

Inovasi bahan ajar IPS melalui media komik digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar

Putri Sania Muflihat¹, Ratni Purwasih², Hana Sakura Putu Arga³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹putrisania.170804@gmail.com, ²ratnipurwasih@ikipsiliwangi.ac.id,

³hanasakura@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

This research is motivated by the fact that teaching materials in social studies (IPS) are still predominantly limited to static printed media. This condition results in a learning process that has not been able to optimally facilitate the development of students' creative thinking skills. Therefore, this study aims to produce an innovative product in the form of digital comic-based teaching materials that are valid, practical, and effective in enhancing the creativity of elementary school students. This developmental research applies the ADDIE model, which includes five systematic stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, focusing the content on the "Daerah Kebanganku" material for fifth-grade students. The results of the study indicate that this digital comic media has fulfilled the quality requirements of superior teaching materials. Based on validation by material experts, media experts, and educational practitioners, this product obtained the "Very Feasible" predicate for implementation. Student responses during the limited and field testing stages also consistently showed a "Good" category. Furthermore, the effectiveness test results through a comparison of pre-test and post-test scores proved a significant surge in students' creative thinking skills. This is reinforced by an N-Gain score of 0.66, conclusion, these digital comic teaching materials are highly effective and feasible for use as interactive learning media to optimize the creative potential of elementary schools students in social studies subjects.

Keywords: teaching materials, digital comics, creative thinking.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di lapangan yang menunjukkan bahwa ketersediaan bahan ajar dalam pembelajaran IPS masih sangat terbatas pada media cetak yang bersifat statis. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum mampu memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa secara maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk inovatif berupa bahan ajar melalui media komik digital yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan kreativitas siswa di jenjang sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang mencakup lima tahapan sistematis yaitu, Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, dengan memfokuskan konten pada materi "Daerah Kebanganku" di kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital ini telah memenuhi syarat kualitas bahan ajar yang unggul. Berdasarkan validasi oleh para ahli materi, media, serta praktisi guru, produk ini memperoleh predikat "Sangat Layak" untuk diimplementasikan. Respon siswa pada tahap uji coba terbatas dan uji luas secara konsisten menunjukkan kategori "Baik". Selain itu, hasil uji efektivitas melalui penilaian *pretest* dan *posttest* yang membuktikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang signifikan. Hal ini diperkuat dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,66 yang masuk dalam kategori "Sedang". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik digital ini sangat efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS sekolah dasar.

Kata Kunci: bahan ajar, komik digital, berpikir kreatif.

1. Pendahuluan

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21 karena dapat membantu siswa menghasilkan berbagai gagasan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari Aulia (2023). Kemampuan

berpikir kreatif adalah kebiasaan yang bisa dilatih dengan cara mengamati sesuatu secara teliti, berani berimajinasi, dan mencoba mencari kemungkinan baru. Kemampuan ini juga melibatkan cara pandang yang berbeda untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal Utami, Endaryono, & Djuhartono., (2020). Hal tersebut sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa untuk mendorong perkembangan kreativitas dalam proses pembelajaran Saidah & Dwijanto, (2020). Oleh karena itu, pembelajaran di tingkat sekolah dasar perlu disusun sedemikian rupa agar dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif tidak sekedar tentang menghasilkan gagasan baru, namun juga mencakup kapasitas untuk meninjau sebuah persoalan dari berbagai perspektif serta mendalami ide secara lebih detail. Melalui pola pikir kreatif, siswa dapat terbiasa untuk mematangkan gagasan, menyusun argument yang logis, hingga merumuskan pertanyaan yang mendalam Ishlahul'Adiilah & Haryanti, (2023). Siswa dengan karakteristik ini cenderung memiliki pemikiran terbuka, daya serap informasi yang tinggi, serta mampu menawarkan beragam opsi solusi dalam menghadapi masalah. Selain itu, terdapat beberapa indikator utama dalam berpikir kreatif, yakni: (1) kelancaran dalam mencetuskan ide (*fluency*), (2) fleksibilitas dalam memberikan tanggapan (*flexibility*), (3) keaslian gagasan (*originality*), serta (4) kemampuan untuk memperinci ide secara mendalam (*elaboration*) Utami, Endaryono, & Djuhartono., (2020). Oleh sebab itu, pengembangan kemampuan berpikir kreatif menjadi aspek penting yang harus diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa potensi berpikir kreatif siswa masih belum berkembang secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V, proses pembelajaran yang ada belum memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk menggali ide, mengutarakan opini, maupun mengolah informasi secara mandiri. Situasi ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mengarah pada *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Dampaknya, siswa belum terbiasa menerapkan kreativitas berpikir saat menemukan suatu persoalan. Hal tersebut terlihat dari terbatasnya ide yang muncul, jawaban yang cenderung sama, serta kurangnya kedalaman siswa dalam mengembangkan suatu gagasan. Selaras dengan kondisi tersebut, pembelajaran IPS idealnya tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep dan fakta semata, namun juga harus mampu menumbuhkan daya kreatif serta pemahaman sosial siswa yang lebih luas (Ardiansyah, Hastuti, & Kartika Sari., 2023).

Kendala dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya bersumber dari minimnya daya kritis siswa, namun juga dipengaruhi oleh kualitas bahan ajar yang tersedia. Idelanya, bahan ajar perlu dikembangkan secara sistematis dan menarik guna memenuhi kebutuhan belajar siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang efektif Wirawan, Wulandari, & Agustika., (2022). Akan tetapi, bahan ajar yang ada saat ini umumnya masih bersifat tradisional dan cenderung monoton. Selain itu, bahan ajar tersebut lebih menitikberatkan pada penyampaian informasi secara satu arah, sehingga peserta didik kurang mendapat ruang untuk mengeksplorasi ide serta membangun pemahaman secara mandiri. Hal ini mengakibatkan siswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kondisi tersebut juga terlihat pada materi "Daerah Kebangganku" yang membahas keragaman suku bangsa, di mana pesertadidik belum sepenuhnya mampu mengembangkan pemahaman secara mendalam serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa (Putra , Istiningih, & Dewi., 2021).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah dasar memegang peran penting dalam membekali siswa untuk mengenali realitas sosial serta keragaman yang ada di lingkungan sekitar mereka. Melalui pembelajaran ini, siswa dilatih untuk memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap dinamika kehidupan bermasyarakat. Salah satu materi yang diajarkan yaitu "Daerah Kebangganku" yang mengkaji keragaman suku bangsa di Indonesia. Selain itu, materi tersebut dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengenal, memahami, sekaligus mengapresiasi keberagaman melalui proses berpikir yang mendalam. Namun, proses pembelajaran pada materi tersebut belum memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk menggali ide dan pemikiran kreatif mereka. Siswa cenderung menyerap informasi secara bertahap tanpa menghubungkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan

sehari-hari. Akibatnya, kapasitas berpikir kreatif siswa dalam mendalami materi “Daerah Kebangganku” masih belum menunjukkan hasil yang maksimal. Pembelajaran IPS hendaknya tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga perlu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa agar mampu memahami realistik sosial secara lebih luas Nasution, Suci, & Rafiq., (2023).

Guna mengatasi berbagai kendala tersebut, salah satu langkah alternatif yang dapat diambil adalah memanfaatkan bahan ajar berbantuan media komik digital. Media komik digital memiliki keunggulan karena mampu menampilkan materi secara visual dan kontekstual, sehingga terasa lebih menarik bagi siswa. Dengan tampilan yang seperti itu, siswa akan lebih mudah menyerap isi pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penggunaan media komik efektif dalam membantu siswa menyerap materi pelajaran lewat perpaduan visual dan tulisan. Selain itu, adanya ilustrasi serta alur cerita yang menarik dalam komik digital dapat memicu daya imajinasi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengutarakan berbagai ide kreatif selama kegiatan belajar Gunawan, (2022). Media belajar yang menarik berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan sekaligus daya kreativitas siswa. Melalui sajian cerita yang relevan dengan pengalaman nyata, siswa diarahkan untuk lebih aktif dalam berpikir dan memaknai konten pembelajaran, bukan sekadar menghafal informasi yang diberikan Sulistriyaniva, Gunansyah, & Nasution, (2024). Situasi tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggali berbagai alternatif jawaban sekaligus mempertajam daya pikir kreatif siswa. Oleh karena itu, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi semata, melainkan juga menjadi sarana strategis dalam mengasah kreativitas siswa melalui stimulasi ide, imajinasi, serta kecakapan dalam memecahkan masalah. Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah., (2021).

Di samping penggunaan media komik digital, pemilihan model pembelajaran yang tepat juga memegang peranan penting dalam menstimulasi kreativitas siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Project Based Learning* (PjBL), yaitu sebuah model yang memposisikan siswa sebagai subjek aktif melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut mencakup, (1) memberikan pertanyaan awal, (2) perancangan proyek, (3) penyusunan jadwal, (4) pemantauan perkembangan proyek, (5) menguji hasil, dan (6) evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan Dewi (2022). Melalui rangkaian aktivitas ini, siswa didorong untuk menyampaikan ide, mengembangkan gagasan, serta menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Oleh sebab itu, implementasi model PjBL menjadi opsi strategis dalam mengoptimalkan daya pikir kreatif siswa. Hal tersebut sejalan dengan pandangan bahwa model PjBL menitikberatkan pada partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan masalah melalui proyek nyata yang menghasilkan sebuah produk Suharyati & Putu Arga, (2023). Melalui proses tersebut, siswa mendapatkan ruang seluas-luansya untuk bereksplorasi berkreasi, dan menuangkan gagasan mereka ke dalam karya yang diciptakan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan bahan ajar IPS melalui media komik digital yang diintegrasikan dengan model PjBL. Bahan ajar melalui komik digital ini disusun secara interaktif dengan materi “Daerah Kebangganku”. Di dalamnya, terdapat berbagai latihan soal dan tugas yang dirancang khusus untuk menimbulkan daya pikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis proses pengembangan serta menguji tingkat efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar.

2. Metode

Jenis penelitian yang diterapkan adalah Research and Development (R&D), yang difokuskan pada pengembangan sekaligus pengujian keefektifitasan produk bahan ajar IPS melalui media komik digital. Pemilihan metode ini didasarkan pada kelebihan yang tidak sekadar menciptakan produk baru, namun juga memvalidasi kelayakan serta efektivitasnya saat digunakan dalam proses belajar. Secara mendasar, metode penelitian dan pengembangan ditunjukkan untuk memproduksi perangkat tertentu dengan memastikan keefektifannya Waruwu, (2024). Adapun prosedur pengembangannya menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yakni (1) analisis (*analysis*), (2)

perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), serta (4) evaluasi (*evaluation*). Model ini dipilih karena dinilai praktis dan relevan untuk diaplikasikan dalam berbagai studi pengembangan (Syabrina dkk., 2025).

Proses pengembangan dimulai dengan tahap analisis, yang difokuskan pada identifikasi kebutuhan belajar melalui observasi dan wawancara guna mengetahui kendala di kelas, terutama mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa serta pemanfaatan bahan ajar. Selanjutnya, pada tahap desain, dilakukan perancangan konsep bahan ajar dan merancang komik digital sekaligus penyusunan instrumen penelitian yang diperlukan. Memasuki tahap pengembangan, produk bahan ajar dan komik digital mulai divalidasi oleh ahli bahan ajar, ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Setelah dinyatakan layak, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba produk secara langsung kepada siswa kelas V sekolah dasar. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan analisis menyeluruh untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas media berdasarkan respon siswa serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

Lokasi penelitian ini bertempat di SD Negeri Pasirmuncang, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat. Subjek yang dilibatkan dalam studi ini terdiri dari 25 siswa kelas V. Dalam menghimpun data, peneliti menerapkan teknik tes dan non-tes yang mencakup kegiatan observasi, wawancara, pengisian lembar validasi, angket respon siswa, serta instrumen kemampuan berpikir kreatif melalui metode *pretest* dan *posttest*. Seluruh data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan analisis deskriptif persentase guna menetapkan derajat kelayakan bahan ajar. Selain itu, dilakukan perhitungan N-Gain untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah proses pembelajaran dilakukan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup aspek kualitatif maupun kuantitatif. Informasi kualitatif dihimpun melalui observasi, wawancara, serta berbagai saran perbaikan yang diberikan oleh para validator guna menyempurnakan bahan ajar. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket validasi serta angket respon siswa, yang berfungsi sebagai instrumen penelitian terhadap tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

Proses analisis data kuantitatif dilaksanakan dengan menghitung persentase kelayakan produk menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya, angka persentase yang telah didapatkan akan dikategorikan ke dalam beberapa kriteria kelayakan di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Skor Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
0% - 40%	Kurang Layak

(Sumber: Himmah & Sulaikho, 2022)

Kriteria tersebut berfungsi sebagai acuan dalam menetapkan derajat kelayakan bahan ajar melalui media komik digital. Tujuannya adalah untuk memastikan media tersebut mampu menstimulasi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar secara efektif.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar IPS melalui media komik digital yang dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar. Materi yang diangkat dalam media ini adalah “Daerah Kebangganku”, yang dikemas melalui visualisasi menarik serta integrasi aktivitas berbasis proyek guna mendorong siswa dalam mengeksplorasi ide dan gagasan mereka secara aktif.

3.1.1 Pengembangan Bahan Ajar IPS

Proses pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi serta wawancara yang mengungkap bahwa kemampuan berpikir kreatif belum terasah secara optimal dan penggunaan bahan ajar di kelas masih kurang variatif. Memasuki tahap desain, dilakukan perancangan komik digital yang diselaraskan dengan materi serta indikator kemampuan berpikir kreatif. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media komik mulai diproduksi dan divalidasi oleh para ahli guna menguji kelayakan produk tersebut. Tahap implementasi diwujudkan melalui uji coba langsung kepada siswa sekolah dasar, sementara tahap evaluasi difokuskan pada penyempurnaan produk akhir berdasarkan masukan dari hasil validasi dan uji lapangan yang telah dilaksanakan.

Rancangan dari produk bahan ajar melalui media komik digital yang telah dikembangkan dapat dicermati pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media Komik Digital

Visualisasi bahan ajar melalui komik digital yang telah dikembangkan tersaji pada Gambar 1. Ilustrasi tersebut memperlihatkan rancangan media yang memadukan tampilan menarik dengan alur cerita terstruktur, serta materi yang relevan dengan kehidupan nyata sehingga mampu mendukung pengalaman belajar siswa sekolah dasar dengan lebih optimal.

3.1.2 Kelayakan Bahan Ajar IPS

Setelah tahap pengembangan, produk bahan ajar melalui komik digital tersebut divalidasi guna mengukur tingkat kelayakannya. Proses validasi ini melibatkan ahli materi, ahli bahan ajar, ahli media, dan praktisi guru. Hasil validasi menunjukkan perolehan angka yang signifikan, yakni 83,9% dari ahli materi, 96,25% dari ahli media, 86,1% dari ahli bahan ajar, dan 93,75% dari praktisi guru. Selain itu, seluruh masukan serta saran dari para validator dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan untuk menyempurnakan kualitas media komik digital tersebut.

Tabel 2. Persentase Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media,

Ahli Bahan Ajar & Praktisi Guru					
No	Validator	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kriteria
1	Ahli Materi	56	47	83,9%	Sangat Layak
2	Ahli Media	80	77	96,25%	Sangat Layak
3	Ahli Bahan Ajar	36	31	86,1%	Sangat Layak
4	Praktisi Guru	64	60	93,75%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2. Dapat disimpulkan bahwa setiap dimensi penilaian dalam validasi bahan ajar melalui media komik digital ini memperoleh kriteria “sangat layak”.

Hasil uji coba bahan ajar komik digital diperoleh melalui angket respon siswa yang dilakukan pada uji terbatas dan uji luas.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

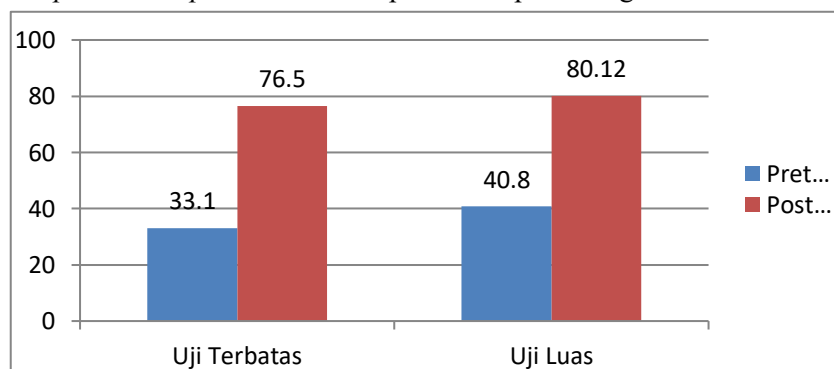
Skor Maksimal	1500
Skor yang Diperoleh	1156
Persentase Hasil Akhir	77,06%
Kategori	Baik

Data mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan komik digital diperoleh melalui instrumen angket respon siswa yang dilaksanakan dalam dua tahapan, yakni uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil analisis, pada tahap uji terbatas diperoleh capaian persentase sebesar 74,3% dengan predikat “baik”. Sementara itu, pada tahap uji luas, angka tersebut mengalami peningkatan menjadi 77,06% yang tetap berada dalam kategori “baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan apresiasi positif dari siswa serta layak diimplementasikan dalam kegiatan belajar di kelas.

3.1.3 Efektivitas Bahan Ajar IPS

Efektivitas penggunaan bahan ajar melalui komik digital diukur melalui perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data, tercatat rata-rata nilai *pretest* sebesar 40,8 yang kemudian meningkat secara signifikan menjadi 80,12 pada nilai *posttest*. Hasil tersebut membuktikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah memanfaatkan bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,66 menjadi 0,685 yang termasuk kedalam kriteria sedang menurut (Harianja, Yusup, & Siahaan., (2024). Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar komik digital yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada Diagram 1.



Gambar 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada Gambar 2. Gambar tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* baik pada uji terbatas maupun uji luas. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa bahan ajar komik digital yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3.1.4 Kendala Pengembangan Bahan Ajar

Kendala yang ditemui selama proses pengembangan bahan ajar IPS melalui media komik digital meliputi belum terbiasanya siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital, perlunya pendampingan dalam memahami penggunaan komik digital, serta adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan uji coba produk. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti memberikan arahan dan pendampingan selama kegiatan pembelajaran, melakukan penyesuaian terhadap alokasi waktu, serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengembangkan ide dan gagasannya.

3.2. Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar IPS melalui media komik digital berhasil dikembangkan melalui model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih menggunakan bahan ajar konvensional dan belum mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa secara optimal. Oleh karena itu, dikembangkan bahan ajar berbasis komik digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta materi pembelajaran yang kontekstual.

Pada tahap perancangan dan pengembangan, bahan ajar disusun secara sistematis dengan memadukan unsur teks, gambar, dan alur cerita yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena, Sundari, Nurkamilah, & Nasrullah (2020) yang menyatakan bahwa bahan ajar merupakan materi yang disusun secara terstruktur untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif. Selain itu, penggunaan media komik digital menurut Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah (2021) yang menyatakan bahwa komik digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu memahami materi secara lebih mudah. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar IPS melalui media komik digital yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media, bahan ajar, dan praktisi guru yang memperoleh persentase masing-masing sebesar 83,9%, 96,25%, 86,1%, dan 93,75%. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”, yang menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi, penyajian, bahasa, dan tampilan. Dengan demikian, bahan ajar komik digital yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kelayakan bahan ajar didukung oleh penelitian terbaru yang menyatakan bahwa bahan ajar yang telah melalui proses validasi ahli dan memperoleh kategori tinggi dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran serta sesuai dengan kebutuhan siswa Harianja, Yusup, & Sardianto (2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti komik juga dinilai mampu meningkatkan kualitas penyajian materi serta daya tarik siswa dalam belajar. Oleh karena itu, hasil validasi yang tinggi menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga relevan dengan perkembangan pembelajaran saat ini.

Hasil penelitian menyatakan bahwa bahan ajar IPS melalui media komik digital yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai dan *posttest* pada siswa, baik pada uji terbatas maupun uji luas. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* berada pada kategori sedang, yang membuktikan adanya peningkatan kemampuan

berpikir kreatif setelah penggunaan bahan ajar komik digital dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut tidak terlepas dari penggunaan media komik digital yang mampu menyajikan materi secara menarik dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan Suharyati & Putu Arga, (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang didukung media interaktif seperti komik digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif, eksploratif, dan kreatif dalam menyelesaikan tugas pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Selama proses pengembangan bahan ajar IPS melalui media komik digital, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Kendala tersebut meliputi keterbatasan waktu dalam proses perancangan dan pengembangan bahan ajar, sehingga diperlukan pengelolaan waktu yang lebih efektif agar setiap tahap dapat berjalan optimal. Selain itu, penyesuaian desain komik dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga menjadi tantangan tersendiri, karena bahan ajar harus disusun sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Hal ini sejalan dengan Putra, Istiningsih, & Dewi (2021) yang mengemukakan pendapat bahwa bahan ajar perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan digital. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi, sehingga diperlukan bimbingan tambahan dalam penggunaannya.

Kendala-kendala tersebut diatasi melalui proses perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar secara bertahap. Peneliti melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan. Selain itu, desain dan penyajian materi sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Peneliti juga memberikan arahan tambahan kepada siswa dalam penggunaan media komik digital. Upaya tersebut dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Dengan demikian, kendala yang dihadapi selama penelitian dapat menjadi bahan evaluasi untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Produk bahan ajar IPS melalui media komik digital telah berhasil diwujudkan melalui tahapan model ADDIE yang diselaraskan dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.
- 2) Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahan ajar, dan praktisi guru secara konsisten menempatkan media komik digital ini pada kategori “sangat layak” untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.
- 3) Tahapan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media komik digital ini mendapatkan apresiasi positif dari siswa, dengan perolehan predikat “baik” pada tahap uji terbatas maupun uji luas.
- 4) Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang ditandai dengan kenaikan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, serta perolehan nilai N-Gain sebesar 0,66 yang termasuk dalam kriteria “sedang”.
- 5) Secara keseluruhan, bahan ajar IPS melalui media komik digital yang dikembangkan ini efektif dalam mengoptimalkan potensi berpikir kreatif siswa sekolah dasar

5. Referensi

- Ardiansyah, R., Hastuti, D., & Sari, MK. (2023). Pembelajaran PjBL pada materi IPAS kelas IV sekolah dasar (Bag. 04). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 09(Query date: 2025-11-07 09:23:58). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1519>
- Aulia, N. (2023). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar (Bag. 1). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(Query date: 2025-11-30 19:10:37). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.338>

- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan project-based learning untuk penguatan profil pelajar pancasila kurikulum merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Gunawan, P. (2022). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran sejarah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Journal of history education and historiography*, 6(1).
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Sardianto Markos Siahaan. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(4), 38–47. <https://doi.org/10.32764/joems.v5i4.780>
- Ishlahul'Adiilah, I., & Haryanti, Y. (2023). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematic*, (Query date: 2025-11-06 14:03:14). <https://ejournal.papanda.org/index.php/pjmsr/article/view/306>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., (2020). Analisis bahan ajar (Bag. 3)., 3(Query date: 2025-11-16 19:26:21). <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.828>
- Narestuti, A., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021a). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Bag. 2). *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(Query date: 2025-11-07 09:17:12). <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Narestuti, A., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021b). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa : *Jurnal Pendidikan Biologi*, (Query date: 2025-12-02 17:24:07). <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar. *PEMA (JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Putra, A., Istiningih, S., & Dewi, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan IPS (Bag. 2). *Journal of Classroom Action Research*, 3(Query date: 2025-11-09 18:52:43). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1719>
- Saidah, I., & Dwijanto, D. (2020). Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Matematika (Bag. 1). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 6(Query date: 2025-11-30 19:10:37). <https://repository.unimal.ac.id/3471/1/Marina-Penilaian%20Autentik%20Bentuk%20Proyek%20dalam%20Pembelajaran%20Matematika-Juni%202016.pdf>
- Suharyati, T., & Putu Arga, H. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 2(1), 45–53. <https://doi.org/10.22460/jpp.v2i1.13037>
- Sulistriyaniva, R., Gunansyah, G., & Nasution. (2024). Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Literature Review (Bag. 4). *Jurnal Educatio FKIP*, 10(Query date: 2025-11-07 09:17:12). <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/10195/5718>
- Syabrina, M., Javanoca, L. K., Wardah, F., & Ahmad, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model AADIE Pada Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pendidikan Pancasila. 2(6).
- Utami, R., Endaryono, B., & Djuhartono, T (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pendekatan open-ended. *Faktor: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, (Query date: 2025-11-30 19:10:37). <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/5328>
- Utami, R., Endaryono, B., & Djuhartono T. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pendekatan open-ended (Bag. 1). *Faktor: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(Query date: 2025-11-06 14:03:14). <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v7i1.5328.g2997>

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wirawan, I., Wulandari, I., & Agustika, GNS. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD (Bag. 1). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(Query date: 2025-11-09 18:52:43). <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>