

**ANALISIS KREATIVITAS SISWA DALAM MENDESAIN KOMIK DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
DI SANGGAR BELAJAR KEPONG MALAYSIA**

ARTIKEL

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

IRIANTI YULIANA
2102090274



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2025



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Irianti Yuliana
NPM : 2102090274
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Analisis Kreativitas Siswa dalam Mendesain Komik dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

Dengan diterimanya artikel ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A⁺) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Artikel
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

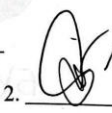

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL



Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Irianti Yuliana
NPM : 2102090274
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Analisis Kreativitas Siswa dalam Mendesain Komik dengan Model
Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di Sanggar Belajar
Kepong Malaysia

Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M. Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN ARTIKEL

Nama Lengkap : Irianti Yuliana
NPM : 2102090274
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Analisis Kreativitas Siswa dalam Mendesain Komik dengan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di Sanggar Belajar Kepong Malaysia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
18/03/2025	- Abstrak - Pendahuluan	
20/03/2025	- Tinjauan Pustaka	
22/03/2025	- Abstrak - Kesimpulan	
26/03/2025	- Hasil dan Pembahasan	
27/03/2025	- Abstrak - Hasil dan pembahasan	
1/04-2025	Acc sedang kerja Harau !!	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M. Hum.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Irianti Yuliana
NPM : 2102090274
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Analisis Kreativitas Siswa dalam Mendesain Komik dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di Sanggar Belajar Kepong Malaysia

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel saya yang berjudul "Analisis Kreativitas Siswa dalam Mendesain Komik dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) di Sanggar Belajar Kepong Malaysia " adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Irianti Yuliana
NPM: 2102090274

KATA PENGANTAR



Assalammualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, Sehingga peneliti dapat diberikan kesehatan serta umur yang panjang sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir berupa proposal penelitian yang berjudul “Analisis Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Komik Dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Di Sanggar Belajar Kepong Malaysia”. Penyusunan proposal ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jenjang S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam penulisan Proposal penelitian ini, peneliti menyadari bahwa banyak menerima bantuan baik moril, materil serta spiritual yang sangat tidak ternilai harganya. Terkhusus dan teristimewa, peneliti ucapkan ribuan terima kasih kepada Ayahanda tersayang Misdi dan Ibunda tercinta Iriansyah yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan setelah SMA dan kini telah selesai menyelesaikan pendidikan S-1 PGSD. Proposal ini peneliti persembahkan untuk Bapak dan Ibu yang telah mengisi dunia peneliti begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Serta tidak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan untuk anak-anaknya mencapai cita-cita, semangat, kasih sayang serta perhatian yang dengan sabar dan penuh kasih sayang merawat, menjaga, membesarkan, dan mendidik penulis. Semoga dengan Proposal penelitian ini, dapat memberikan suatu kebanggaan bagi Ayah dan Ibunda.

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah mendukung penulisan Proposal ini yaitu :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus pembimbing Proposal peneliti yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan mengarahkan peneliti serta bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan Proposal penelitian
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membimbing dan memberikan segala ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Kedua Orang Tua Peneliti yang selalu memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberi motivasi, Terimakasih sudah selalu berjuang untuk kehidupan peneliti, terimakasih untuk semua do'a dan dukungannya sehingga saya bisa berada di titik ini.
9. Teman-teman di Kelas F Pagi PGSD angkatan 2021 yang telah berbagi suka dan dukanya selama mengikuti perkuliahan.

Dalam Proposal ini, masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi isi, penyajian materi maupun susunan bahasa yang disampaikan. Peneliti menyadari bahwa Proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Sehingga, peneliti berharap pada kritik dan saran yang membangun, sehingga Proposal penelitian ini dapat lebih baik lagi.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima dari berbagai pihak, peneliti mengucapkan banyak terima kasih. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Akhir kata semoga Proposal ini bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam dunia Pendidikan.

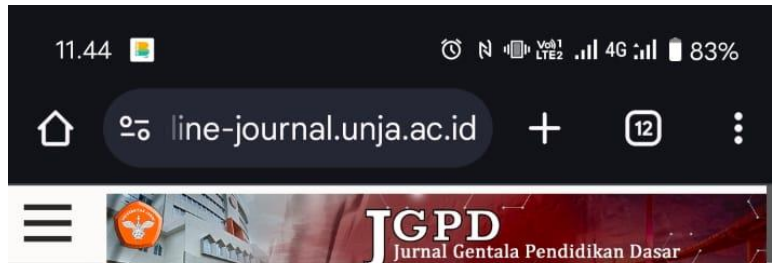
Aamiin Ya Rabbal' alamin

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Medan, Februari 2025

Peneliti,

IRIANTI YULIANA
NPM. 2102090257



Tentang Jurnal

Judul: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar

ISSN: P-ISSN: [2614-7092](#) dan E-ISSN: [2621-9611](#)

Subjek: Pendidikan Dasar, [dll](#)

Frekuensi Terbit: Terbit tiga kali setahun pada bulan Maret, Juli dan November.

Singkatan Jurnal: Jur. Gen. Ped. Dasar

Bahasa: Inggris dan Indonesia

Terindeks di: [BASE](#) , [Dimension](#) , [DOI Crossref](#) , [Google Scholar](#) , [Garuda](#) , [ROAD](#) , dan [SINTA 4](#)

Jurnal Gentala Pendidikan Dasar terbit mulai bulan Juni 2016 dengan terbitnya Volume 1 no 1 Juni 2016. Pada bulan Juni 2017 memperoleh p-ISSN: 2614-7092; pada bulan Juni 2018 memperoleh e-ISSN: 2621-9611. **Jurnal Gentala Pendidikan Dasar telah terakreditasi SINTA 4 berdasarkan Kemenristekdikti No:36/E/KPT/2019 mulai Volume 2 No. 2 Tahun 2018 sampai dengan Volume 8 No. 1 Tahun 2023 dan terakreditasi kembali oleh SINTA 4 berdasarkan Kemenristekdikti No:177/E/KPT/2024 mulai Volume 8 No. 1 Tahun 2023 sampai dengan Volume 12 No. 2 Tahun 2027** . Jurnal Gentala Pendidikan Dasar diterbitkan oleh Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Terbit dua kali setahun, setiap

untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Kelas Lima

EFEKTIFITAS MODEL MULTILITERASI BERBANTUAN
EDPUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD

Melati Ulya Nur Rahmasari, Sri Sukasih
13-26

 Bahasa Indonesia: PDF

Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Soal Pecahan pada Siswa Kelas IV

Susetya Dwi Putra, Noening Andrijati, Atip Nurharini
27-43

 Bahasa Indonesia: PDF

Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Yuliyanti, Diah Rizki Nur Kalifah
69-83

 Bahasa Indonesia: PDF

Analisis Kreativitas Siswa Mendesain Komik dengan Model Project Based Learning di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia

Irianti Irianti Yuliana, Mandra Saragih
95-106

 Bahasa Indonesia: PDF



Research Article

Analysis of Students' Creativity in Designing Comics with Project-Based Learning Model at Sanggar Belajar Kepong, Malaysia

Irianti Yuliana¹, Mandra Saragih²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara^{1,2}

Article Information

Reviewed : Mar 13, 2025

Revised : Mar 24, 2025

Available Online : Mar 30, 2025

Keyword

Creativity, Project-based Learning, Comics

Correspondence E-mail :

iriantiyuliana363@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to analyze students' creativity in designing comics using the Project Based Learning (PjBL) learning model at the Kepong Learning Studio, Malaysia. Student creativity is evaluated based on 3 aspects, namely originality, flexibility and elaboration in designing comics. The research method used is descriptive qualitative, with data collection techniques through observation, interviews and documentation. The research results show that the application of the PjBL model has a positive impact on the development of student creativity. Students are more active in exploring ideas, producing more innovative comic designs, and improving critical thinking and collaboration skills in completing projects. The main supporting factor is the use of project-based methods which encourage students to be more independent in the learning process. However, researchers also found several obstacles, such as limited technical skills in drawing and using digital design applications. The conclusion of this research confirms that PjBL is effective in increasing students' creativity in designing comics. The recommendation from this research is the systematic application of the PjBL method and increased guidance in the use of digital design technology to support the development of student creativity.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxx>

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menekankan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, sosial, dan karakter, di mana kemampuan dalam memecahkan masalah merupakan indikator penting dari kemampuan berpikir kritis. Di era abad 21 saat ini peserta didik harus memiliki struktur keterampilan dasar atau kecakapan 4C (Ardiansyah et al., 2022). Kecakapan 4C pada pembelajaran abad-21 yang terdiri dari: *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Creativity and Inovasi* (Kreatif dan Inovasi) (Hanif, 2020). Sehingga tuntutan kompetensi dalam pendidikan pada abad 21 saat ini peserta didik harus diarahkan pada peningkatan

kemampuan yang meliputi, seperti; kemampuan daya dalam berpikir kritis maupun kemampuan dalam pemecahan suatu masalah, peserta didik mampu membangun komunikasi yang baik, serta berkolaborasi dalam membangun kerja sama (Widiastika et al., 2020).

Keterampilan *Critical Thinking* (berpikir kritis), sebagai unsur dari keterampilan 4C, melibatkan kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan mengambil keputusan yang terinformasi. Indikator keberhasilan tersebut yaitu kemampuan atau keterampilan siswa dalam berpikir kritis serta kemampuan dalam memecahkan suatu masalah (Angraeni, 2020). Menurut pandangan Glaser, berpikir kritis merupakan kemampuan nalar seseorang secara mendalam terhadap penyelesaian masalah dengan menganalisis suatu masalah dalam mencari pengetahuan maupun kebenaran berdasarkan fakta atau *actual* (Fadhli, 2015).

Komunikasi (*Communication*) yang juga dikenal sebagai proses penyampaian pesan atau informasi yang bermakna dari satu orang (individu) ke orang lainnya yang bertujuan untuk mencapai suatu pemahaman. Menurut Everett M. Rogers dan Lawrence dalam (Himmawan, 2023) Komunikasi merupakan suatu proses dimana dua orang atau lebih terlibat dalam pertukaran informasi, menciptakan pemahaman yang mendalam di antara mereka. Dalam konteks pembelajaran, Kemampuan berkomunikasi memegang peranan penting dalam mencapai target pembelajaran. Dengan keterampilan berkomunikasi yang baik, siswa dapat dengan mudah menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran, baik melalui percakapan lisan maupun tulisan.

Kolaborasi (*Collaboration*) sangat berperan penting dalam membentuk karakter sosial pada siswa. Menurut (Hugerat, 2020) Keterampilan berkolaborasi dengan individu lain mencakup kemampuan untuk bekerja secara efektif, menghargai keragaman dalam tim, menunjukkan fleksibilitas, dan menunjukkan keinginan untuk berkontribusi dengan melakukan kompromi demi mencapai tujuan bersama. Kolaborasi dilakukan dengan mengutamakan keuntungan kedua belah pihak. Semua pihak yang terlibat memiliki tanggung jawab yang jelas, dan masing-masing peran di deskripsikan dengan jelas (Wandini, 2021) dari pengertian diatas dapat dimaknai bahwa keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain secara efektif untuk mencapai tujuan bersama.

Terakhir, adalah *Creativity and Inovasi* (Kreatif dan Inovasi). Dengan kreativitas dan juga inovasi ini dapat membuat seseorang semakin berkembang dan dapat berpikir kritis. Dalam proses pembentukan kreativitas ini siswa harus diajak untuk lebih dalam dan lebih dari

kebiasaan setiap siswa tersebut, setiap siswa akan mendapatkan kesuksesan apabila siswa memiliki jiwa dan kreatifitas yang tinggi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan hubungan baru dan menghasilkan sesuatu yang inovatif dan berarti (Hussein, 2019). Dalam dunia yang terus berubah dengan cepat, kemampuan untuk berpikir kreatif menjadi kunci untuk menemukan solusi inovatif terhadap masalah yang kompleks. Mendorong siswa untuk mengembangkan imajinasi dan berani berinovasi adalah investasi dalam menciptakan generasi yang mampu menghadapi tantangan dengan cara yang segar dan baru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity & Innovation*) memegang peran penting dalam pembelajaran dan pengembangan individu. Berpikir kritis membantu siswa dalam menganalisis informasi dan menyelesaikan masalah secara rasional berdasarkan fakta. Komunikasi memungkinkan pertukaran informasi yang efektif, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Kolaborasi mendorong kerja sama tim yang harmonis, di mana setiap individu memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas untuk mencapai tujuan bersama. Sementara itu, kreativitas dan inovasi memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir lebih luas dan menciptakan solusi yang inovatif dalam menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang. Dengan mengembangkan keempat keterampilan ini, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pada pembelajaran kreatif menekankan bagaimana guru memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman, hal ini menuntut pendidik untuk menyediakan bahan pembelajaran, sehingga siswa dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu dalam proses belajar dan pembelajaran, perlu menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik. Pembelajaran kreatif dan inovatif menjadi kebutuhan utama dalam dunia pendidikan modern. Dengan adanya teknologi dan berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia, pembelajaran di sekolah dapat dirancang lebih menarik dan efektif. Namun, masih banyak siswa tingkat kreativitasnya rendah yang disebabkan karena sebagian besar guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah sehingga proses belajar mengajar kurang menarik, membosankan, dan penguasaan materi pada siswa kurang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan September 2024 di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, ditemukan dari hasil wawancara dengan siswa kelas IV masih banyak terdapat beberapa siswa yang memiliki minat belajar yang kurang, ditandai dengan kurangnya ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain minat belajar, salah satu masalah yang jadi perhatian penulis adalah kurang berkembangnya kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari karya mereka yang kurang menarik, kebanyakan hanya mencontoh hasil karya guru atau teman. Jadi, kreativitas mereka masih rendah. Maka diperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk memicu kreativitas siswa meningkat dalam belajar.

Model pembelajaran merupakan suatu alat yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai penyampaian materi pembelajaran, dan dalam penggunaan model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan berbagai hal, seperti situasi dan kondisi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan pendekatan yang menempatkan proyek sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, model ini melibatkan siswa dalam penyelesaian masalah dan tugas yang diberikan serta memberikan peluang bagi mereka untuk bekerja secara mandiri, mengatur pembelajaran mereka sendiri, membangun pemahaman baru, dan menghasilkan suatu produk dari hasil kreativitas mereka sendiri. Dalam konteks seni dan desain, penelitian yang dilakukan oleh (Ramdani, 2020) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran seni rupa berhasil meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam menciptakan karya visual.

Studi lain oleh (Ibda, 2015) juga mengungkapkan bahwa penggunaan PjBL dalam pembelajaran berbasis seni dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif mereka secara lebih leluasa. Temuan ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia, di mana model PjBL diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain komik. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, siswa akan lebih terlibat langsung dalam proses belajar dan lebih antusias dalam memahami serta menyelesaikan materi pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada investigasi tingkat kreativitas siswa kelas 4 dalam pembelajaran Seni dan Budaya melalui desain komik dengan

model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengangkat isu mengenai **Analisis Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Komik Dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Di Sanggar Belajar Kepong Malaysia.**

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan agar mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan, menguraikan, dan menafsirkan kreativitas siswa dalam mendesain komik dengan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Pada penelitian ini Subjek dalam peneliti ini adalah 9 siswa kelas IV. Subjek penelitian ini terdiri dari deskripsi kreativitas siswa dalam mendesain komik.

Pengambilan subjek penelitian diberikan arahan cara penggunaan canva dalam mendesain sebuah komik. Kemudian dianalisis kreativitas siswa pada kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Sementara objek dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia dalam mendesain komik di tinjau dari faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas siswa dalam mendesain. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang dihasilkan adalah penjabaran secara deskriptif mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dalam membuat komik dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berkaitan dengan kreativitas siswa dalam mendesain komik menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Peneliti melakukan observasi dan wawancara sebelum menerapkan model pembelajaran PjBL untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain komik pada mata pelajaran SBdP masih rendah. Sebanyak 6 dari 9 siswa memiliki hasil kreativitas rendah.

Hal ini tentunya akan sangat berpengaruh terhadap hasil kreativitas siswa dalam mendesain komik. Pembelajaran berbasis proyek atau project based learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek dan kegiatan sebagai medianya. Model pembelajaran berbasis proyek mempunyai enam langkah pembelajaran (sintaks). Langkah-langkah ini adalah menentukan pertanyaan dasar, membuat rencana proyek, membuat jadwal, memantau (monitoring), menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman.

Langkah yang pertama, peneliti memberikan stimulus kepada siswa berupa contoh komik untuk diamati dan didiskusikan secara bersama dalam menentukan pertanyaan mendasar. Dalam kegiatan ini siswa mengamati apa saja elemen yang ada di dalam komik tersebut sehingga siswa dapat membuat komik dengan mudah.

Langkah kedua, Pada tahap ini, peneliti membetikan opsi pada siswa tema apa yang akan di gunakan oleh siswa dan siswa secara bersama-sama mulai menentukan tema apa yang akan di pilih untuk membuat komik tersebut. Setelah semua siswa berdiskusi, maka diperoleh hasil bahwa tema yang akan dibuat berupa komik edukatif. Peneliti memberikan LKPD yang berisi contoh komik edukatif sehingga dapat dijadikan dasar dan pandangan bagi para siswa untuk membuat isi dari komik, tokoh-tokoh yang akan di gunakan dan kombinasi warna yang cocok untuk desain komik siswa.

Langkah ketiga yaitu menyusun jadwal. Siswa bersama dengan peneliti membuat kesepakatan mengenai waktu dan langkah yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dimana dalam proses ini cukup banyak memakan waktu dalam proses pengerjaannya.

Langkah keempat yaitu monitoring. Secara mandiri seluruh siswa membuat komik dengan tema yang sudah di tentukan, dan dengan isi percakapan yang berbeda beda setiap siswanya sesuai dengan kekreativitasan siswa tersebut dalam mengarang dan membuat kombinasi warna yang semenarik mungkin sesuai dengan kreativitas siswa masing-masing. Peneliti mengunjungi setiap siswa untuk mengamati perkembangan dari proyek yang dibuat. Sesekali para siswa berkonsultasi untuk kemajuan proyek komik siswa.

Langkah kelima yaitu menguji hasil. Pada tahap ini seluruh siswa berdiskusi dan berkonsultasi dengan guru mengenai kelayakan produk yang mereka buat. Kelayakan tersebut meliputi komik yang mereka buat seperti isi percakapan, elemen atau karakter, kesesuaian gambar, dan estetika karya komik (perpaduan warna, kerapian).

Langkah keenam evaluasi pengalaman. Pada tahap ini, maka setiap siswa menunjukkan hasil karya yang telah mereka buat dan mereta melakukan presentasi atas karya yang telah mereka buat. Pada tahap ini tugas guru dan siswa lain yang tidak presentasi yaitu memberikan apresiasi dan masukan kepada siswa yang sedang presentasi. Pada akhir kegiatan, siswa bersama dengan peneliti melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah berlangsung.

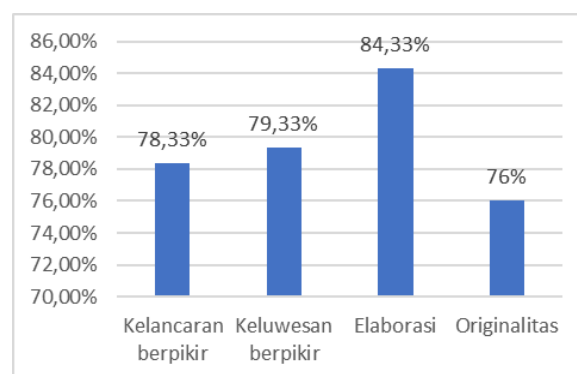
Hasil karya siswa dalam mendesain komik dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu berupa komik edukatif. Dimana setiap siswa bebas mengembangkan kreativitasnya masing-masing sesuai dengan kemampuannya dalam mendesain sebuah komik sehingga komik yang dihasilkan siswa cukup beraneka ragam. Setelah mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mendesain komik, ada beberapa dampak dari hasil yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dampak pertama yaitu seluruh siswa semangat dan sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dampak kedua yaitu kreativitas siswa meningkat saat membuat komik karena seluruh siswa diberi kebebasan dalam menentukan ide atau gagasan yang dituangkan dalam komik. Dampak yang ketiga yaitu bahwa Model pembelajaran *Project Based Learning* dirasa sangat tepat karena peserta didik mampu berpikir secara kritis dan kreatif untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Dampak yang ke empat yaitu melalui model *Project Based Learning* kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak gampang bosan dan jenuh dalam melakukan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain komik pada siswa kelas IV dapat di tarik kesimpulan bahwa dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mendesain komik terbukti mampu dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil penilaian kriteria pada setiap dimensi kreativitas membuat komik dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* diperoleh persentasi yang berbeda untuk empat dimensi kreativitas. Siswa 1 dan 2 memperoleh persentase 75% untuk kelancaran berpikir, 75% untuk keluwesan berpikir, 82% untuk elaborasi dan 69% untuk originalitas. Siswa 3 memperoleh persentase 80% untuk kelancaran berpikir, 79% keluwesan berpikir, 83% untuk elaborasi dan originalitas 77%. Pada siswa 3 dan 5 persentase 75% untuk kelancaran berpikir, 79% kelancaran keluwesan berpikir, 85% untuk elaborasi dan

originalitas 72%. Siswa 6 dan 7 persentase 80% untuk kelancaran berpikir, 79% kelancaran keluwesan berpikir, 86% untuk elaborasi 77% originalitas. Siswa 8, diperoleh persentase 83% kelancaran berpikir, 85% kelancaran keluwesan berpikir, 87% untuk elaborasi dan 82% originalitas. Siswa 9 memperoleh persentase 77% kelancaran berpikir, kelancaran keluwesan berpikir 79%, 83% untuk dimensi elaborasi dan originalitas 79,33%.

Hasil rata-rata berdasarkan dimensi kelancaran berpikir adalah 78%, keluwesan berpikir 79,33%, elaborasi 84,33% dan originalitas 76%. Berikut gambar rekavitulasi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam membuat komik digital.



Gambar Rekavitulasi Kreativitas

Skor rata-rata yang diperoleh dari keempat dimensi tersebut adalah 79,5%. Hal ini sesuai dengan taraf kreativitas berada pada predikat baik pada rentang 76%-85% (Fauzan et al., 2021) Dengan demikian penerapan model pembelajaran *project based learning* mampu membuat kreativitas siswa dalam membuat komik pada kategori baik. Dimensi yang paling besar ada pada elaborasi, yang mana siswa mengembangkan ide, gagasan, melakukan inovasi gambar, ilustrasi anak SD, tabpilan komik menarik dengan *layout* cerah, berwarna, jalan ceritanya seru tidak mudah ketebak, menarik alur ceritanya, dan ada nilai karakternya sehingga fokus perhatian anak meningkat untuk terus membaca.

Dimensi yang paling rendah ada pada dimensi originalitas yaitu 76%. Hal ini menunjukkan bahwa produk komik digital siswa belum sepenuhnya hasil ide gagasan sendiri melainkan mencari dari sumber referensi dan belum sepenuhnya dapat menginspirasi orang lain dalam mengembangkan produk baru. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas kegiatan dalam pembelajaran menggunakan *project based learning* berlangsung dengan efektif, siswa

mampu memahami media yang tepat untuk dibuat, mendapatkan ide dan gagasan dari berbagai referensi dan dengan tema yang dipilih untuk komiknya.

Model, ilustrasi gambar, dan warna membuat tulisan lebih menarik, unik yang dapat membuat fokus perhatian anak dalam membaca meningkat dan memiliki pesan moral dari alur ceritanya. Kemampuan membuat komik dilandasi karena adanya potensi siswa untuk memecahkan masalah dengan kreatif dan imajinatif sehingga menghasilkan suatu karya menarik dan inovatif (Kuswanto, 2020). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari (Maulinda, 2023) yang menjelaskan bahwa siswa calon guru memiliki pengetahuan, keterampilan didalam membuat media berupa komik dengan menemukan ide yang kreatif sesuai usia fase anak sekolah dasar dengan dikaitkan pada materi konsep yang dipelajari dan terinspirasi dari lingkungan sekitar, memerhatikan keorisinilan dan sudut pandang dalam pembuatan media komik. Adapun komik yang dibuat memberikan kemudahan dalam membaca, menarik dengan adanya desain gambar, model, dan ilustrasi serta memiliki pesan moral pada komik digital (Nurhasnah, 2024).

Hasil wawancara dengan siswa diperoleh informasi bahwa mereka merasa senang dan tertantang didalam membuat komik digital sehingga mereka berpikir kreatif mendesain pembelajaran komik. Pada pelaksanaan membuat, ada bukti dokumentasi melalui foto serta terlihat adanya kolaborasi yang sangat baik diantara seluruh siswa dan peneliti untuk menyelesaikan komiknya.

Pembahasan

Komik yang dibuat siswa pun bisa dijadikan referensi ketika menjadi pendidik didalam mendesain pembelajar inovatif. Hal ini karena komik dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar membaca pemahaman dengan dilengkapi gambar ilustrasi menarik dan bisa diakses melalui smartphone, tablet dan computer sehingga bisa dibaca dimanapun. Selain itu, komik efektif dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menyenangkan karena dilengkapi banyak warna dan gambar dengan diisi cerita bentuk kalimat sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami dan dimengerti peserta didik (Okpatrioka, 2023).

Pemanfaatan teknologi melalui *smartphone* pun mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien apalagi komik bisa diakses kapan saja dan dimana pun untuk mendapatkan informasi mengenai materi dan tema yang diajarkan (Oktavia, 2020). Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project-based learning* dapat mengembangkan dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam membuat komik. Hal ini sesuai

dengan penelitian (Panjaitan, et al., 2023) yang menjelaskan bahwa model *project-based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya dan berinovasi, mampu memberikan kesempatan untuk merencanakan, mendesain dan merefeksi pembuatan teknologi pembelajarannya.

Model *project-based learning* juga membuat individu memiliki inisiatif dengan cara berpikir kreatif untuk mengeksplor kemampuan ide gagasannya untuk membuat dan menghasilkan karya. Kemampuan berpikir kreatif siswa ini dipengaruhi adanya pembelajaran yang dilandasi pada permasalahan, adanya keterlibatan siswa untuk melakukan praktik secara langsung dalam membuat sesuatu produk, dan pelaksanaan pembelajaran yang menuntut siswa untuk berfikir kreatif. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *project-based learning* tepat digunakan dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam merencanakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

KESIMPULAN

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* berjalan dengan lancar dan efektif. Siswa menjadi lebih kreatif didalam membuat produk inovatif dalam pembelajaran berupa media komik untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kreativitas mahasiswa dimensi kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi dan originalitas sebesar 79,5% dengan kategori baik. Dengan demikian, penerapan model pembelajatrnan *project based learning* ini membuat siswa menjadi lebih kreatif, berfikit kritis dan mandiri dalam memecahkan permasalahan dengan membuat komik untuk mengingkatkan kreativitas yang ada di dalam diri siswa dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

REFERENSI

- Angraeni, R. F., Oktradiksa, A., & Iman, M. S. (2020). The Correlation Between Audio Visual On Blood Circulation Material and Learning Outcomes Of Primary Students In MI Muhammadiyah Kalikajar Wonosobo. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 12(1), 43–54. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v12i1.194>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>

- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Himmawan, D. F., & Juandi, D. (2023). Games based learning in mathematics education. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 41–50. <https://doi.org/10.30738/union.v11i1.13982>
- Hugerat, M., Kortam, N., Maroun, N. T., & Basheer, A. (2020). The Educational Effectiveness of Didactical Games in Project-based Science Learning among 5th Grade Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(10), 1–12. <https://doi.org/10.29333/ejmste/8490>
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., & Thong, M. K. (2019). A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students' Critical Thinking Skills in Elementary Science. *IEEE Access*, 7, 96309–96318. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2929089>
- I., Hasnunidah, N., & Maulina, D. (2021). Jurnal Pendidikan Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(3), 146–157.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- Maulinda, L., Fanani, A., & Rosidah, C. T. (2023). Digital Comics Material on Human and Animal Circulatory Organs in Elementary School. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(3), 945. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i3.5935>
- Nurhasnah, N., Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning Theories According to Constructivism Theory. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(1), 19–30. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i1.577>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktavia, A., & Agustin, H. (2020). Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students. *International Journal of Educational Research Review*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.24331/ijere.646821>
- Panjaitan, W. S., Kusnandar, K., & Hikmayani, N. H. (2023). Development of A Snakes and Ladders Game-Based Nutrition Education Media to Adderss Anemia in Adolescent Females. *Proceedings of the International Conference on Nursing and Health Sciences*, 4(1), 267–274. <https://doi.org/10.37287/picnhs.v4i1.1809>
- Ramdani., & Madanagopal, D. (2020). Piaget's Theory and Stages of Cognitive Development- An Overview. *Scholars Journal of Applied Medical Sciences*, 8(9), 2152–2157. <https://doi.org/10.36347/sjams.2020.v08i09.034>
- Wandini, R. R., Damanik, E. S. D., Daulay, S. H., & Iskandar, W. (2021). the Effect of Snake and Ladder Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic History “Fathu Mecca” At the Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia. *Al-*

Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 13(1), 167–178. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i1.637>

Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>

SURAT KETERANGAN TANDA TERIMA ARTIKEL

Jambi, Maret 2025

No. : 08 /JGPD-Vol.10/X/2025

Lampiran : -

Hal : Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Kepada Yth:

Bapak/Ibu

Irianti Yuliana

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada Jurnal Gentala Pendidikan Dasar (P-ISSN: 2614-7092, E-ISSN: 2621-9611) dengan judul:

**Analysis of Students' Creativity in Designing Comics with Project-Based Learning
Model at Sanggar Belajar Kepong, Malaysia**

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal Gentala Pendidikan Dasar untuk Volume 10, No 1 Maret 2025 yang akan terbit bulan Maret 2025.

Artikel tersebut akan lebih dahulu tersedia secara online di <https://online-journal.unja.ac.id> Jika ada permintaan dalam bentuk *hardcopy*, silahkan hubungi *Principal Contact* kami. Biaya terbit jurnal sebesar Rp. 500.000,- (*online*).

Jurnal Gentala Pendidikan Dasar dapat diakses di <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/index> atau menghubungi melalui email penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id pada Jurnal Gentala Pendidikan Dasar berada di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi.

Demikian informasi ini, atas perhatiannya, kami sampaikan terimakasih.

Hormat kami,
Editor in Chief



Prof. Drs. Syahril, M.Ed., Ph.D

Analysis of Students' Creativity in Designing Comics with Project-Based Learning Model at Sanggar Belajar Kepong, Malaysia

Irianti Yuliana¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

Article Information

Reviewed :

Revised :

Available Online :

Keywords

Creativity, Students, Comics, PjBL

Korespondensi

e-mail :

iriantiyluliana363@gmail.com¹

ABSTRACT

This study focuses on evaluating the creativity of students in comic design through the Project Based Learning (PjBL) model at the Kepong Learning Studio in Malaysia. Student creativity is assessed based on three dimensions: originality, flexibility, and elaboration in their comic designs. The research employs a descriptive qualitative methodology, utilizing data collection methods such as observation, interviews, and documentation. Findings indicate that implementing the PjBL model positively influences student creativity. Students demonstrate increased engagement in idea exploration, leading to more innovative comic designs while enhancing their critical thinking and collaboration skills during project completion. A key factor supporting this development is the project-based approach, which fosters greater independence among students in their learning journey. However, challenges were identified, including limited technical skills in drawing and using digital design tools. The conclusion drawn from this research affirms the effectiveness of PjBL in boosting students' creativity in comic design. Recommendations include systematically applying the PjBL method and providing enhanced support for using digital design technologies to further nurture student creativity.

DOI :

PENDAHULUAN

Pembelajaran di abad ke-21 menitikberatkan pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, sosial, serta karakter. Di antara kemampuan tersebut, kecakapan dalam memecahkan masalah menjadi salah satu indikator utama dari kemampuan berpikir kritis. Di era abad 21 saat ini peserta didik harus memiliki struktur keterampilan dasar atau kecakapan 4C (Ardiansyah et al., 2022). Kecakapan 4C pada pembelajaran abad-21 yang terdiri dari: *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Creativity and Inovasi* (Kreatif dan Inovasi) (Hanif, 2020). Oleh karena itu, dalam memenuhi tuntutan kompetensi pendidikan abad ke-21, peserta didik perlu diarahkan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam

berbagai aspek, seperti kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat membangun komunikasi yang efektif dan berkolaborasi dengan baik dalam menciptakan kerja sama (Widiastika et al., 2020).

Keterampilan berpikir kritis, yang merupakan salah satu elemen dari keterampilan 4C, mencakup kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan yang berdasarkan informasi yang tepat. Indikator keberhasilan dalam hal ini adalah kemampuan siswa dalam berpikir kritis serta keterampilan mereka dalam memecahkan masalah (Angraeni, 2020). Menurut Glaser, berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk melakukan penalaran secara mendalam dalam menyelesaikan masalah dengan menganalisis isu untuk mencari pengetahuan atau kebenaran berdasarkan fakta yang ada (Fadhli, 2015).

Komunikasi, yang juga disebut sebagai proses penyampaian pesan atau informasi yang bermakna dari satu individu ke individu lain, bertujuan untuk mencapai pemahaman yang sama. Menurut Everett M. Rogers dan Lawrence dalam (Himmawan, 2023), komunikasi adalah proses di mana dua orang atau lebih terlibat dalam pertukaran informasi, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam di antara mereka. Dalam konteks pendidikan, kemampuan berkomunikasi sangat krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan keterampilan komunikasi yang baik, siswa dapat dengan mudah menyampaikan informasi terkait materi pelajaran, baik secara lisan maupun tulisan.

Kolaborasi memainkan peran krusial dalam membentuk karakter sosial siswa. Menurut (Hugerat, 2020), keterampilan berkolaborasi mencakup kemampuan bekerja secara efektif, menghargai keragaman dalam tim, menunjukkan fleksibilitas, dan bersedia berkontribusi dengan berkompromi demi mencapai tujuan bersama. Kolaborasi menekankan keuntungan semua pihak yang terlibat, dengan tanggung jawab yang jelas dan peran yang terdefinisi dengan baik (Wandini, 2021). Dengan demikian, keterampilan kolaborasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk bekerja sama secara efektif dengan orang lain demi mencapai tujuan bersama. Terakhir, adalah *Creativity and Inovasi* (Kreatif dan Inovasi). Dengan kreativitas dan juga inovasi ini dapat membuat seseorang semakin berkembang dan dapat berpikir kritis. Dalam proses pembentukan kreativitas ini siswa harus diajak untuk lebih dalam dan lebih dari kebiasaan setiap siswa tersebut, setiap siswa akan mendapatkan kesuksesan apabila siswa memiliki jiwa dan kreatifitas yang tinggi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan hubungan baru dan menghasilkan sesuatu yang inovatif dan berarti (Hussein, 2019). Di tengah dunia yang terus mengalami perubahan pesat, kemampuan berpikir kreatif menjadi sangat penting untuk

menghasilkan solusi inovatif bagi masalah-masalah yang rumit. Memberikan dorongan kepada siswa agar mengasah imajinasi dan keberanian dalam berinovasi merupakan investasi berharga untuk membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan dengan pendekatan yang segar dan berbeda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity & Innovation*) memegang peran penting dalam pembelajaran dan pengembangan individu. Berpikir kritis membantu siswa dalam menganalisis informasi dan menyelesaikan masalah secara rasional berdasarkan fakta. Komunikasi memungkinkan pertukaran informasi yang efektif, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Kolaborasi mendorong kerja sama tim yang harmonis, di mana setiap individu memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas untuk mencapai tujuan bersama. Sementara itu, kreativitas dan inovasi memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir lebih luas dan menciptakan solusi yang inovatif dalam menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang. Dengan mengembangkan keempat keterampilan ini, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif sangat berperan dalam mengembangkan kreativitas siswa. Dalam pembelajaran kreatif, fokus utama adalah bagaimana guru dapat memfasilitasi aktivitas belajar sehingga tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini mengharuskan pendidik untuk menyediakan bahan ajar yang dapat merangsang siswa agar terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang kreatif dan menarik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, penting untuk menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai guna mendukung kelancaran dan efektivitas belajar. Pembelajaran kreatif dan inovatif menjadi kebutuhan utama dalam dunia pendidikan modern. Dengan adanya teknologi dan berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia, pembelajaran di sekolah dapat dirancang lebih menarik dan efektif. Namun, masih banyak siswa tingkat kreativitasnya rendah yang disebabkan karena sebagian besar guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah sehingga proses belajar mengajar kurang menarik, membosankan, dan penguasaan materi pada siswa kurang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan September 2024 di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, ditemukan dari hasil wawancara dengan siswa kelas IV masih banyak terdapat beberapa siswa yang memiliki minat belajar yang kurang, ditandai dengan kurangnya ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain minat belajar, salah satu masalah yang jadi perhatian penulis adalah kurang berkembangnya kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari karya mereka yang kurang menarik, kebanyakan hanya mencontoh hasil

karya guru atau teman. Jadi, kreativitas mereka masih rendah. Maka diperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk memicu kreativitas siswa meningkat dalam belajar.

Model pembelajaran adalah alat yang umum digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi. Penggunaan model ini perlu disesuaikan dengan berbagai faktor, termasuk situasi dan kondisi dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan pendekatan yang menempatkan proyek sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, model ini melibatkan siswa dalam penyelesaian masalah dan tugas yang diberikan serta memberikan peluang bagi mereka untuk bekerja secara mandiri, mengatur pembelajaran mereka sendiri, membangun pemahaman baru, dan menghasilkan suatu produk dari hasil kreativitas mereka sendiri. Dalam konteks seni dan desain, penelitian yang dilakukan oleh (Ramdani, 2020) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran seni rupa berhasil meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam menciptakan karya visual. Studi lain oleh (Ibda, 2015) juga mengungkapkan bahwa penggunaan PjBL dalam pembelajaran berbasis seni dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif mereka secara lebih leluasa. Temuan ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia, di mana mode PjBL diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain komik.

Dengan menerapkan model pembelajaran ini, siswa akan lebih terlibat langsung dalam proses belajar dan lebih antusias dalam memahami serta menyelesaikan materi pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada investigasi tingkat kreativitas siswa kelas 4 dalam pembelajaran Seni dan Budaya melalui desain komik dengan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengangkat isu mengenai **Analisis Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Komik Dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Di Sanggar Belajar Kepong Malaysia.**

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan agar mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan, menguraikan, dan menafsirkan kreativitas siswa dalam

mendesain komik dengan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Pada penelitian ini Subjek dalam peneliti ini adalah 9 siswa kelas IV. Subjek penelitian ini terdiri dari deskripsi kreativitas siswa dalam mendesain komik. Pengambilan subjek penelitian diberikan arahan cara penggunaan canva dalam mendesain sebuah komik. Kemudian dianalisis kreativitas siswa pada kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Sementara objek dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia dalam mendesain komik di tinjau dari faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas siswa dalam mendesain. Instrumen yang dipakai meliputi lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh berupa penjelasan deskriptif tentang kemampuan siswa dalam berpikir kreatif saat membuat komik dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini berkaitan dengan kreativitas siswa dalam mendesain komik menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Peneliti melakukan observasi dan wawancara sebelum menerapkan model pembelajaran PjBL untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain komik pada mata pelajaran SBdP masih rendah. Sebanyak 6 dari 9 siswa memiliki hasil kreativitas rendah.

Hal ini tentu saja akan berdampak signifikan pada hasil kreativitas siswa dalam merancang komik. Pembelajaran berbasis proyek, atau *project based learning*, adalah sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan proyek dan aktivitas sebagai media utamanya. Model ini memiliki enam tahapan pembelajaran (sintaks), yaitu: menentukan pertanyaan utama, merancang rencana proyek, menyusun jadwal, melakukan pemantauan, menguji hasil, serta mengevaluasi pengalaman yang diperoleh.

Langkah yang pertama, peneliti memberikan stimulus kepada siswa berupa contoh komik untuk diamati dan didiskusikan secara bersama dalam menentukan pertanyaan mendasar. Dalam kegiatan ini siswa mengamati apa saja elemen yang ada di dalam komik tersebut sehingga siswa dapat membuat komik dengan mudah.

Langkah kedua, Pada tahap ini, peneliti membetikan opsi pada siswa tema apa yang akan di gunakan oleh siswa dan siswa secara bersama-sama mulai menentukan tema apa yang akan di

pilih untuk membuat komik tersebut. Setelah semua siswa berdiskusi, maka diperoleh hasil bahwa tema yang akan dibuat berupa komik edukatif. Peneliti memberikan LKPD yang berisi contoh komik edukatif sehingga dapat dijadikan dasar dan pandangan bagi para siswa untuk membuat isi dari komik, tokoh-tokoh yang akan di gunakan dan kombinasi warna yang cocok untuk desain komik siswa.

Tahap ketiga adalah menyusun jadwal. Pada tahap ini, siswa bersama peneliti menyepakati waktu dan tahapan yang akan dijalankan selama proses pembelajaran, di mana proses ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya.

Langkah keempat yaitu monitoring. Secara mandiri seluruh siswa membuat komik dengan tema yang sudah di tentukan, dan dengan isi percakapan yang berbeda beda setiap siswanya sesuai dengan kekreativitasan siswa tersebut dalam mengarang dan membuat kombinasi warna yang semenarik mungkin sesuai dengan kreativitas siswa masing–masing. Peneliti mengunjungi setiap siswa untuk mengamati perkembangan dari proyek yang dibuat. Sesekali para siswa berkonsultasi untuk kemajuan proyek komik siswa.

Tahap kelima adalah menguji hasil. Pada tahap ini, seluruh siswa melakukan diskusi dan berkonsultasi dengan guru untuk menilai kelayakan produk yang telah mereka buat. Penilaian kelayakan mencakup aspek isi percakapan dalam komik, elemen atau karakter yang digunakan, kesesuaian gambar, serta estetika karya komik seperti perpaduan warna dan kerapian.

Langkah keenam evaluasi pengalaman. Pada tahap ini, maka setiap siswa menunjukkan hasil karya yang telah mereka buat dan mereta melakukan presentasi atas karya yang telah mereka buat. Pada tahap ini tugas guru dan siswa lain yang tidak presentasi yaitu memberikan apresiasi dan masukan kepada siswa yang sedang presentasi. Pada akhir kegiatan, siswa bersama dengan peneliti melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah berlangsung.

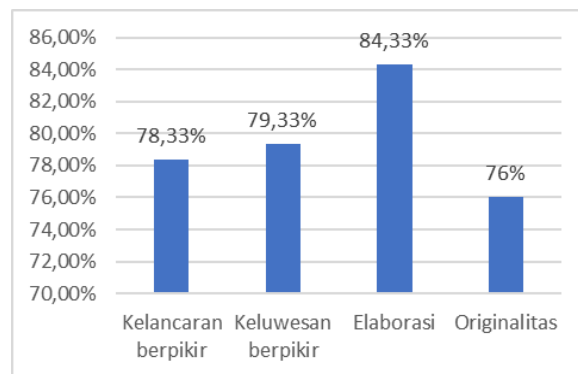
Hasil karya siswa dalam mendesain komik dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu berupa komik edukatif. Dimana setiap siswa bebas mengembangkan kreativitasnya masing-masing sesuai dengan kemampuannya dalam mendesain sebuah komik sehingga komik yang dihasilkan siswa cukup beraneka ragam. Setelah mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mendesain komik, ada beberapa dampak dari hasil yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dampak pertama adalah seluruh siswa menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dampak kedua, kreativitas siswa meningkat saat membuat komik karena mereka diberikan kebebasan untuk menentukan ide atau gagasan yang akan dituangkan dalam karya tersebut.

Dampak ketiga, model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti sangat efektif karena mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dampak keempat, penggunaan model *Project Based Learning* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan atau jenuh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain komik pada siswa kelas IV dapat di tarik kesimpulan bahwa dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mendesain komik terbukti mampu dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan penilaian terhadap setiap dimensi kreativitas dalam pembuatan komik menggunakan model pembelajaran project-based learning, diperoleh persentase yang bervariasi untuk keempat dimensi kreativitas tersebut. Siswa 1 dan 2 mendapatkan persentase 75% untuk kelancaran berpikir, 75% untuk keluwesan berpikir, 82% untuk elaborasi, dan 69% untuk originalitas. Siswa 3 memperoleh persentase 80% untuk kelancaran berpikir, 79% untuk keluwesan berpikir, 83% untuk elaborasi, serta 77% untuk originalitas. Siswa 4 dan 5 mencatat persentase 75% untuk kelancaran berpikir, 79% untuk keluwesan berpikir, 85% untuk elaborasi, dan 72% untuk originalitas. Siswa 6 dan 7 memperoleh persentase 80% untuk kelancaran berpikir, 79% untuk keluwesan berpikir, 86% untuk elaborasi, dan 77% untuk originalitas. Siswa 8 mendapatkan persentase 83% untuk kelancaran berpikir, 85% untuk keluwesan berpikir, 87% untuk elaborasi, serta 82% untuk originalitas. Sedangkan siswa 9 memperoleh persentase 77% untuk kelancaran berpikir, 79% untuk keluwesan berpikir, 83% untuk elaborasi, dan 79,33% untuk originalitas.

Rata-rata hasil penilaian berdasarkan dimensi kreativitas menunjukkan bahwa kelancaran berpikir mencapai 78%, keluwesan berpikir sebesar 79,33%, elaborasi mencapai 84,33%, dan originalitas sebesar 76%. Berikut ini adalah gambar rekapitulasi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembuatan komik digital.



Gambar Rekavitulasi Kreativitas

Skor rata-rata yang diperoleh dari keempat dimensi tersebut adalah 79,5%. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas berada pada kategori baik, sesuai dengan rentang 76%-85% menurut Fauzan et al. (2021). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran project based learning terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan komik ke dalam kategori yang baik. Dimensi dengan skor tertinggi adalah elaborasi, di mana siswa mampu mengembangkan ide dan gagasan, melakukan inovasi pada gambar dan ilustrasi yang sesuai untuk anak SD, menciptakan tampilan komik yang menarik dengan tata letak yang cerah dan berwarna, serta menyajikan alur cerita yang seru, tidak mudah ditebak, dan mengandung nilai karakter. Hal ini membuat perhatian anak semakin fokus dan mendorong mereka untuk terus membaca.

Dimensi dengan nilai terendah terdapat pada aspek originalitas, yaitu sebesar 76%. Hal ini menunjukkan bahwa produk komik digital yang dihasilkan siswa belum sepenuhnya merupakan hasil ide dan gagasan asli mereka, melainkan masih banyak yang mengambil dari sumber referensi, sehingga belum sepenuhnya mampu menginspirasi orang lain dalam menciptakan produk baru. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran dengan model project based learning berjalan secara efektif; siswa mampu memahami media yang tepat untuk digunakan, memperoleh ide dan gagasan dari berbagai referensi, serta mengembangkan tema yang telah dipilih untuk komik mereka.

Model, ilustrasi gambar, dan penggunaan warna yang menarik dan unik mampu meningkatkan fokus perhatian anak saat membaca, sekaligus menyampaikan pesan moral melalui alur ceritanya. Kemampuan dalam membuat komik didasarkan pada potensi siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif dan imajinatif, sehingga menghasilkan karya yang menarik dan inovatif (Kuswanto, 2020).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari (Maulinda, 2023) yang menjelaskan bahwa siswa

calon guru memiliki pengetahuan, keterampilan didalam membuat media berupa komik dengan menemukan ide yang kreatif sesuai usia fase anak sekolah dasar dengan dikaitkan Materi konsep yang dipelajari terinspirasi dari lingkungan sekitar dengan memperhatikan keaslian dan sudut pandang dalam pembuatan media komik. Komik yang dihasilkan dirancang agar mudah dibaca, menarik melalui desain gambar, model, dan ilustrasi, serta mengandung pesan moral dalam bentuk komik digital (Nurhasnah, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diperoleh informasi bahwa mereka merasa senang dan tertantang saat membuat komik digital, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dalam merancang pembelajaran komik. Selama proses pembuatan, terdapat bukti dokumentasi berupa foto, yang juga menunjukkan adanya kolaborasi yang sangat baik antara seluruh siswa dan peneliti dalam menyelesaikan komik tersebut.

PEMBAHASAN

Komik yang dihasilkan oleh siswa dapat dijadikan sebagai referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Hal ini disebabkan oleh kemampuan komik untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, berkat adanya ilustrasi menarik yang disertakan dan kemudahan akses melalui *smartphone*, tablet, dan komputer, sehingga dapat dibaca di mana saja. Selain itu, komik terbukti efektif dalam proses pembelajaran karena dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan warna dan gambar yang beragam, serta cerita yang ditulis dalam kalimat sehari-hari, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Okpatrioka, 2023).

Pemanfaatan teknologi melalui *smartphone* pun mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien apalagi komik bisa diakses kapan saja dan dimana pun untuk mendapatkan informasi mengenai materi dan tema yang diajarkan (Oktavia, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat mengembangkan dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembuatan komik. Hal ini sejalan dengan penelitian Panjaitan et al. (2023) yang menyatakan bahwa model *project based learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya dan berinovasi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk merencanakan, mendesain, dan merefleksikan proses pembuatan teknologi pembelajaran.

Selain itu, model *project-based learning* mendorong individu untuk memiliki inisiatif dan berpikir kreatif dalam mengekspresikan ide-ide mereka untuk menciptakan dan menghasilkan

karya. Kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang berfokus pada permasalahan, keterlibatan siswa dalam praktik langsung untuk menciptakan produk, serta pelaksanaan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *project-based learning* sangat tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam merencanakan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran dengan penerapan model *project based learning* berlangsung secara efektif dan lancar. Model ini mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menghasilkan produk inovatif berupa media komik, yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Tingkat kreativitas siswa dapat dilihat dari rata-rata pada dimensi kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan originalitas yang mencapai 79,5% dengan kategori baik. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *project based learning* terbukti mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian siswa dalam menyelesaikan masalah melalui pembuatan komik sebagai sarana pengembangan kreativitas mereka.

REFERENSI

- I., Hasnunidah, N., & Maulina, D. (2021). Jurnal Pendidikan Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(3), 146–157.
- Angraeni, R. F., Oktradiksa, A., & Iman, M. S. (2020). The Correlation Between Audio Visual On Blood Circulation Material and Learning Outcomes Of Primary Students In MI Muhammadiyah Kalikajar Wonosobo. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 12(1), 43–54. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v12i1.194>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Himmawan, D. F., & Juandi, D. (2023). Games based learning in mathematics education. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 41–50. <https://doi.org/10.30738/union.v11i1.13982>
- Hugerat, M., Kortam, N., Maroun, N. T., & Basheer, A. (2020). The Educational Effectiveness of Didactical Games in Project-based Science Learning among 5th Grade Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(10), 1–12. <https://doi.org/10.29333/ejmste/8490>

- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., & Thong, M. K. (2019). A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students' Critical Thinking Skills in Elementary Science. *IEEE Access*, 7, 96309–96318. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2929089>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *EduTic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- Maulinda, L., Fanani, A., & Rosidah, C. T. (2023). Digital Comics Material on Human and Animal Circulatory Organs in Elementary School. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(3), 945. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i3.5935>
- Nurhasnah, N., Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning Theories According to Constructivism Theory. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(1), 19–30. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i1.577>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- OKTAVIA, A., & AGUSTIN, H. (2020). Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students. *International Journal of Educational Research Review*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.24331/ijere.646821>
- Panjaitan, W. S., Kusnandar, K., & Hikmayani, N. H. (2023). Development of A Snakes and Ladders Game-Based Nutrition Education Media to Address Anemia in Adolescent Females. *Proceedings of the International Conference on Nursing and Health Sciences*, 4(1), 267–274. <https://doi.org/10.37287/picnhs.v4i1.1809>
- Ramdani., & Madanagopal, D. (2020). Piaget's Theory and Stages of Cognitive Development- An Overview. *Scholars Journal of Applied Medical Sciences*, 8(9), 2152–2157. <https://doi.org/10.36347/sjams.2020.v08i09.034>
- Wandini, R. R., Damanik, E. S. D., Daulay, S. H., & Iskandar, W. (2021). the Effect of Snake and Ladder Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic History “Fathu Mecca” At the Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(1), 167–178. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i1.637>
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>

< Detail Transaksi



07 Mar 2025 • 09:37

ID DANA 0852••••3887

✓ Transaksi berhasil!

Kirim Uang Rp500.000 ke Ibu POPPY
ZUHERMAWATI - BNI ••••7919

Total Bayar Rp500.000 ✓

Metode Pembayaran Saldo DANA

Detail Penerima

Nama Ibu POPPY ZUHERMA
WATI

Akun Bank BNI ••••7919

Detail Transaksi

ID Transaksi 20250307101214100101
00166133606862757

ID Order Merchant ••• 2756

External Serial Number 2025030709371362301

3

Cek Plagiasi

FILE Irianti[1].docx

 Integrated Class -- no repository 018

 Integrated Class

 Poltekkes Kemenkes Pontianak

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3217584443

Submission Date

Apr 15, 2025, 8:19 PM GMT+7

Download Date

Apr 15, 2025, 8:20 PM GMT+7

File Name

FILE_Irianti_1_.docx

File Size

142.7 KB

11 Pages

3,468 Words

26,864 Characters

15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 14%  Internet sources
 - 2%  Publications
 - 4%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

14% Internet sources
 2% Publications
 4% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	online-journal.unja.ac.id	11%
2	Internet	www.jptam.org	2%
3	Internet	imadeputrawan.wordpress.com	<1%
4	Student papers	Poltekkes Kemenkes Pontianak	<1%
5	Student papers	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	<1%
6	Student papers	IAIN Bengkulu	<1%
7	Internet	www.kompasiana.com	<1%
8	Internet	dinastirev.org	<1%
9	Internet	lldikti3.kemdikbud.go.id	<1%
10	Internet	id.scribd.com	<1%

Analysis of Students' Creativity in Designing Comics with Project-Based Learning Model at Sanggar Belajar Kepong, Malaysia

Irianti Yuliana¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

Article Information

Reviewed :

Revised :

Available Online :

Keywords

Creativity, Students, Comics, PjBL

Korespondensi

e-mail :

iriantiyuliana363@gmail.com¹

ABSTRACT

This study focuses on evaluating the creativity of students in comic design through the Project Based Learning (PjBL) model at the Kepong Learning Studio in Malaysia. Student creativity is assessed based on three dimensions: originality, flexibility, and elaboration in their comic designs. The research employs a descriptive qualitative methodology, utilizing data collection methods such as observation, interviews, and documentation. Findings indicate that implementing the PjBL model positively influences student creativity. Students demonstrate increased engagement in idea exploration, leading to more innovative comic designs while enhancing their critical thinking and collaboration skills during project completion. A key factor supporting this development is the project-based approach, which fosters greater independence among students in their learning journey. However, challenges were identified, including limited technical skills in drawing and using digital design tools. The conclusion drawn from this research affirms the effectiveness of PjBL in boosting students' creativity in comic design. Recommendations include systematically applying the PjBL method and providing enhanced support for using digital design technologies to further nurture student creativity.

DOI :

PENDAHULUAN

Pembelajaran di abad ke-21 menitikberatkan pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, sosial, serta karakter. Di antara kemampuan tersebut, kecakapan dalam memecahkan masalah menjadi salah satu indikator utama dari kemampuan berpikir kritis. Di era abad 21 saat ini peserta didik harus memiliki struktur keterampilan dasar atau kecakapan 4C (Ardiansyah et al., 2022). Kecakapan 4C pada pembelajaran abad-21 yang terdiri dari: *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), *Creativity and Inovasi* (Kreatif dan Inovasi) (Hanif, 2020). Oleh karena itu, dalam memenuhi tuntutan kompetensi pendidikan abad ke-21, peserta didik perlu diarahkan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam

berbagai aspek, seperti kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat membangun komunikasi yang efektif dan berkolaborasi dengan baik dalam menciptakan kerja sama (Widiastika et al., 2020).

Keterampilan berpikir kritis, yang merupakan salah satu elemen dari keterampilan 4C, mencakup kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan yang berdasarkan informasi yang tepat. Indikator keberhasilan dalam hal ini adalah kemampuan siswa dalam berpikir kritis serta keterampilan mereka dalam memecahkan masalah (Angraeni, 2020). Menurut Glaser, berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk melakukan penalaran secara mendalam dalam menyelesaikan masalah dengan menganalisis isu untuk mencari pengetahuan atau kebenaran berdasarkan fakta yang ada (Fadhli, 2015).

Komunikasi, yang juga disebut sebagai proses penyampaian pesan atau informasi yang bermakna dari satu individu ke individu lain, bertujuan untuk mencapai pemahaman yang sama. Menurut Everett M. Rogers dan Lawrence dalam (Himmawan, 2023), komunikasi adalah proses di mana dua orang atau lebih terlibat dalam pertukaran informasi, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam di antara mereka. Dalam konteks pendidikan, kemampuan berkomunikasi sangat krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan keterampilan komunikasi yang baik, siswa dapat dengan mudah menyampaikan informasi terkait materi pelajaran, baik secara lisan maupun tulisan.

Kolaborasi memainkan peran krusial dalam membentuk karakter sosial siswa. Menurut (Hugerat, 2020), keterampilan berkolaborasi mencakup kemampuan bekerja secara efektif, menghargai keragaman dalam tim, menunjukkan fleksibilitas, dan bersedia berkontribusi dengan berkompromi demi mencapai tujuan bersama. Kolaborasi menekankan keuntungan semua pihak yang terlibat, dengan tanggung jawab yang jelas dan peran yang terdefinisi dengan baik (Wandini, 2021). Dengan demikian, keterampilan kolaborasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk bekerja sama secara efektif dengan orang lain demi mencapai tujuan bersama. Terakhir, adalah *Creativity and Inovasi* (Kreatif dan Inovasi). Dengan kreativitas dan juga inovasi ini dapat membuat seseorang semakin berkembang dan dapat berpikir kritis. Dalam proses pembentukan kreativitas ini siswa harus diajak untuk lebih dalam dan lebih dari kebiasaan setiap siswa tersebut, setiap siswa akan mendapatkan kesuksesan apabila siswa memiliki jiwa dan kreatifitas yang tinggi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan hubungan baru dan menghasilkan sesuatu yang inovatif dan berarti (Hussein, 2019). Di tengah dunia yang terus mengalami perubahan pesat, kemampuan berpikir kreatif menjadi sangat penting untuk



menghasilkan solusi inovatif bagi masalah-masalah yang rumit. Memberikan dorongan kepada siswa agar mengasah imajinasi dan keberanian dalam berinovasi merupakan investasi berharga untuk membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan dengan pendekatan yang segar dan berbeda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity & Innovation*) memegang peran penting dalam pembelajaran dan pengembangan individu. Berpikir kritis membantu siswa dalam menganalisis informasi dan menyelesaikan masalah secara rasional berdasarkan fakta. Komunikasi memungkinkan pertukaran informasi yang efektif, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Kolaborasi mendorong kerja sama tim yang harmonis, di mana setiap individu memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas untuk mencapai tujuan bersama. Sementara itu, kreativitas dan inovasi memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir lebih luas dan menciptakan solusi yang inovatif dalam menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang. Dengan mengembangkan keempat keterampilan ini, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif sangat berperan dalam mengembangkan kreativitas siswa. Dalam pembelajaran kreatif, fokus utama adalah bagaimana guru dapat memfasilitasi aktivitas belajar sehingga tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini mengharuskan pendidik untuk menyediakan bahan ajar yang dapat merangsang siswa agar terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang kreatif dan menarik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, penting untuk menyiapkan sarana dan prasarana yang memadai guna mendukung kelancaran dan efektivitas belajar. Pembelajaran kreatif dan inovatif menjadi kebutuhan utama dalam dunia pendidikan modern. Dengan adanya teknologi dan berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia, pembelajaran di sekolah dapat dirancang lebih menarik dan efektif. Namun, masih banyak siswa tingkat kreativitasnya rendah yang disebabkan karena sebagian besar guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah sehingga proses belajar mengajar kurang menarik, membosankan, dan penguasaan materi pada siswa kurang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan September 2024 di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia, ditemukan dari hasil wawancara dengan siswa kelas IV masih banyak terdapat beberapa siswa yang memiliki minat belajar yang kurang, ditandai dengan kurangnya ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain minat belajar, salah satu masalah yang jadi perhatian penulis adalah kurang berkembangnya kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari karya mereka yang kurang menarik, kebanyakan hanya mencontoh hasil



karya guru atau teman. Jadi, kreativitas mereka masih rendah. Maka diperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) untuk memicu kreativitas siswa meningkat dalam belajar.

Model pembelajaran adalah alat yang umum digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi. Penggunaan model ini perlu disesuaikan dengan berbagai faktor, termasuk situasi dan kondisi dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan pendekatan yang menempatkan proyek sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, model ini melibatkan siswa dalam penyelesaian masalah dan tugas yang diberikan serta memberikan peluang bagi mereka untuk bekerja secara mandiri, mengatur pembelajaran mereka sendiri, membangun pemahaman baru, dan menghasilkan suatu produk dari hasil kreativitas mereka sendiri. Dalam konteks seni dan desain, penelitian yang dilakukan oleh (Ramdani, 2020) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran seni rupa berhasil meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam menciptakan karya visual. Studi lain oleh (Ibda, 2015) juga mengungkapkan bahwa penggunaan PjBL dalam pembelajaran berbasis seni dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif mereka secara lebih leluasa. Temuan ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia, di mana mode PjBL diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain komik.

Dengan menerapkan model pembelajaran ini, siswa akan lebih terlibat langsung dalam proses belajar dan lebih antusias dalam memahami serta menyelesaikan materi pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada investigasi tingkat kreativitas siswa kelas 4 dalam pembelajaran Seni dan Budaya melalui desain komik dengan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengangkat isu mengenai **Analisis Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Komik Dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) Di Sanggar Belajar Kepong Malaysia.**

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan agar mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan, menguraikan, dan menafsirkan kreativitas siswa dalam



mendesain komik dengan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Pada penelitian ini Subjek dalam peneliti ini adalah 9 siswa kelas IV. Subjek penelitian ini terdiri dari deskripsi kreativitas siswa dalam mendesain komik. Pengambilan subjek penelitian diberikan arahan cara penggunaan canva dalam mendesain sebuah komik. Kemudian dianalisis kreativitas siswa pada kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Sementara objek dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia dalam mendesain komik di tinjau dari faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas siswa dalam mendesain. Instrumen yang dipakai meliputi lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh berupa penjelasan deskriptif tentang kemampuan siswa dalam berpikir kreatif saat membuat komik dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini berkaitan dengan kreativitas siswa dalam mendesain komik menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Peneliti melakukan observasi dan wawancara sebelum menerapkan model pembelajaran PjBL untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain komik pada mata pelajaran SBdP masih rendah. Sebanyak 6 dari 9 siswa memiliki hasil kreativitas rendah.

Hal ini tentu saja akan berdampak signifikan pada hasil kreativitas siswa dalam merancang komik. Pembelajaran berbasis proyek, atau *project based learning*, adalah sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan proyek dan aktivitas sebagai media utamanya. Model ini memiliki enam tahapan pembelajaran (sintaks), yaitu: menentukan pertanyaan utama, merancang rencana proyek, menyusun jadwal, melakukan pemantauan, menguji hasil, serta mengevaluasi pengalaman yang diperoleh.

Langkah yang pertama, peneliti memberikan stimulus kepada siswa berupa contoh komik untuk diamati dan didiskusikan secara bersama dalam menentukan pertanyaan mendasar. Dalam kegiatan ini siswa mengamati apa saja elemen yang ada di dalam komik tersebut sehingga siswa dapat membuat komik dengan mudah.

Langkah kedua, Pada tahap ini, peneliti membetikan opsi pada siswa tema apa yang akan di gunakan oleh siswa dan siswa secara bersama-sama mulai menentukan tema apa yang akan di



pilih untuk membuat komik tersebut. Setelah semua siswa berdiskusi, maka diperoleh hasil bahwa tema yang akan dibuat berupa komik edukatif. Peneliti memberikan LKPD yang berisi contoh komik edukatif sehingga dapat dijadikan dasar dan pandangan bagi para siswa untuk membuat isi dari komik, tokoh-tokoh yang akan di gunakan dan kombinasi warna yang cocok untuk desain komik siswa.

Tahap ketiga adalah menyusun jadwal. Pada tahap ini, siswa bersama peneliti menyepakati waktu dan tahapan yang akan dijalankan selama proses pembelajaran, di mana proses ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya.

Langkah keempat yaitu monitoring. Secara mandiri seluruh siswa membuat komik dengan tema yang sudah di tentukan, dan dengan isi percakapan yang berbeda beda setiap siswanya sesuai dengan kekreativitasan siswa tersebut dalam mengarang dan membuat kombinasi warna yang semenarik mungkin sesuai dengan kreativitas siswa masing-masing. Peneliti mengunjungi setiap siswa untuk mengamati perkembangan dari proyek yang dibuat. Sesekali para siswa berkonsultasi untuk kemajuan proyek komik siswa.

Tahap kelima adalah menguji hasil. Pada tahap ini, seluruh siswa melakukan diskusi dan berkonsultasi dengan guru untuk menilai kelayakan produk yang telah mereka buat. Penilaian kelayakan mencakup aspek isi percakapan dalam komik, elemen atau karakter yang digunakan, kesesuaian gambar, serta estetika karya komik seperti perpaduan warna dan kerapian.

Langkah keenam evaluasi pengalaman. Pada tahap ini, maka setiap siswa menunjukkan hasil karya yang telah mereka buat dan mereta melakukan presentasi atas karya yang telah mereka buat. Pada tahap ini tugas guru dan siswa lain yang tidak presentasi yaitu memberikan apresiasi dan masukan kepada siswa yang sedang presentasi. Pada akhir kegiatan, siswa bersama dengan peneliti melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah berlangsung.

Hasil karya siswa dalam mendesain komik dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu berupa komik edukatif. Dimana setiap siswa bebas mengembangkan kreativitasnya masing-masing sesuai dengan kemampuannya dalam mendesain sebuah komik sehingga komik yang dihasilkan siswa cukup beraneka ragam. Setelah mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mendesain komik, ada beberapa dampak dari hasil yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dampak pertama adalah seluruh siswa menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dampak kedua, kreativitas siswa meningkat saat membuat komik karena mereka diberikan kebebasan untuk menentukan ide atau gagasan yang akan dituangkan dalam karya tersebut.

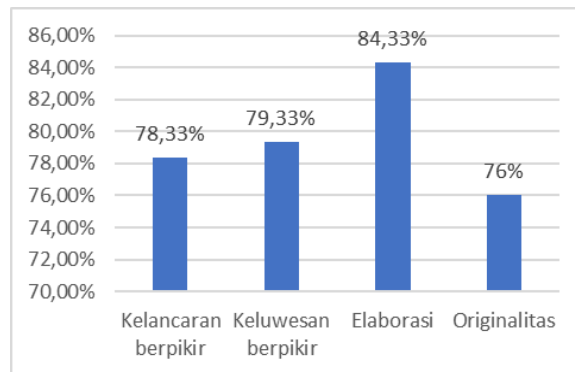


Dampak ketiga, model pembelajaran *Project Based Learning* terbukti sangat efektif karena mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dampak keempat, penggunaan model *Project Based Learning* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan atau jenuh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain komik pada siswa kelas IV dapat di tarik kesimpulan bahwa dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mendesain komik terbukti mampu dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan penilaian terhadap setiap dimensi kreativitas dalam pembuatan komik menggunakan model pembelajaran project-based learning, diperoleh persentase yang bervariasi untuk keempat dimensi kreativitas tersebut. Siswa 1 dan 2 mendapatkan persentase 75% untuk kelancaran berpikir, 75% untuk keluwesan berpikir, 82% untuk elaborasi, dan 69% untuk originalitas. Siswa 3 memperoleh persentase 80% untuk kelancaran berpikir, 79% untuk keluwesan berpikir, 83% untuk elaborasi, serta 77% untuk originalitas. Siswa 4 dan 5 mencatat persentase 75% untuk kelancaran berpikir, 79% untuk keluwesan berpikir, 85% untuk elaborasi, dan 72% untuk originalitas. Siswa 6 dan 7 memperoleh persentase 80% untuk kelancaran berpikir, 79% untuk keluwesan berpikir, 86% untuk elaborasi, dan 77% untuk originalitas. Siswa 8 mendapatkan persentase 83% untuk kelancaran berpikir, 85% untuk keluwesan berpikir, 87% untuk elaborasi, serta 82% untuk originalitas. Sedangkan siswa 9 memperoleh persentase 77% untuk kelancaran berpikir, 79% untuk keluwesan berpikir, 83% untuk elaborasi, dan 79,33% untuk originalitas.

Rata-rata hasil penilaian berdasarkan dimensi kreativitas menunjukkan bahwa kelancaran berpikir mencapai 78%, keluwesan berpikir sebesar 79,33%, elaborasi mencapai 84,33%, dan originalitas sebesar 76%. Berikut ini adalah gambar rekapitulasi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembuatan komik digital.



Gambar Rekavitulasi Kreativitas

Skor rata-rata yang diperoleh dari keempat dimensi tersebut adalah 79,5%. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas berada pada kategori baik, sesuai dengan rentang 76%-85% menurut Fauzan et al. (2021). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran project based learning terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembuatan komik ke dalam kategori yang baik. Dimensi dengan skor tertinggi adalah elaborasi, di mana siswa mampu mengembangkan ide dan gagasan, melakukan inovasi pada gambar dan ilustrasi yang sesuai untuk anak SD, menciptakan tampilan komik yang menarik dengan tata letak yang cerah dan berwarna, serta menyajikan alur cerita yang seru, tidak mudah ditebak, dan mengandung nilai karakter. Hal ini membuat perhatian anak semakin fokus dan mendorong mereka untuk terus membaca.

Dimensi dengan nilai terendah terdapat pada aspek originalitas, yaitu sebesar 76%. Hal ini menunjukkan bahwa produk komik digital yang dihasilkan siswa belum sepenuhnya merupakan hasil ide dan gagasan asli mereka, melainkan masih banyak yang mengambil dari sumber referensi, sehingga belum sepenuhnya mampu menginspirasi orang lain dalam menciptakan produk baru. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran dengan model project based learning berjalan secara efektif; siswa mampu memahami media yang tepat untuk digunakan, memperoleh ide dan gagasan dari berbagai referensi, serta mengembangkan tema yang telah dipilih untuk komik mereka.

Model, ilustrasi gambar, dan penggunaan warna yang menarik dan unik mampu meningkatkan fokus perhatian anak saat membaca, sekaligus menyampaikan pesan moral melalui alur ceritanya. Kemampuan dalam membuat komik didasarkan pada potensi siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif dan imajinatif, sehingga menghasilkan karya yang menarik dan inovatif (Kuswanto, 2020).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari (Maulinda, 2023) yang menjelaskan bahwa siswa



calon guru memiliki pengetahuan, keterampilan didalam membuat media berupa komik dengan menemukan ide yang kreatif sesuai usia fase anak sekolah dasar dengan dikaitkan Materi konsep yang dipelajari terinspirasi dari lingkungan sekitar dengan memperhatikan keaslian dan sudut pandang dalam pembuatan media komik. Komik yang dihasilkan dirancang agar mudah dibaca, menarik melalui desain gambar, model, dan ilustrasi, serta mengandung pesan moral dalam bentuk komik digital (Nurhasnah, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diperoleh informasi bahwa mereka merasa senang dan tertantang saat membuat komik digital, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dalam merancang pembelajaran komik. Selama proses pembuatan, terdapat bukti dokumentasi berupa foto, yang juga menunjukkan adanya kolaborasi yang sangat baik antara seluruh siswa dan peneliti dalam menyelesaikan komik tersebut.

PEMBAHASAN

Komik yang dihasilkan oleh siswa dapat dijadikan sebagai referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif. Hal ini disebabkan oleh kemampuan komik untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, berkat adanya ilustrasi menarik yang disertakan dan kemudahan akses melalui *smartphone*, tablet, dan komputer, sehingga dapat dibaca di mana saja. Selain itu, komik terbukti efektif dalam proses pembelajaran karena dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan warna dan gambar yang beragam, serta cerita yang ditulis dalam kalimat sehari-hari, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Okpatrioka, 2023).

Pemanfaatan teknologi melalui *smartphone* pun mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien apalagi komik bisa diakses kapan saja dan dimana pun untuk mendapatkan informasi mengenai materi dan tema yang diajarkan (Oktavia, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat mengembangkan dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembuatan komik. Hal ini sejalan dengan penelitian Panjaitan et al. (2023) yang menyatakan bahwa model *project based learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya dan berinovasi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk merencanakan, mendesain, dan merefleksikan proses pembuatan teknologi pembelajaran.

Selain itu, model *project-based learning* mendorong individu untuk memiliki inisiatif dan berpikir kreatif dalam mengekspresikan ide-ide mereka untuk menciptakan dan menghasilkan



karya. Kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang berfokus pada permasalahan, keterlibatan siswa dalam praktik langsung untuk menciptakan produk, serta pelaksanaan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *project-based learning* sangat tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam merencanakan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran dengan penerapan model *project based learning* berlangsung secara efektif dan lancar. Model ini mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menghasilkan produk inovatif berupa media komik, yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Tingkat kreativitas siswa dapat dilihat dari rata-rata pada dimensi kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan originalitas yang mencapai 79,5% dengan kategori baik. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *project based learning* terbukti mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian siswa dalam menyelesaikan masalah melalui pembuatan komik sebagai sarana pengembangan kreativitas mereka.

REFERENSI

1. I., Hasnunidah, N., & Maulina, D. (2021). Jurnal Pendidikan Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(3), 146–157.
1. Angraeni, R. F., Oktradiksa, A., & Iman, M. S. (2020). The Correlation Between Audio Visual On Blood Circulation Material and Learning Outcomes Of Primary Students In MI Muhammadiyah Kalikajar Wonosobo. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 12(1), 43–54. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v12i1.194>
1. Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
1. Himmawan, D. F., & Juandi, D. (2023). Games based learning in mathematics education. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 41–50. <https://doi.org/10.30738/union.v11i1.13982>
- Hugerat, M., Kortam, N., Maroun, N. T., & Basheer, A. (2020). The Educational Effectiveness of Didactical Games in Project-based Science Learning among 5th Grade Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(10), 1–12. <https://doi.org/10.29333/ejmste/8490>

- 5 Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., & Thong, M. K. (2019). A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students' Critical Thinking Skills in Elementary Science. *IEEE Access*, 7, 96309–96318. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2929089>
- 1 Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- 1 Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- 1 Maulinda, L., Fanani, A., & Rosidah, C. T. (2023). Digital Comics Material on Human and Animal Circulatory Organs in Elementary School. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(3), 945. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i3.5935>
- 1 Nurhasnah, N., Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning Theories According to Constructivism Theory. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(1), 19–30. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i1.577>
- 1 Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- 1 OKTAVIA, A., & AGUSTIN, H. (2020). Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students. *International Journal of Educational Research Review*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.24331/ijere.646821>
- 1 Panjaitan, W. S., Kusnandar, K., & Hikmayani, N. H. (2023). Development of A Snakes and Ladders Game-Based Nutrition Education Media to Adderss Anemia in Adolescent Females. *Proceedings of the International Conference on Nursing and Health Sciences*, 4(1), 267–274. <https://doi.org/10.37287/picnhs.v4i1.1809>
- 1 Ramdani., & Madanagopal, D. (2020). Piaget's Theory and Stages of Cognitive Development- An Overview. *Scholars Journal of Applied Medical Sciences*, 8(9), 2152–2157. <https://doi.org/10.36347/sjams.2020.v08i09.034>
- 1 Wandini, R. R., Damanik, E. S. D., Daulay, S. H., & Iskandar, W. (2021). the Effect of Snake and Ladder Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic History "Fathu Mecca" At the Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(1), 167–178. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i1.637>
- 4 Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>

SURAT TUGAS

Nomor : 1846/TGS/II.3-AU/UMSU-02/D/2024

Bismillahirrahmanirahim

Assalamulaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dengan ini menugaskan kepada nama-nama di bawah ini:

1. Nama : Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.
NIDN : 0124128401
2. Nama : Fauzi Hasibuan
NIDN : 0127019001
3. Nama : Ismail Saleh Nasution, S.Pd. M.Pd.
NIDN : 0114088603
- 4.

Sebagai **Dosen Pendamping** pada Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan dan Asistensi Mengajar Internasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Akademik 2024/2025 di Kuala Lumpur, Malaysia dimulai dari tanggal 29 Agustus 2024 sampai 25 September 2024 dengan nama-nama mahasiswa terlampir

Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Ditetapkan di : Medan

Pada Tanggal : 28 Agustus 2024


Dekan
Dra. Hj. Syamsuurnita M.Pd.

C.c. Peringgal

Lampiran No. 1846/TGS/II.3-AU/UMSU-02/D/2024

Daftra Mahasiswa KKN Dik dan Asistensi Mengajar FKIP UMSU Tahun Akademik 2024/2025
Kulala Lumpur, Malaysia Tahun Akademik 2024/2025

Gelombang II

No	Nama	NPM	Prodi	No HP	Sekolah
1	Nadia	2102090071	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082249396546	Sanggar Belajar Kp. Baru
2	Ila Nurhidayah Nasution	2102090054	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	081275292168	
3	Nila Ayunda	2102090269	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082277833520	
4	Bella Yunita	2102090268	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	085765910865	
5	Nurul adha	2102090027	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	083848096256	
6	Yunisra	2102090257	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	085762069969	
7	Zeani Chi Nurvita Sembiring	2102080011	Bimbingan dan Konseling	083114677076	
8	Jihan Fairuz Qolbi	2102090151	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	+62 877-3960-9082	Sanggar Belajar Pandan
9	Nur Chairah	2102090147	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	087741847918	
10	Barokah Suci Hakiki	2102090108	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	089637228319	
11	Iffada Hayu Dianis	2102090035	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082285768378	
12	Regita Azzahra Gultom	2102090111	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	0895401731144	Sanggar Belajar Kepong
13	Fitri Arisanti	2102090112	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	0895613254292	
14	Fanisha Alya Ragma	2102090255	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082277651323	
15	Rismauli	2102090253	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082267549774	
16	Irianti Yuliana	2102090274	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	085270553887	
17	Tiara Azhar	2102090084	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	085277357804	
18	Liberti Sitompul	2102090275	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	081264235011	
19	Widya Pratiwi Siregar	2102080022	Bimbingan dan Konseling	082160735840	
20	Namira Anjani	2102090280	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082373996297	

Booking Confirmed

Booking no.

Q4YNWL



Please make sure that you have all the required travel documents including passport and visa for your flight to: Malaysia . To learn more about your destination's entry requirements, visit <https://air.asia/S7WY9>



Pre-book extra baggage now to avoid paying full price in the airport! Pre-book now: air.asia/mmb

Guest details

YUNISRA YUNISRA (adult)

RISMAULI RISMAULI (adult)

IRIANTI YULIANA (adult)

Flight summary

✈ Medan – Kualanamu ↔ Kuala Lumpur

Departure: Thu, Aug 29 • Return: Wed, Sept 25

Depart : AirAsia

	12:20		14:25	1h 5m	Non-stop
	KNO GMT+07	•-----•	KUL GMT+08		

Return : AirAsia

	16:20		16:20	1h	Non-stop
	KUL GMT+08	•-----•	KNO GMT+07		

Depart: Thursday, 29 August 2024

12:20

 Medan – Kualanamu

Kualanamu Airport

29 Aug

1h 5m



AirAsia , QZ 122
Economy Promo

14:25

 Kuala Lumpur

Kuala Lumpur International Airport ,Terminal 2

29 Aug

Return: Wednesday, 25 September 2024

16:20

 Kuala Lumpur

Kuala Lumpur International Airport ,Terminal 2

25 Sept

1h



AirAsia , AK 393
Economy Promo

16:20

 Medan – Kualanamu

Kualanamu Airport

25 Sept

Add-ons

Medan – Kualanamu to Kuala Lumpur

YUNISRA YUNISRA

 Checked baggage 20kg

 7 kg Carry-on baggage

IRIANTI YULIANA

 7 kg Carry-on baggage

RISMAULI RISMAULI

 Checked baggage 20kg

 7 kg Carry-on baggage

Kuala Lumpur to Medan – Kualanamu

YUNISRA YUNISRA

 Checked baggage 20kg

 7 kg Carry-on baggage

IRIANTI YULIANA

 Checked baggage 20kg

 7 kg Carry-on baggage

RISMAULI RISMAULI

 Checked baggage 20kg

 7 kg Carry-on baggage



View terms and conditions for refunds and cancellations at <https://air.asia/KZsmP>

Download the best travel and lifestyle app here

Go further. Be more adventurous. A world of opportunities awaits within the airasia mobile app!





PIMPINAN CABANG ISTIMEWA MUHAMMADIYAH MALAYSIA

PCIM Malaysia

Alamat: No. 9A II Jalan Gombak, Gombak Setia Batu 6.5 Kuala Lumpur 53100 Malaysia

Telefon: 017-235-3357

Emel: muhammadiyah.malaysia@gmail.com

Tarikh: 27 August 2024

Kepada sesiapa yang berkenaan,

PENGESAHAN MAHASISWA UNTUK KKN DI SEKOLAH

Dengan hormat,

Saya, Toni Arianto, Setiausaha PCIM Malaysia, mewakili PCIM Malaysia, dengan ini mengesahkan bahawa nama-nama yang disenaraikan di bawah adalah benar-benar mahasiswa yang akan mengadakan Kuliah Kerja Nyata (Praktikal) di Sekolah Sanggar Bimbingan Muhammadiyah, di bawah seliaan Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Kuala Lumpur. Kami ingin memaklumkan bahawa segala biaya yang terlibat dalam pelaksanaan program ini akan ditanggung sepenuhnya oleh pihak panitia tuan rumah.

Kerjasama dan bantuan dari pihak tuan/puan amat dihargai. Jika terdapat sebarang pertanyaan atau keperluan maklumat tambahan, sila hubungi kami melalui butiran yang tertera di atas.

Sekian, terima kasih.

Yang benar,

Setiausaha PCIM Malaysia

Lampiran No. 1846/TGS/II.3-AU/UMSU-02/D/2024

Daftra Mahasiswa KKN Dik dan Asistensi Mengajar FKIP UMSU Tahun Akademik 2024/2025
Kulala Lumpur, Malaysia Tahun Akademik 2024/2025

Gelombang II

No	Nama	NPM	Prodi	No HP	Sekolah
1	Nadia	2102090071	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082249396546	Sanggar Belajar Kp. Baru
2	Ila Nurhidayah Nasution	2102090054	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	081275292168	
3	Nila Ayunda	2102090269	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082277833520	
4	Bella Yunita	2102090268	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	085765910865	
5	Nurul adha	2102090027	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	083848096256	
6	Yunisra	2102090257	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	085762069969	
7	Barokah Suci Hakiki	2102090280	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082373996297	
8	Jihan Fairuz Qolbi	2102090151	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	+62 877-3960-9082	Sanggar Belajar Pandan
9	Nur Chairah	2102090147	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	087741847918	
10	Namira Anjani	2102090108	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	089637228319	
11	Iffada Hayu Dianis	2102090035	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082285768378	
12	Regita Azzahra Gultom	2102090111	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	0895401731144	Sanggar Belajar Kepong
13	Fitri Arisanti	2102090112	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	0895613254292	
14	Fanisha Alya Rahma	2102090255	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082277651323	
15	Rismauli	2102090253	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	082267549774	
16	Irianti Yuliana	2102090274	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	085270553887	
17	Tiara Azhar	2102090084	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	085277357804	
18	Liberti Sitompul	2102090275	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	081264235011	
19	Widya Pratiwi Siregar	2102080022	Bimbingan dan Konseling	082160735840	
20	Zeani Chi Nurvita Sembiring	2102080011	Bimbingan dan Konseling	083114677076	



SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG

Pelangi Magna, Blok A 1/13, Jalan Prima 3, Metro Prima, 52100
Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur



Kuala Lumpur, 22 September 2024

18 Rabiul Awal, 1446 H

Nomor : 11.13/SBM-K/IX/2024
Lampiran : -
Perihal : Persetujuan Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,
Teriring doa kami semoga Ibu senantiasa dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Aamin.

Kami telah menerima surat permohonan izin melaksanakan penelitian di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong yang disampaikan oleh Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Kami mengapresiasi inisiatif dan usaha untuk melaksanakan penelitian ini sebagai salah satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan.

Dengan ini kami memberikan persetujuan untuk melaksanakan penelitian di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong dengan rincian sebagai berikut:

Nama Mahasiswa : Irianti Yuliana
NPM : 2102090274
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Analisis Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Komik Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

Demikian pemberitahuan ini kami sampaikan, kami berharap kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Nashrun Minallahi wa Fathun Qarib
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Kuala Lumpur, 22 September 2024



Ikhwan Fauzi Nasution, M.IRKH
NBM: 1339744