurnal Pendidikan Matematika.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 2(3):41–60.
- Mashitoh, Nur Livia Dewi, YL. Sukestiyarno, and Wardono Wardono. 2021. “Creative Thinking Ability Based on Self Efficacy on an Independent Learning Through Google Classroom Support.” *Journal of Primary Education* 10(1):79–88.
- Rusadi, Bobi Erno, Rohmat Widiyanto, and Rahmat Rifai Lubis. 2019. “Analisis Learning and Inovation Skills Mahasiswa Pai Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21.” *Conciencia* 19(2):112–31. doi: 10.19109/conciencia.v19i2.4323.
- Urip, I. Nyoman, Renol, and Heri Kusuma Tarupay. 2023. “Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Satya Sastraharing: Jurnal Manajeme* 7(2):99–111. doi: 10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110.
- Vera, Monika, and Suhandi Astuti. 2019. “Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn.” *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6(1):11–21.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- Ardianti, Sekar Dwi, Savitri Wanabuliandari, and Susilo Rahardjo. 2017. “Peningkatan Perilaku Peduli Lingkungan Dan Tanggung Jawab Siswa Melalui Model Ejas Dengan Pendekatan Science Edutainment.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* IV(1):1–7.
- Dwi Wiwik Ernawati, M., M. Damris, Asrial, and Muhaimin. 2019. “Development of Creative Thinking Skill Instruments for Chemistry Student Teachers in Indonesia.” *International Journal of Online and Biomedical Engineering* 15(14):21–30. doi: 10.3991/ijoe.v15i14.11354.
- Fitriati, and Sapiana Lisa. 2015. “Jurnal Pendidikan Matematika Jurnal Pendidikan Matematika.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 2(3):41–60.
- Mashitoh, Nur Livia Dewi, YL. Sukestiyarno, and Wardono Wardono. 2021. “Creative Thinking Ability Based on Self Efficacy on an Independent Learning Through Google Classroom Support.” *Journal of Primary Education* 10(1):79–88.
- Rusadi, Bobi Erno, Rohmat Widiyanto, and Rahmat Rifai Lubis. 2019. “Analisis Learning and Inovation Skills Mahasiswa Pai Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21.” *Conciencia* 19(2):112–31. doi: 10.19109/conciencia.v19i2.4323.
- Urip, I. Nyoman, Renol, and Heri Kusuma Tarupay. 2023. “Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Satya Sastraharing: Jurnal Manajeme* 7(2):99–111. doi: 10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110.
- Vera, Monika, and Suhandi Astuti. 2019. “Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn.” *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6(1):11–21.

Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn.” *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6(1):11–21.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.