ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i4.10492

PENERAPAN MODEL *PROJECT-BASED LEARNING* BERBANTUAN KOMIK DIGITAL TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM MENGAPRESIASI CERITA ANAK KELAS V SEKOLAH DASAR

Implementation of the Digital Comic-Assisted Project-Based Learning Model on Students' Creativity in Appreciating Children's Stories in Grade V of Elementary School

Wisuda Pramarta Lubis, Sri Wulandari, Sutarini
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
tatalubis11@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 24, 2026	May 22, 2026	Jun 3, 2026	Jun 8, 2026

Abstract

Students' low ability to appreciate children's stories, particularly in understanding intrinsic elements such as characters, plot, setting, and moral message, as well as their low creativity in expressing story comprehension, constitutes an important problem in Indonesian language learning in elementary schools. This condition is influenced by learning that remains teacher-centered and the lack of use of engaging media. This study aims to improve creativity and the ability to appreciate children's stories through the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model assisted by digital comic media among Grade V students at SD Negeri 091641 Bandar Tinggi. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, which was implemented in two cycles, with each cycle including the stages of planning, implementation, observation, and reflection.

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

The research subjects consisted of 27 students. Data were collected through observation, tests, and documentation using instruments in the form of observation sheets and assessment rubrics for creativity and understanding of the intrinsic elements of stories. The results showed a significant improvement from the pre-cycle to Cycle II. In the pre-cycle, students in the high creativity category reached only 33.33%, whereas those in the low category reached 37.03%. In Cycle I, the high creativity category increased to 68.18%, and in Cycle II it reached 81.48%, with no students in the low category. The ability to understand the intrinsic elements of stories also improved, as reflected in students' ability to identify characters, understand the plot sequentially, recognize the setting completely, and find the moral message in their own words. The use of digital comics as a learning stimulus helped students understand stories in a visual, engaging, and meaningful way. The conclusion of this study affirms that the implementation of PjBL assisted by digital comics can improve creativity and the ability to appreciate children's stories. The implications of this study indicate that project-based learning with digital comic media provides space for students to be actively involved, think creatively, collaborate, and express ideas and imagination through real works in the form of scrapbooks and dioramas.

Keywords: Project-Based Learning; Digital Comics; Student Creativity; Children's Story Appreciation; Classroom Action Research

Abstrak: Rendahnya kemampuan siswa dalam mengapresiasi cerita anak, khususnya dalam memahami unsur intrinsik seperti tokoh, alur, latar, dan amanat, serta rendahnya kreativitas dalam mengekspresikan pemahaman cerita menjadi permasalahan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan apresiasi cerita anak melalui penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media komik digital pada siswa kelas V SD Negeri 091641 Bandar Tinggi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi dengan instrumen berupa lembar observasi serta rubrik penilaian kreativitas dan pemahaman unsur intrinsik cerita. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, siswa dengan kategori kreativitas tinggi hanya mencapai 33,33%, sedangkan kategori rendah sebesar 37,03%. Pada siklus I, kategori kreativitas tinggi meningkat menjadi 68,18%, dan pada siklus II mencapai 81,48% tanpa siswa pada kategori rendah. Kemampuan memahami unsur intrinsik cerita juga meningkat, terlihat dari kemampuan siswa dalam mengidentifikasi tokoh, memahami alur secara runtut, mengenali latar secara lengkap, dan menemukan amanat dengan bahasa sendiri. Penggunaan komik digital sebagai stimulus pembelajaran membantu siswa memahami cerita secara visual, menarik, dan bermakna. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan PjBL berbantuan komik digital dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan apresiasi cerita anak. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan media komik digital memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif, berpikir kreatif, bekerja sama, serta mengekspresikan ide dan imajinasi melalui karya nyata berupa *scrapbook* dan *diorama*.

Kata Kunci: *Project-Based Learning*; Komik Digital; Kreativitas Siswa; Apresiasi Cerita Anak; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar memegang peranan strategis dalam membentuk kemampuan berpikir, sikap, dan kreativitas siswa sejak usia dini. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan pada pengembangan potensi kreatif siswa agar mampu mengekspresikan ide, gagasan, dan imajinasi secara mandiri. Kreativitas menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejalan dengan tuntutan abad ke-21. Menurut (Lubis, 2017) menegaskan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar guru dalam menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa aktif, berpikir kreatif, serta mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kegiatan mengapresiasi cerita anak, kreativitas sangat dibutuhkan karena siswa dituntut untuk memahami isi cerita, menafsirkan makna, serta mengekspresikan kembali cerita melalui berbagai bentuk karya kreatif.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas siswa sekolah dasar dalam mengapresiasi cerita anak masih belum berkembang secara optimal. Siswa cenderung meniru contoh yang diberikan guru, kurang berani menuangkan ide orisinal, dan belum mampu mengembangkan imajinasi secara bebas. Hal ini berdampak pada rendahnya kualitas karya siswa, baik dalam bentuk tulisan, ilustrasi, maupun penyajian cerita secara visual. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Nuryati & Yuniawati, 2019) yang mengungkapkan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta minimnya ruang eksplorasi dan aktivitas yang menantang daya cipta siswa. Kondisi ini menghambat kemampuan siswa dalam mengapresiasi cerita anak secara mendalam dan bermakna.

Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini menekankan pengembangan karakter, kompetensi, dan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis pengalaman serta penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, guru didorong untuk menerapkan model pembelajaran yang mendorong keaktifan, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Salah satu model yang relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka adalah Project Based Learning (PjBL). Menurut (Gabuardi, 2023), Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif melalui kegiatan proyek yang bermakna. Berbagai penelitian, seperti yang dilakukan oleh (Sumarni et al., 2016; Wijanarko et al., 2017; Sutarini et

al., 2024), membuktikan bahwa penerapan PjBL memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep dan peningkatan kreativitas siswa.

Selain penerapan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berperan penting dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Media komik digital memiliki keunggulan dalam memadukan unsur visual dan naratif sehingga mampu membantu siswa memahami cerita secara lebih konkret dan menyenangkan. Dalam buku (Gumelar, 2021) dan penelitian (Shalikhah, 2017) menegaskan bahwa komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar dan daya imajinasi siswa. Penelitian (Tiara & Sutarini, 2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih memposisikan komik digital sebagai media pendukung, belum mengintegrasikannya secara sistematis dengan model Project Based Learning untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mengapresiasi cerita anak.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian berupa belum adanya kajian yang secara khusus mengintegrasikan model Project Based Learning berbantuan media komik digital untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mengapresiasi cerita anak di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas V. Selain itu, penelitian yang mengkaji implementasi model dan media tersebut dalam konteks sekolah dasar di daerah masih terbatas, termasuk di SD Negeri 091641 Bandar Tinggi, Kecamatan Bandar Masilam, Kabupaten Simalungun. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya inovatif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran apresiasi cerita anak yang berorientasi pada kreativitas siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 091641 Bandar Tinggi melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media komik digital dalam pembelajaran apresiasi cerita anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan media komik digital dalam pembelajaran apresiasi cerita anak pada Kurikulum Merdeka. Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena memungkinkan guru dan

peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan melalui tindakan nyata di kelas (Kemmis & McTaggart dalam (Siregar, 2025). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SD Negeri 091641 Bandar Tinggi, Kecamatan Bandar Masilam, Kabupaten Simalungun. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 27 orang, dengan karakteristik kemampuan belajar yang beragam. Sumber data penelitian diperoleh dari guru dan siswa melalui teknik observasi, wawancara, tes tertulis, penugasan proyek, dan dokumentasi pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis PjBL, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar penilaian kreativitas, angket tanggapan siswa, serta soal evaluasi.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Siregar, 2025). Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang dirancang secara sistematis dan berkelanjutan. Tahap perencanaan mencakup penyusunan skenario pembelajaran berbasis Project Based Learning dengan memanfaatkan media komik digital sebagai pemantik kreativitas siswa, serta penyusunan instrumen penilaian yang sesuai dengan indikator kreativitas. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi rancangan pembelajaran, di mana siswa terlibat aktif dalam kegiatan perancangan, pengembangan, dan penyajian proyek apresiasi cerita anak. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama terkait keterlibatan, kerja sama, dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan proyek. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian proyek, hasil observasi, tes evaluasi, dan angket tanggapan siswa untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kendala pembelajaran. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada siklus II agar peningkatan kreativitas siswa dapat tercapai secara optimal. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kuantitatif berupa persentase capaian kreativitas siswa pada setiap siklus dan analisis deskriptif kualitatif berupa pemaparan hasil observasi dan wawancara untuk memperkuat temuan penelitian (Sugiyono, 2019).

HASIL

Peningkatan kreativitas dan kemampuan apresiasi cerita anak pada siswa kelas V dilaksanakan melalui penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media komik

digital berjudul *"Bibiku Pengusaha Jamur" karya Bambang Joko Susilo*. Penggunaan komik digital dalam penelitian ini berfungsi sebagai stimulus utama pembelajaran, yang menyajikan cerita secara visual dan naratif sehingga memudahkan siswa memahami isi cerita sekaligus merangsang imajinasi mereka. Pembelajaran dirancang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengalaman belajar bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk aktif mengapresiasi cerita anak melalui pemahaman isi cerita, analisis unsur intrinsik, serta penuangan ide ke dalam bentuk karya kreatif.

Dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Fokus penelitian tidak hanya pada kreativitas siswa, tetapi juga pada kemampuan apresiasi cerita anak yang mencakup pemahaman unsur intrinsik (tokoh, alur, latar, dan amanat) serta kemampuan memahami isi cerita secara menyeluruh.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, media komik digital, LKPD, serta instrumen penilaian. Komik digital dipilih sebagai media utama karena memiliki keunggulan dalam menyajikan cerita secara visual, menarik, dan mudah dipahami siswa sekolah dasar. Indikator yang digunakan dalam menilai kemampuan apresiasi cerita anak meliputi:

a. Kemampuan mengidentifikasi tokoh dan penokohan

b. Kemampuan memahami alur cerita

c. Kemampuan mengenali latar (tempat, waktu, suasana)

d. Kemampuan menemukan amanat atau pesan moral

e. Kemampuan memahami isi cerita secara utuh

f. Kemampuan mengekspresikan kembali cerita dalam bentuk karya kreatif

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

a. Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran diawali dengan penayangan komik digital sebagai stimulus. Siswa diminta membaca dan mengamati cerita yang disajikan dalam bentuk visual dan teks.

Media komik digital terbukti mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami alur cerita secara lebih konkret.

Selanjutnya, siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat proyek berupa Scrapbook yang berisi ringkasan cerita, penggambaran tokoh, serta ilustrasi sederhana dari cerita yang telah dibaca. Hasil observasi menunjukkan:

- Siswa mulai mampu mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh pendukung, namun masih terbatas pada penyebutan nama tanpa deskripsi karakter yang mendalam.
- Pemahaman alur masih sederhana dan cenderung hanya menyebutkan bagian awal dan akhir cerita.
- Sebagian siswa sudah mampu menyebutkan latar, tetapi belum lengkap.
- Kemampuan menemukan amanat masih rendah dan cenderung meniru contoh dari guru.
- Pemahaman isi cerita masih parsial.

Secara kuantitatif, perkembangan kemampuan apresiasi cerita anak pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Siklus I

Indikator	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)
Memahami tokoh	40,74	66,67
Memahami alur	37,03	62,96
Memahami latar	33,33	59,26
Memahami amanat	29,63	55,56
Memahami isi cerita	35,19	64,81

Dari tabel diatas, didapatkan bahwa peningkatan ini menunjukkan bahwa komik digital mulai memberikan dampak positif sebagai stimulus pembelajaran, meskipun belum optimal, sehingga antara pra siklus ke siklus I memiliki kenaikan.

b. Siklus II

Pada siklus II, dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi sebelumnya. Guru lebih memaksimalkan peran sebagai fasilitator, memberikan panduan analisis unsur intrinsik secara lebih terstruktur, serta memperkuat penggunaan komik digital sebagai media eksplorasi cerita. Siswa kembali menggunakan komik digital sebagai sumber utama, namun kali ini mereka diminta untuk lebih mendalam dalam menganalisis cerita. Proyek yang dilakukan adalah

pembuatan **Diorama**, yang menuntut siswa menggambarkan alur cerita, latar, dan interaksi tokoh secara lebih konkret. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan:

- Siswa mampu mendeskripsikan tokoh beserta karakteristiknya secara lebih jelas.
- Pemahaman alur cerita sudah runtut (awal, tengah, akhir).
- Latar dapat dijelaskan secara lengkap (tempat, waktu, suasana).
- Amanat cerita dapat diidentifikasi dengan bahasa sendiri.
- Pemahaman isi cerita menjadi lebih menyeluruh.
- Siswa mampu mengekspresikan cerita dalam bentuk visual yang kreatif dan orisinal.

Perkembangan kemampuan apresiasi cerita anak pada siklus II:

Tabel 2. Hasil Siklus II

Indikator	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Memahami tokoh	66,67	88,89
Memahami alur	62,96	85,19
Memahami latar	59,26	83,33
Memahami amanat	55,56	81,48
Memahami isi cerita	64,81	87,04

Dari tabel diatas dijelaskan bahwa antara siklus I dengan siklus II memiliki kenaikan rata-ata dengan terlihat dari lima indicator semuanya memiliki kenaikan.

3. Peningkatan Kreativitas Siswa

Selain peningkatan pemahaman cerita, kreativitas siswa juga mengalami perkembangan signifikan:

Tabel 3. Peningkatan Siklus I dan II

Kategori	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Tinggi	33,33	68,18	81,48
Sedang	33,33	25,92	18,57
Rendah	37,03	16,67	0

Tabel diatas menunjukkan bahwa peningkatan ini menjelaskan pemahaman cerita yang lebih baik berkontribusi langsung terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan karya kreatif. Kreativitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil beralih ke tingkat kreativitas yang lebih tinggi setelah dilakukan tindakan pembelajaran.

4. Hasil Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran belum berjalan secara optimal dalam mendukung kemampuan apresiasi cerita anak. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami unsur intrinsik cerita secara mendalam, khususnya dalam mengidentifikasi amanat dan menjelaskan karakter tokoh secara lebih rinci. Selain itu, kerja sama dalam kelompok belum berjalan efektif, di mana masih terdapat siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun pengerjaan proyek. Peran guru sebagai fasilitator juga belum maksimal, terutama dalam membimbing siswa untuk menganalisis isi cerita secara sistematis berdasarkan komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan berbagai perbaikan pada siklus II. Guru mulai memperkuat penggunaan komik digital sebagai stimulus utama pembelajaran dengan memberikan arahan yang lebih terstruktur dalam menganalisis cerita. Selain itu, guru juga menyusun panduan khusus untuk membantu siswa memahami unsur intrinsik cerita secara bertahap, mulai dari tokoh, alur, latar, hingga amanat. Interaksi dan diskusi kelompok juga ditingkatkan dengan pembagian tugas yang lebih jelas, sehingga setiap siswa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran. Hasil dari perbaikan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II menjadi lebih efektif, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan siswa serta kemampuan mereka dalam mengapresiasi cerita anak secara lebih mendalam.

5. Temuan Kualitatif

Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan komik digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa komik digital mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami isi cerita karena disajikan secara visual dan kontekstual. Dengan adanya gambar dan alur cerita yang jelas, siswa menjadi lebih mudah mengidentifikasi tokoh, memahami jalan cerita, serta menangkap pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Dari sisi siswa, sebagian besar mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka merasa lebih tertarik untuk membaca dan memahami cerita karena disajikan dalam bentuk komik yang menarik. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan keberanian dalam mengemukakan ide serta lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok. Aktivitas berbasis proyek yang dikombinasikan dengan komik digital juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya berfungsi

sebagai media bantu, tetapi juga sebagai stimulus pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif maupun emosional. Dengan demikian, penggunaan komik digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna dalam kegiatan apresiasi cerita anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* berbantuan komik digital efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan apresiasi cerita anak pada siswa kelas V. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita, meliputi tokoh, alur, latar, dan amanat, serta kemampuan mereka dalam memahami isi cerita secara utuh. Selain itu, siswa juga mampu mengekspresikan pemahaman tersebut ke dalam bentuk karya kreatif seperti scrapbook dan diorama.

Penggunaan komik digital sebagai stimulus utama pembelajaran terbukti mampu menjembatani pemahaman siswa dari teks ke bentuk visual yang lebih konkret. Hal ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami cerita, mengembangkan imajinasi, serta menafsirkan pesan yang terkandung dalam cerita anak. Di sisi lain, model pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif, berpikir kreatif, dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, kombinasi antara model Project-Based Learning dan media komik digital tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan apresiasi sastra anak secara lebih mendalam. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya memahami cerita secara teoritis, tetapi juga mampu menginterpretasikan dan mengaplikasikannya dalam bentuk karya nyata.

PEMBAHASAN

Penerapan model Project-Based Learning (PjBL) berbantuan media komik digital dalam penelitian ini menunjukkan perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran apresiasi cerita anak di kelas V. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru berubah menjadi lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Komik digital berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan cerita secara visual dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi cerita. Siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mengamati ilustrasi yang membantu mereka memahami konteks cerita secara lebih konkret. Selain itu, penggunaan komik digital membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini berdampak pada meningkatnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan berbasis proyek juga memberikan kesempatan kepada siswa

untuk mengapresiasi cerita melalui karya nyata. Temuan ini sejalan dengan (Rosalina & Sumitra, 2022) yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa.

Peningkatan kemampuan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita, khususnya tokoh dan penokohan, menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan. Pada awal pembelajaran, siswa cenderung hanya mengenali tokoh tanpa mampu menjelaskan karakter secara mendalam. Namun setelah penggunaan komik digital, siswa dapat melihat visualisasi tokoh secara langsung, sehingga lebih mudah memahami sifat dan peran tokoh dalam cerita. Kegiatan diskusi kelompok dalam PjBL juga memperkuat pemahaman siswa melalui interaksi dan pertukaran pendapat. Siswa mulai mampu mendeskripsikan karakter tokoh dengan lebih rinci dan logis. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan analisis dalam apresiasi cerita anak. Pemahaman tokoh tidak lagi bersifat hafalan, tetapi sudah mengarah pada interpretasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini didukung oleh (Desra et al., 2023) yang menyatakan bahwa pemahaman tokoh merupakan bagian penting dalam apresiasi sastra yang berkembang melalui analisis.

Kemampuan siswa dalam memahami alur cerita juga mengalami peningkatan yang terlihat dari perbandingan antar siklus. Pada pra siklus, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami urutan peristiwa secara runtut. Namun setelah diterapkan komik digital dan PjBL, terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun alur cerita, yang terlihat pada siklus I mulai berkembang dan semakin baik pada siklus II. Hal ini karena komik digital menyajikan cerita dalam bentuk visual berurutan yang membantu siswa memahami kronologi peristiwa. Selain itu, proyek seperti scrapbook dan diorama mendorong siswa untuk merekonstruksi alur cerita berdasarkan pemahaman mereka. Proses ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu berpikir sistematis dan memahami hubungan sebab-akibat dalam cerita. Dengan demikian, pemahaman alur berkembang secara bertahap. Temuan ini sesuai dengan (Ginting & Tarigan, 2024) yang menyatakan bahwa media visual membantu siswa memahami struktur cerita secara runtut.

Pemahaman terhadap latar cerita juga menunjukkan perkembangan yang cukup baik selama proses pembelajaran. Komik digital membantu siswa dalam mengenali latar tempat, waktu, dan suasana secara lebih konkret melalui ilustrasi visual yang ditampilkan. Siswa menjadi lebih mudah mengaitkan cerita dengan pengalaman nyata mereka. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi latar cerita secara lebih

mendalam. Siswa mulai mampu menjelaskan latar tidak hanya secara umum, tetapi juga secara rinci. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konteks cerita semakin meningkat. Dengan demikian, komik digital berperan penting dalam memperjelas unsur latar dalam cerita. Sejalan dengan hal tersebut, (Sukma et al., 2025) yang menyatakan bahwa pemahaman latar dapat ditingkatkan melalui media yang bersifat konkret dan visual.

Kemampuan siswa dalam menemukan amanat cerita juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, meskipun tidak secara instan. Pada tahap awal, siswa cenderung kesulitan dalam mengungkapkan pesan moral dan masih bergantung pada contoh dari guru. Namun setelah melalui proses pembelajaran berbasis proyek, siswa mulai mampu memahami amanat cerita secara lebih mandiri. Komik digital membantu siswa melihat konsekuensi dari tindakan tokoh, sehingga memudahkan dalam menarik kesimpulan mengenai pesan moral. Diskusi kelompok juga memberikan ruang bagi siswa untuk bertukar pendapat mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir reflektif siswa mulai berkembang sehingga apresiasi terhadap nilai dalam cerita menjadi lebih baik. Temuan ini didukung oleh (Fardani et al., 2025) yang menyatakan bahwa apresiasi sastra membantu siswa memahami nilai moral melalui proses interpretasi.

Peningkatan kemampuan memahami isi cerita secara keseluruhan juga terlihat dari hasil penelitian. Pada tahap pra siklus, pemahaman siswa masih tergolong rendah dan belum menyeluruh. Namun setelah penerapan PjBL berbantuan komik digital, kemampuan ini meningkat pada siklus I dan semakin optimal pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu memahami isi cerita secara utuh, mulai dari alur hingga pesan moral. Komik digital berperan sebagai jembatan yang menghubungkan antara teks dan visual, sehingga memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, kegiatan proyek membantu siswa dalam mengaplikasikan pemahaman mereka ke dalam bentuk karya. Proses ini memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung. Sejalan dengan tersebut, (Mustika et al., 2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman melalui integrasi visual dan verbal. Dengan demikian, pembelajaran berbasis multimedia termasuk PjBL berbantuan komik digital menjadi lebih bermakna dalam memudahkan siswa memahami sutu karya.

Peningkatan kreativitas siswa juga menjadi indikator penting dalam penelitian ini. Hal ini terlihat dari perubahan data, di mana pada pra siklus siswa dengan kategori kreativitas tinggi hanya 33,33%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 68,18%, dan mencapai 81,48% pada

siklus II. Penurunan kategori rendah hingga tidak ada pada siklus II menunjukkan keberhasilan pembelajaran. Peningkatan ini tidak terlepas dari penggunaan komik digital yang memberikan stimulus visual serta model PjBL yang memberikan kebebasan berekspresi. Siswa mampu menghasilkan karya seperti scrapbook dan diorama yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap cerita. Selain itu, kerja kelompok juga membantu siswa dalam mengembangkan ide secara kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa berkembang secara signifikan, selain itu hal tersebut juga sesuai dengan (Nugraha et al., 2023) yang menyatakan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan kreativitas melalui kegiatan proyek.

Dari sisi motivasi belajar, penggunaan komik digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias karena pembelajaran disajikan secara menarik dan tidak membosankan. Komik digital memberikan pengalaman membaca yang berbeda dari biasanya. Selain itu, kegiatan proyek membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih berani dalam bertanya dan menyampaikan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif. Peningkatan motivasi ini juga berdampak pada hasil belajar siswa, maka dari itu penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh (Hasanah et al., 2025) yang menyatakan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peran guru sebagai fasilitator juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran ini. Pada awalnya, guru belum maksimal dalam membimbing siswa, sehingga hasil pada siklus I belum optimal. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, peran guru menjadi lebih aktif dalam memberikan arahan dan bimbingan. Guru membantu siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita serta mengarahkan proses pengerjaan proyek. Selain itu, guru juga menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih baik dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan PjBL tidak terlepas dari peran guru, sehingga guru memiliki peran strategis dalam pembelajaran. Temuan ini sama dengan (Sutarini et al., 2023) yang menegaskan pentingnya peran guru dalam implementasi PjBL.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL berbantuan komik digital efektif dalam meningkatkan apresiasi cerita anak. Siswa tidak hanya mampu memahami unsur intrinsik cerita, tetapi juga mampu mengekspresikannya dalam bentuk karya kreatif. Komik digital berperan sebagai stimulus utama yang membantu siswa

memahami cerita secara lebih konkret dan menarik. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Temuan ini didukung oleh (Tarigan, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif sangat diperlukan dalam pembelajaran sastra anak. Maka dari itu, model ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) berbantuan media komik digital efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan apresiasi cerita anak pada siswa kelas V. Pada tahap pra siklus, kemampuan siswa dalam mengapresiasi cerita masih tergolong rendah, terlihat dari dominasi kategori kreativitas rendah sebesar 37,03% dan keterbatasan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita seperti tokoh, alur, latar, dan amanat. Setelah diterapkan pembelajaran pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan, di mana kreativitas siswa kategori tinggi meningkat menjadi 68,18% serta mulai terlihat perkembangan dalam memahami isi cerita meskipun belum optimal. Pada tahap ini, komik digital mulai berperan sebagai stimulus yang membantu siswa memahami cerita secara visual dan menarik. Selanjutnya, pada siklus II, peningkatan terjadi secara lebih optimal dengan persentase kreativitas tinggi mencapai 81,48% dan tidak terdapat lagi siswa dalam kategori rendah. Peningkatan ini juga diikuti dengan kemampuan siswa yang semakin baik dalam mengidentifikasi tokoh dan karakter, memahami alur secara runtut, menjelaskan latar secara lengkap, serta menemukan amanat dengan bahasa sendiri. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam memahami isi cerita secara menyeluruh dan mampu mengekspresikannya melalui karya kreatif seperti scrapbook dan diorama. Komik digital terbukti berperan penting dalam menjembatani pemahaman siswa dari teks ke bentuk visual sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Model PjBL juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan bekerja secara kolaboratif. Peningkatan yang terjadi dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan secara bertahap dan berkelanjutan. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, pembelajaran ini juga mampu meningkatkan kepercayaan diri, keberanian berpendapat, dan kerja sama siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa penerapan PjBL berbantuan komik digital merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan apresiasi cerita anak secara komprehensif pada siswa sekolah dasar.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penguatan praktik pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan apresiasi cerita anak melalui integrasi model *Project-Based Learning* (PjBL) dengan media komik digital sebagai stimulus pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan menunjukkan bahwa pemahaman unsur intrinsik cerita (tokoh, alur, latar, dan amanat) dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas analisis dan kreasi. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya kajian tentang penggunaan media komik digital sebagai sarana pembelajaran sastra anak yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan berbasis proyek. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan visual dan aktivitas kolaboratif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kepercayaan diri siswa dalam belajar. Di sisi lain, kontribusi metodologis penelitian ini terlihat pada penerapan tindakan kelas berbasis siklus yang sistematis, sehingga dapat menjadi rujukan bagi penelitian sejenis sehingga penelitian ini tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan rekomendasi konkret bagi pengembangan pembelajaran sastra anak yang lebih inovatif dan bermakna di sekolah dasar.

Rekomendasi penelitian selanjutnya adalah 1) Mengembangkan penerapan model Project Based Learning berbantuan media komik digital pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda guna menguji konsistensi efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. 2) Menggunakan desain penelitian yang lebih luas, seperti eksperimen atau kuasi-eksperimen, dengan melibatkan kelompok kontrol agar hasil penelitian dapat dibandingkan secara lebih objektif. 3) Pengukuran kreativitas siswa perlu diperdalam dengan menggunakan instrumen yang lebih variatif dan terstruktur, seperti rubrik penilaian kreativitas berbasis indikator berpikir kreatif yang meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*), serta didukung dengan analisis statistik inferensial. 4) Mengkaji dampak jangka panjang penerapan Project Based Learning berbantuan media digital terhadap motivasi belajar, kemandirian, dan hasil belajar

siswa. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan mampu memberikan kontribusi yang lebih komprehensif dalam pengembangan pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Fardani, F., Puryanto, E., & Eriyani, R. N. (2025). Interpretasi Teks Sastra dalam Penanaman Nilai Moral dan Budaya: Systematic Literature Review. *International Conference on Innovation, Reflection, and Creativity in Arts, Literature, and Language Education, 1*(1), 176–185. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/circalled/article/view/61880

Gabuardi, V. M. F. (2023). Project-based learning: Boosting 21st century skills. *Revista Estudios, 43*(1), 340–419. https://doi.org/10.15517/re.v0i43.49335

Ginting, L. C. B., & Tarigan, S. S. (2024). The impact of Lumi Interactive on students' achievement in reading comprehension. *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara, 1*(5), 7029–7036. https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/1213

Gumelar, M. S. (2021). *Comic making*. PT Indeks.

Hasanah, W., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Basicedu, 9*(2), 665–678. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9971

Lubis, R. R. (2017). *Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Negeri Medan. https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/30868

Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika, 2*(2), 121–126. https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139

Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, 17*(1), 39–47. https://doi.org/10.21067/jppi.v17i1.8608

Nuryati, N., & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6–8 Tahun melalui Metode Praktikum Membatik. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(1), 1–12. https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v4i1.1959

Rosalina, R., & Sumitra, A. (2022). Media Audio Visual dalam Mengembangkan Kemampuan Kosa Kata Bahasa pada Anak Usia Dini dan Anak Sekolah Dasar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 5*(3), 232–240. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/10447

Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM, 20*(1), 9–16. https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842

Siregar, T. (2025). *Classroom action research-based learning innovations: Kemmis and McTaggart models*. Preprints. https://www.preprints.org/manuscript/202510.1440

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukma, E. F., Yulianti, F., & Budiman, T. C. S. (2025). Enhancing narrative text comprehension through picture story among eighth grade students at junior high schools. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4*(1), 5015–5019. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2495

Sumarni, W., Wardani, S., Sudarmin, S., & Gupitasari, D. N. (2016). Project based learning (PBL) to improve psychomotoric skills: A classroom action research. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 5*(2), 157–163. https://doi.org/10.15294/jpii.v5i2.4402

Sutarini, Iskandar, D., Kartolo, R., & Juwita, P. (2023). The implementation of the Project Based Learning (PjBL) model in the era of independent learning in Indonesian language and literature development courses. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE), 2*(2), 167–189. https://doi.org/10.55299/ijere.v2i2.682

Sutarini, Sutikno, S., Rosadi, M., & Juwita, P. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Literasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia SD 1 UMN Al Washliyah. *Jurnal Pendidikan West Science, 2*(2), 129–139. https://wnj.westsciences.com/index.php/jpdws/article/view/1226

Tampubolon, D. N., Siregar, E. Y., Simanjuntak, E. E., Barus, F. L., Purba, J. P. N., & Manurung, P. G. (2023). Analisis Perkembangan Karakter Tokoh dalam Novel Kami Bukan Sarjana Kertas Karya J. S. Khairen. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa, 1*(3), 18–31. https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.171

Tarigan, S. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek. *Indonesian Journal of Educational Development, 2*(1), 148–157. https://doi.org/10.5281/zenodo.4781878

Tiara, D., & Sutarini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 1*(4), 25–40. https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.425

Wijanarko, A. G., Supardi, K. I., & Marwoto, P. (2017). Keefektifan Model Project Based Learning Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Primary Education, 6*(2), 120–125. https://doi.org/10.15294/JPE.V6I2.17561