

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI SEKOLAH DASAR

Abdillah Mahdi Aziz¹, Prayuningtyas Angger Wardani², Herlina Usman³

¹²³PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

¹abdillahmahdi45@gmail.com, ²prayuningtyasangger@unj.ac.id,

³herlina@unj.ac.id

ABSTRACT

This research aims to evaluate the needs in the development of digital comic learning media that uses Artificial Intelligence (AI) as its basis, especially for Social Science (IPS) subjects at the elementary school level. The method applied in this research is Research and Development (R&D). The needs analysis was carried out by referring to the initial stage of development based on the ADDIE model, namely the Analysis stage. The research subjects consisted of fifth grade students at SDN Cijantung 07 Pagi. The instruments used consisted of interviews and questionnaires, which were designed with a closed format for questionnaires and open for interviews. Data was collected through interviews with teachers and distributing questionnaires to students. The interview results show that limited time is an obstacle in the use of learning media, while the questionnaire results show that some students still experience difficulties in learning social studies due to the lack of suitability of learning media with their preferences. From the results of this study, it is concluded that it is necessary to develop artificial intelligence-based digital comic learning media to improve students' understanding, strengthen their interest in learning, and develop their critical thinking skills in social studies subjects at the elementary school level.

Keywords: Artificial Intelligent, Digital Comic, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital yang menggunakan Artificial Intelligence (AI) sebagai basisnya, dikhususkan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Analisis kebutuhan dilakukan dengan merujuk pada tahapan awal pengembangan berdasarkan model ADDIE, yaitu tahap Analisis. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas lima di SDN Cijantung 07 Pagi. Instrumen yang digunakan terdiri dari wawancara dan kuisisioner, yang dirancang dengan format tertutup untuk kuisisioner dan terbuka untuk wawancara. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan penyebaran kuisisioner kepada peserta didik. Hasil wawancara membuktikan bahwa waktu yang terbatas menjadi hambatan dalam penggunaan media pembelajaran, sementara hasil kuisisioner membuktikan bahwa sebagian peserta didik masih menjumpai kesukaran dalam belajar IPS karena kurangnya kesesuaian media pembelajaran dengan preferensi mereka. Dari hasil penelitian ini, ditarik kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis artificial intelligence untuk meningkatkan pemahaman siswa, memperkuat minat belajar, dan

mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka dalam mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Komik Digital, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mempunyai dampak yang luas terhadap kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan tidak hanya tentang membentuk individu yang dapat melakukan kegiatan sehari-hari seperti makan, minum, berpakaian, dan memiliki tempat tinggal, tetapi juga tentang memanusiakan manusia (Marisyah et al., 2019). Pendidikan saat ini harus menghasilkan individu yang cerdas, terampil, dan berbudi luhur (Zainuddin, 2021)

Dalam perkembangannya, pendidikan mengalami perubahan yang cepat, menuntut guru untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran (Supriatna et al., 2024). Perubahan ini didorong oleh kemajuan teknologi, dinamika sosial, dan kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Guru bukan lagi sekedar berperan menjadi penyampai materi pelajaran, tetapi juga berperan menjadi fasilitator yang menyokong peserta didik dalam mengembangkan

keahlian mereka berpendapat secara kritis, kreativitas, dan kemampuan menanggulangi masalah. Maka dari itu, inovasi dalam metode pengajaran, penggunaan media teknologi, serta pendekatan interaktif menjadi semakin penting agar proses belajar mengajar tetap relevan dan efektif.

Sasaran pendidikan dibagi menjadi beberapa ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik, masing-masing dengan kategori dan subkategori yang bertingkat (Ihwan Mahmudi et al., 2022). Domain kognitif mencakup aspek pengetahuan dan pemahaman, domain afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, sementara domain psikomotorik melibatkan keterampilan fisik dan motorik. Guru harus mengambil tindakan yang tepat untuk memperoleh tujuan pendidikan ini, termasuk dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam konteks IPS, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengasah kemampuan intelektual siswa, tetapi juga mengembangkan sikap sosial yang positif dan keterampilan praktis yang dapat

diimplementasikan dalam kehidupannya sepanjang masa. Dengan pendekatan yang holistik dan inovatif, pendidikan IPS dapat lebih efektif dalam mencetak generasi yang berpengetahuan luas, bermoral, dan siap menghadapi berbagai tantangan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan intergrasi dari beragam ranah ilmu sosial seperti sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi. Pendekatan interdisipliner sangat diperlukan dalam IPS untuk memahami masalah dari berbagai sudut pandang yang saling terkait (Yuanta, 2020). Dengan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, IPS membantu siswa untuk melihat keterkaitan antara berbagai aspek kehidupan sosial dan memahami kompleksitas dunia di sekitar mereka. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis dan analitis, yang penting dalam memahami dan menginterpretasikan fenomena sosial secara lebih mendalam.

Tujuan pokok pendidikan IPS adalah untuk melahirkan warga negara yang memiliki pemahaman yang baik tentang perbedaan dan mampu memecahkan masalah

berdasarkan informasi dan fakta (Permana & Sujana, 2021). Pendidikan IPS bukan sekedar bertujuan untuk mewariskan ilmu teoretis kepada peserta didik, namun juga untuk membekali mereka dengan keterampilan praktis yang diperlukan dalam kehidupan bernegara. Melalui interpretasi yang mendalam tentang perbedaan budaya, sosial, dan ekonomi, siswa diharapkan dapat menjadi individu yang toleran, berpikiran terbuka, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Selain itu, kemampuan menanggulangi tantangan dengan cara yang rasional dan berbasis fakta membantu peserta didik dalam menjadi masyarakat yang memiliki tanggung jawab tinggi dan berpartisipasi aktif dalam demokrasi.

Pendapat Sunandar (2020) menyoroti pentingnya seleksi media pembelajaran yang sesuai dalam mendukung pencapaian kompetensi siswa. Prinsip Cone of Experience yang diusulkan oleh Edgar Dale menjadi landasan dalam pemilihan media pembelajaran. Konsep ini menegaskan bahwa semakin banyak indra yang terlibat dalam proses pembelajaran, semakin efektif proses tersebut. Dengan menerapkan prinsip

ini, penggunaan berbagai jenis media pembelajaran seperti buku teks, materi yang disiapkan oleh pendidik, dan media audio-visual dapat membagikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan mendalam bagi siswa (Ibrahim Arsad M. et al., 2022).

Penerapan prinsip Cone of Experience dalam pemilihan media pembelajaran mengindikasikan keberagaman dalam pendekatan pembelajaran. Melalui penggunaan buku teks, siswa dapat mengakses informasi secara tertulis yang dapat membantu memperkuat pemahaman mereka. Selain itu, penggunaan sumber daya yang disiapkan oleh pendidik seperti presentasi visual atau demonstrasi langsung dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif bagi siswa. Media audio-visual juga memberikan keuntungan dalam memberikan konten pembelajaran secara multimedia, memperkaya pengalaman belajar siswa dengan kombinasi audio, visual, dan teks.

Dengan demikian, seleksi media pembelajaran yang tepat dan beragam dapat mengangkat efektivitas proses belajar mengajar dengan memberikan pengetahuan

belajar yang lebih kaya dan mendalam bagi peserta didik. Penggabungan berbagai jenis media pembelajaran dalam prosedur belajar mengajar dapat membantu menghasilkan kawasan belajar yang lebih dinamis dan menarik, sesuai dengan prinsip Cone of Experience yang menekankan pentingnya keterlibatan indra siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media yang beragam dan interaktif memiliki dampak positif yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Selain mendorong siswa dalam mengetahui materi secara lebih mendalam, media-media tersebut juga dapat memberi kesan pengalaman belajar yang lebih atraktif dan menghibur bagi peserta didik. Dengan adanya variasi dalam penggunaan media, siswa mempunyai peluang untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka dan memicu minat serta motivasi yang lebih tinggi. Selain itu, interaktivitas media memberi peluang kepada peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan proses belajar, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan

interpretasi mereka terhadap bahan ajar yang mereka pelajari. Dengan demikian, penggunaan media yang beragam dan interaktif memiliki peran penting dalam mengangkat pengaruh proses belajar dan mewujudkan kawasan belajar yang lebih dinamis. (Aryani & Ambara, 2021; Ramdani et al., 2021; Sakiah & Effendi, 2021)).

Saat merancang pembelajaran, sangat penting untuk mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa. Ini melibatkan pemilihan media, metode, model, dan strategi pembelajaran yang sesuai. Memahami perbedaan individu di antara siswa dapat membantu pendidik mewujudkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan. Pendekatan ini menjamin bahwa setiap peserta didik dapat belajar sepadan dengan gaya dan kecepatan mereka masing-masing, sehingga sasaran pendidikan dapat terlaksana dengan optimal (Widya et al., 2023)

Dengan demikian, integrasi media yang tepat dalam pembelajaran tidak hanya mendukung pencapaian akademik siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Guru yang menghadapi

tantangan dalam menemukan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dihadapkan pada kesempatan untuk meningkatkan kreativitas mereka. Dalam hal ini, penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan media pembelajaran dapat menjadi solusi yang bermanfaat. Dengan bimbingan yang tepat, para pendidik dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dan preferensi siswa, sehingga memaksimalkan potensi pembelajaran di kelas.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik digital memiliki banyak manfaat dalam pendidikan. Komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, memperkuat minat belajar, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka (Andriani, 2019; Hanifah et al., 2023; Sakriani et al., 2022; Sumantri & Putri, 2022). Komik digital menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dengan gaya yang khas, komik mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual

dan naratif, membuatnya lebih mudah dicerna oleh para siswa. Penggunaan kombinasi antara gambar dan teks juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang tidak membosankan, bahkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, komik digital tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga menjadi alat yang dapat memperkaya proses belajar mengajar di era digital ini.

Komik digital telah terbukti sebagai salah satu metode pengajaran yang efektif dengan cara yang menarik. Gabungan unsur visual dan naratif memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, sementara pengalaman belajar yang interaktif meningkatkan motivasi mereka. Terlebih lagi, komik digital dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital, memfasilitasi aksesibilitas materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

Di era digital saat ini, di mana generasi muda semakin terbiasa dengan teknologi dan kecepatan informasi, peran komik digital semakin penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tidak hanya menyajikan materi secara visual,

tetapi juga memungkinkan fleksibilitas dalam penyajian. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan konten komik sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, mendukung diferensiasi instruksional. Dengan demikian, penggunaan komik digital bukan hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memungkinkan setiap siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri..

Hasil survei permulaan di kelas V SDN Cijantung 07 Pagi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang ada sudah cukup memadai. Ini menandakan bahwa guru telah memanfaatkan beragam jenis media pembelajaran, mulai dari audio-visual, audio, hingga visual, dalam kegiatan pengajaran mereka. Meskipun guru sering mengandalkan sumber daya internet, namun kadang-kadang guru mengalami kesulitan dalam menemukan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kendala ini mendorong para guru untuk meningkatkan kreativitas mereka dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kepribadian dan kebutuhan siswa. Dengan waktu yang terbatas, para

guru dihadapkan pada tuntutan untuk menciptakan media yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi anak-anak. Namun, ketidaksesuaian ini berpotensi berdampak negatif pada motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Untuk memanfaatkan waktu dan sumber daya secara maksimal, para guru didorong untuk menggunakan kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan media pembelajaran.

AI adalah teknologi yang dapat berkembang dan berinovasi dalam berbagai bidang, termasuk dalam seni seperti pembuatan gambar komik (Manongga et al., 2022). Komik digital berbasis AI mampu menghasilkan ilustrasi yang lebih canggih dan menarik, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan AI dalam pembuatan komik juga memungkinkan pembuatan konten yang lebih cepat dan efisien, sehingga pendidik dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan materi ini dalam pengajaran. Dengan demikian, integrasi AI dalam komik digital tidak hanya memperkaya materi pembelajaran tetapi juga membawa inovasi baru yang dapat mendukung

proses pendidikan secara keseluruhan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kebutuhan pengembangan media komik digital yang terbuat dari AI dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, dengan tujuan meningkatkan stimulus dan keberhasilan belajar siswa. Instrumen yang digunakan terdiri dari wawancara dan kuisisioner, yang dirancang dengan format tertutup untuk kuisisioner dan terbuka untuk wawancara.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bagian dari kegiatan penelitian dan pengembangan yang umumnya dikenal sebagai R&D (Research and Development). Proses penelitian ini mengadopsi model ADDIE, sebuah pendekatan yang terstruktur dan terorganisir dalam pengembangan pembelajaran. Model ini terdiri dari lima langkah yang saling terkait dan berurutan yaitu: Analysis (analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi) (Dadi et al., 2019). Fokus penelitian ini terpusat pada langkah awal model ADDIE, yakni analisis

kebutuhan terkait pemanfaatan media komik digital berbasis kecerdasan buatan dalam pembelajaran IPS. Tahap analisis ini penting untuk memahami kebutuhan dan kesenjangan yang ada dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga solusi yang dihasilkan dapat lebih tepat sasaran dan efektif.

Penelitian dilakukan di SDN Cijantung 07 Pagi, Jakarta Timur, dengan subjek penelitian yang terdiri dari seorang guru wali kelas dan 29 siswa kelas lima. Pemilihan subjek ini didasarkan pada keinginan untuk mendapatkan perspektif yang komprehensif dari kedua pihak yang terlibat secara langsung pada proses pendidikan, yaitu guru dan peserta didik. Guru memberikan wawasan mengenai praktik pengajaran dan tantangan yang dihadapi, sementara siswa memberikan masukan mengenai pengalaman belajar mereka dan bagaimana media komik digital berbasis kecerdasan buatan dapat membantu mereka dalam memahami materi IPS.

Data pada penelitian ini didapatkan melalui wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa. Pendekatan ini menggunakan metode pengumpulan

data yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dengan angket tertutup digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan wawancara terbuka untuk mendapatkan data kualitatif. Pendekatan kombinasi ini mengizinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih berkelanjutan dan menyeluruh mengenai kebutuhan dan persepsi terhadap penggunaan media komik digital berbasis kecerdasan buatan dalam pembelajaran IPS. Hasil pengkajian ini diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, sesuai dengan preferensi peserta didik di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan observasi di SDN Cijantung 07 Pagi, ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS belum optimal. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran komik digital berbasis AI dalam mata pelajaran IPS, diperoleh melalui kuesioner dan wawancara. Pengamatan dilakukan pada 29 siswa kelas 5 SD dan 1 guru wali kelas.

Hasil wawancara analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran komik digital berbasis AI mengungkapkan bahwa guru telah memanfaatkan beragam jenis media pembelajaran, mulai dari audio-visual, audio, hingga visual dalam proses pengajaran mereka. Meskipun mereka cenderung menggunakan sumber daya yang tersedia di internet, namun terkadang mengalami kendala saat tidak menemukan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kendala ini mendorong para guru untuk meningkatkan kreativitas mereka dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk menciptakan materi pembelajaran yang cocok dengan kepribadian dan keperluan siswa. Di samping itu, keberadaan proyektor di dalam kelas memberikan dukungan bagi penggunaan media pembelajaran digital, sehingga memungkinkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Guru-guru juga menyambut baik pengembangan media komik digital yang dibuat oleh AI, karena melihatnya sebagai potensi untuk menghemat waktu dan disukai oleh para siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran digital, proses belajar dapat menjadi lebih menarik

dan menghibur bagi peserta didik, sambil memberikan fleksibilitas dalam akses pembelajaran dari berbagai lokasi dan waktu. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, termasuk komik digital berbasis AI, dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa serta menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran, baik dalam format tatap muka maupun daring (Riyan, 2021; Said et al., 2023). Ini menandakan pentingnya terus mengembangkan dan mengintegrasikan teknologi dalam dunia pendidikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran.

Table 2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Pernyataan	Jawaban							
	SS		S		TS		STS	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Suasana belajar pada materi IPS sangat menyenangkan	7	24,1	21	72,4	1	3,5	0	0
Saya merasa kesulitan dalam mempelajari materi IPS	2	6,9	6	20,7	19	65,5	2	6,9
Guru menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran IPS	12	41,3	16	55,2	1	3,5	0	0
Belajar IPS menggunakan media pembelajaran membantu saya memahami materi	14	48,3	13	44,8	1	3,5	1	3,5
Pembelajaran IPS harus menggunakan media pembelajaran	4	13,8	19	65,5	5	17,2	1	3,5
Saya lebih suka menggunakan media digital daripada media cetak	11	37,9	16	55,2	2	6,9	0	0
Saya menyukai media yang memiliki banyak gambar yang menarik dan berwarna	14	48,3	14	48,3	1	3,5	0	0
Saya menyukai media pembelajaran yang memiliki cerita	9	31	13	44,8	5	17,2	2	6,9
Saya akan termotivasi dalam pembelajaran IPS apabila menggunakan media yang cocok dengan saya	13	44,8	16	55,2	0	0	0	0

Angket kebutuhan siswa diberikan kepada siswa kelas V SDN Cijantung 07 Pagi untuk menganalisis kebutuhan akan media pembelajaran. Angket yang diserahkan kepada peserta didik terdiri dari 9 pertanyaan. Dari data diatas diterima hasil pengisian angket yang diisi oleh 29 siswa dengan data yaitu siswa yang menganggap suasana belajar IPS menyenangkan sebesar 72,4%, siswa yang tidak merasa kesulitan dalam memahami materi IPS sebesar 65,5%, siswa yang setuju bahwa guru menggunakan alat peraga atau media dalam mengajar IPS sebesar 55,2%, siswa yang beranggapan bahwa media atau peragkat peraga yang dimanfaatkan guru sangat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran sebesar 48,3%, siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPS harus menggunakan media sebesar 65,5%, siswa yang menyukai media digital sebesar 55,2%, siswa yang menyukai media yang memiliki banyak gambar yang menarik dan berwarna sebesar 48,3%, siswa yang menyukai media pembelajaran yang memiliki cerita sebesar 44,8% dan siswa yang akan termotivasi dalam pembelajaran IPS apabila

menggunakan media yang cocok dengan mereka sebesar 55,2%.

Hasil dari wawancara menggambarkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan untuk menyukai pembelajaran IPS. Meskipun demikian, masih ada sejumlah peserta didik yang mendapat kesukaran dalam memahami bahan ajar IPS, yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan guru dalam menggunakan perangkat pembelajaran selama proses belajar mengajar. Para siswa sangat terbantu ketika media-media pembelajaran dimanfaatkan oleh guru dalam memberikan bahan ajar IPS. Selain itu, kebanyakan siswa juga menunjukkan preferensi terhadap media digital yang menampilkan banyak gambar menarik dan memiliki cerita yang menarik. Terlihat bahwa motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kesesuaian media pembelajaran yang disajikan, sehingga penting untuk menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Zakya et al., 2024)

Dari hasil wawancara dan analisis angket tersebut, bisa

disimpulkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran berupa komik digital berbasis AI untuk mendukung pemahaman mereka terhadap materi IPS. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan fasilitasi yang lebih baik bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran IPS. Dengan memperhatikan kebutuhan dan preferensi siswa, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memperkuat motivasi belajar siswa. Komik menggunakan gambar-gambar visual yang menarik untuk memudahkan pemahaman pesan yang disampaikan kepada pembaca dan membuatnya menjadi pengalaman membaca yang menyenangkan (Willya, 2023).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan akan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas lima Sekolah

Dasar Negeri Cijantung 07 Pagi. Ditemukan bahwa sebagian peserta didik menjumpai kesulitan dalam menginterpretasi materi IPS karena kurangnya media yang cocok dengan preferensi mereka. Para peserta didik cenderung lebih tertarik pada penggunaan media pembelajaran digital yang menyediakan banyak gambar menarik dan cerita yang menarik, yang menunjukkan perlunya penyesuaian media dengan minat peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, guru juga mengalami hambatan dalam menggunakan media, terutama terkait dengan keterbatasan waktu yang seringkali menjadi kendala dalam merancang dan mengintegrasikan media dalam pengajaran.

Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran komik digital berbasis AI di mata pelajaran IPS diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif terhadap tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi AI, media pembelajaran dapat dikehendaki sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa, sehingga dapat membantu mengangkat pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pengaplikasian media pembelajaran

digital dapat membantu guru dalam memberikan bahan ajar dengan lebih efektif dan terarah kepada siswa, mengatasi kendala waktu yang sering menjadi hambatan dalam persiapan pembelajaran. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran komik digital berbasis AI diharapkan dapat mengangkat kualitas pembelajaran IPS dan meninggalkan pengalaman belajar yang kian menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, N. (2019). Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP. *Prosiding DPNPM Unindra*, 0812(50).
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Dadi, I. K., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MIND MAPPING. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19375>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1). <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9). <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2). <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran ki hadjar dewantara tentang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6).

- Permana, M. J., & Sujana, W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstektual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). POTENSI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Akademika*, 10(02). <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Riyan, M. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI. *Diksi*, 29(2). <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2).
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1). <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Sakriani, S., Ammade, S., & Nur, R. (2022). Pemberdayaan Digital Comic dan Strategi PQRST dalam Pengembangan Pemahaman Membaca Teks Bahasa Inggris. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i1.18967>
- Sumantri, M. S., & Putri, A. S. D. (2022). Pemanfaatan komik digital pada pembelajaran ipa di kelas tinggi sekolah dasar. *PERDULI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.21009/perduli.v2i2.28048>
- Sunandar, B. (2020). Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran. *Skripsi*, 3(2).
- Supriatna, A., Andriani, R., Usman, H., Sari, Y., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2024). *Digital Student Worksheet Oriented to Problem-Based Learning in Science Subjects for Elementary School Students*. 12(1), 108–118. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v12i1.60938>
- Widya, N., Marwa, S., Usman, H., & Qodriani, D. B. (2023). METODIK DIDAKTIK PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TERHADAP MATA PELAJARAN IPAS PADA KURUKULUM MERDEKA. *Jurnal Pendidikan*.

Willya, A. R. (2023). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Ma'arif Journal of Education ...*, 2(1).

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02). <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i0.2.816>

Zainuddin, Z. (2021). Konsep Pendidikan Budi Pekerti Perspektif Ki Hadjar Dewantara. *KABILAH: Journal of Social Community*, 6(1). <https://doi.org/10.35127/kbl.v6i1.4651>

Zakya, A. L. F., Wardhani, P. A., & Usman, H. (2024). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Kemandirian Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN Jati 05 Pagi Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 831–838. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2207>