

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS PBL PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 3
GEDONG AIR**

(Tesis)

Oleh

**IKA KARTIKA SARI
NPM 2423053022**



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS PBL
PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 3 GEDONG AIR**

**Oleh :
IKA KARTIKA SARI**

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS PBL PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 3 GEDONG AIR

Oleh

IKA KARTIKA SARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis pendekatan Problem-Based Learning (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Gedong Air. Masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran PKn adalah penggunaan metode konvensional yang menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran komik berbasis PBL diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami materi PKn dengan cara yang lebih menarik dan aplikatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan materi, implementasi dalam pembelajaran, dan evaluasi untuk mengetahui efektivitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis PBL yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat baik, praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan pendekatan PBL yang diintegrasikan dengan media komik berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKn serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, PBL, PKn, Hasil Belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF COMIC-BASED LEARNING MEDIA USING PBL IN CIVIC EDUCATION TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS AT SDN 3 GEDONG AIR

By

IKA KARTIKA SARI

This study aims to develop comic-based learning media using the Problem-Based Learning (PBL) approach in the subject of Civic Education (PKn) to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 3 Gedong Air. The main issue encountered in Civic Education learning is the use of conventional methods, which result in students being less active and less motivated during the learning process. Moreover, the lack of engaging learning media also contributes to the low academic performance of students. Therefore, the development of comic-based learning media integrated with PBL is expected to enhance student engagement and help them understand Civic Education material in a more appealing and applicable manner. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development process begins with needs analysis, followed by product design, material development, classroom implementation, and evaluation to assess its effectiveness. The results indicate that the developed comic-based learning media using PBL possesses a very high level of validity, is practical for use by both teachers and students, and is effective in improving student learning outcomes. The integration of the PBL approach with comic media successfully enhances students' understanding of Civic Education content and encourages their active participation in learning.

Keywords: Learning Media, Comic, PBL, PKn, Learning Outcomes

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK BERBASIS PBL PADA MATA PELAJARAN PKN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 3 GEDONG AIR**

Nama Mahasiswa

: **IKA KARTIKA SARI**

No. Pokok Mahasiswa

: **2423053022**

Program Studi

: **Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd

NIP 19791117 200501 2 002

Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd

NIP 19880723 202406 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP 19741220 200912 1 002

**Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD**

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.

NIP 19670722 199203 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd

.....

Sekretaris : Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd

.....

Anggota Penguji : 1. Dr. Apri Wahyudi, M.Pd

.....

2. Dr. Ryzal Perdana, M.Pd

.....

2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19890504 201404 1 001



3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 24 Februari 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ika Kartika Sari
NPM : 2423053022
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Pbl Pada Mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 3 Gedong Air” merupakan karya saya sendiri serta dibantu dengan berbagai sumber dan masukan para ahli yang disusun berdasarkan etika ilmiah yang berlaku dengan ilmu akademik.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung (UNILA).

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidak benaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 November 2025
Yang membuat pernyataan,



Ika Kartika Sari
NPM 2423053022

RIWAYAT HIDUP



Ika Kartika Sari lahir di Sumberharjo, Ogan Komering Ulu Timur, pada 17 Maret 1988. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Pendidikan dasar penulis ditempuh di SD Negeri 3 Sumberharjo pada tahun 1994–1999, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Buay Madang dan SMA Negeri 1 Bandar Lampung hingga lulus pada tahun 2005.

Setelah menyelesaikan pendidikan menengah, penulis melanjutkan studi pada jenjang sarjana di Universitas Lampung, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan lulus pada tahun 2009. Setelah lulus, penulis mengawali karier sebagai guru Bahasa Indonesia di MA YPI Sumberharjo, kemudian dipercaya menjabat sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum pada tahun 2010–2013.

Setelah menikah, penulis menetap di Bandar Lampung dan mengajar di SD Global Surya International School pada tahun 2013–2015. Selanjutnya, penulis kembali dipercaya menjabat sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum pada tahun 2015–2022. Pada tahun 2023, penulis beralih status menjadi guru negeri di SD Negeri 3 Gedong Air dan bertugas hingga saat ini. Selain itu, penulis merupakan Guru Penggerak Kota Bandar Lampung angkatan tahun 2022 dan menjadi Pengajar Praktik pada tahun 2023. Penulis juga aktif sebagai Guru Pamong PPG Prajabatan untuk mahasiswa PGSD Universitas Lampung sejak tahun 2024 hingga sekarang. Pada tahun 2024, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang magister di Universitas Lampung pada Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali”.
(HR. Tarmidzi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan penuh rasa syukur terhadap nikmat yang Allah Swt berikan.

Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Saw.

Karya ini ku persembahkan untuk:

Orang Tuaku tercinta:

Kupersembahkan sebuah karya ini untuk Alm. Bapak H. Sutiyono, BA dan Ibu Ruliyah yang selama ini selalu menjadi penerang di setiap langkah hidup saya.

Suami dan Anak-Anakku

Terimakasih atas segala doa dan dukungannya selama ini. Agung Putra Winata, S.H suamiku tercinta, Sultan Anggra Winata, dan Shaliha Ramadani Winata yang selalu semangat dalam menanti keberhasilanku. Semoga karya ini dapat menjadi motivasi bagi kita untuk tidak lelah menuntut ilmu.

Para Pendidik dan Dosen

Yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Teman – Teman MKGSD Angkatan 2024

Almamater Tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis PBL Pada Mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Gedong Air”.

Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada mahapeserta didik dalam menyelesaikan studi.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan petunjuk kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
5. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, yang dengan penuh ketulusan telah memberikan bimbingan, masukan, motivasi dan nasihat kepada peneliti hingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing, memberikan nasihat, kritik, saran, motivasi dan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.

7. Bapak Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd. Dosen Pembimbing ke II yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
8. Bapak Dr. Apri Wahyudi, M.Pd. Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
9. Bapak Dr. Ryzal Perdana, M.Pd. Dosen Penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
10. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
11. Seluruh rekan-rekan angkatan 2024 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt melindungi dan membalas kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, November 2025
Peneliti,

Ika Kartika Sari
NPM 2423053022

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSEMBAHAN.....	i
SANWACANA	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.7. Spesifikasi Produk Pengembangan	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1. Teori Belajar dan Pembelajaran	13
2.2.1. Teori Belajar Behaviour	13
2.2.2. Teori Belajar Kognitif	18
2.2.3. Teori Belajar Humanistik	19
2.2.4. Teori Belajar Konstruktivisme.....	20
2.2. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	21
2.3. Media Pembelajaran	24
2.3.1. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	24
2.4. Komik.....	25
2.4.1. Jenis-jenis Komik	25
2.4.2. Syarat-syarat Komik.....	27
2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik	28
2.5. Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)	29
2.5.1. Karakteristik Model Problem Based-Learning.....	30
2.5.2. Langkah-Langkah PBL	33
2.6. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	37
2.7. Penelitian yang Relevan	37
2.8. Kerangka Berpikir	40

III. METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1. Lokasi Penelitian	42
3.2. Jenis Penelitian	42
3.3. Prosedur Penelitian	42
3.3.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	43
3.3.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	43
3.3.3. Pengembangan (<i>Development</i>)	44
3.3.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	45
3.3.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	46
3.4. Populasi dan Sampel Penelitian	47
3.4.1. Populasi Penelitian	47
3.4.2. Sampel Penelitian	47
3.5. Teknik Pengumpulan Data	48
3.5.1. Angket Kelayakan Bahan Ajar	48
3.5.2. Tes Hasil Belajar Siswa	49
3.6. Teknik Analisis Data	49
3.6.1. Analisis Kevalidan Komik Berbasis PBL	50
3.6.2. Analisis Kepraktisan Komik Berbasis PBL	50
3.6.3. Analisis Data Kefektifan Komik Berbasis PBL dalam Meningkatkan Hasil Belajar peserta Didik	51
3.7. Uji Instrumen Tes	52
3.7.1. Uji Validitas	52
3.7.2. Uji Reliabilitas	52
3.7.3. Uji Deskriptif	53
3.7.4. Uji Normalitas Data	54
3.7.5. Uji Homogenitas	54
3.7.6. Uji N-Gain	55
3.7.7. Uji T	56
3.7.8. <i>Effec Size</i>	57
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1. Hasil Penelitian	58
4.1.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	59
4.1.2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	63
4.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	64
4.1.4. Tahap Implementasi	75
4.1.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	79
4.2. Pembahasan	91
4.2.1. Kevalidan Media Pembelajaran Komik Berbasis PBL Pada Mata Pelajaran PKn	91
4.2.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Berbasis PBL Pada Mata Pelajaran PKn	94
4.2.3. Kefektifan Media Pembelajaran Komik Berbasis PBL Pada Mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik .	97
4.2.4. Keunggulan dan Keterbatasan Penelitian	100
V. PENUTUP	102
5.1. Kesimpulan	102
5.2. Saran	103

DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Tes Kemampuan Awal Pembelajaran PKn	4
2. Rekapitulasi Hasil Observasi Guru PKn SDN 3 Gedong Air.....	5
3. Angket Kebutuhan Guru SDN 3 Gedong Air Terhadap Media Komik Dalam Pembelajaran.....	5
4. Karakteristik Problem Based Learning	32
5. Penskoran Item Pada Angket Kelayakan Media.....	50
6. Kategori Kelayakan.....	50
7. Kriteria Tingkat Kepraktisan	51
8. Kriteria Derajat Reliabilitas (r_{11})	53
9. Nilai Indeks <i>N-Gain</i>	56
10. Hasil Analisis Kebutuhan	61
11. Desain Komik Digital Berbasis PBL	65
12. Rangkuman Hasil Validitas terhadap Instrumen	68
13. Revisi Ahli Bahasa.....	70
14. Revisi Ahli Materi.....	72
15. Revisi Ahli Media	74
16. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli.....	75
17. Hasil Uji Kepraktisan Media oleh Peserta Didik	77
18. Hasil Uji Kepraktisan Media oleh Pendidik	78
19. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Media Komik BerbasisPBL	79
20. Hasil Uji Deskriptif Hasil Belajar Siswa	81
21. Hasil Uji Normalitas	84
22. Hasil Uji Test of Homogeneity of Variances.....	85

23. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	86
24. Hasil Uji-t.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Proses Pembelajaran <i>Problem-based Learning</i> (Sumber: Tan, 2003).....	36
Kerangka Berpikir	41

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembentukan individu yang dapat diandalkan, diperlukan pengetahuan yang memainkan peran penting dalam pembentukan karakter dan akhlak seseorang. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 mengenai mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Peraturan tersebut menyebutkan bahwa PKn bertujuan untuk mencetak warga negara yang memahami dan mampu menjalankan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter, sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan kajian dalam peraturan tersebut, maka sampai saat ini PKn menjadi mata pelajaran wajib pada semua jenjang pendidikan. Selain menjadi mata pelajaran wajib, PKn juga memiliki fokus untuk membina karakter warga negara dari perspektif kenegaraan, dengan harapan dapat menciptakan sosok warga negara yang baik (*good citizenship*) (Akbar dkk, 2023). Mengajarkan PKn di Sekolah Dasar (SD) sangat penting agar siswa dapat memahami dan menjalankan hak serta kewajiban mereka sejak dini, sesuai dengan cita-cita Pancasila dan UUD 1945.

Pembelajaran PKn mengajarkan pemahaman pentingnya akan moral generasi bangsa. Melalui pembelajaran PKn siswa memperoleh sikap dan karakter demokratis, positif, kritis, serta rasional dalam menghadapi perkembangan teknologi, baik domestik maupun internasional (Weda dkk, 2024). Sehingga tuntutan kepada guru PKn, harus mampu menanamkan karakter yang baik sejak dini melalui pembelajaran PKn dan karakter demokratis juga harus dikenalkan sejak siswa di sekolah dasar (Hanifah dkk, 2023). Pemahaman karakter pancasila yang tertanam pada diri siswa sejak dini, maka bangsa Indonesia ke depan akan

ttercipta generasi yang lebih unggul. Tugas guru harus mampu membantu mewujudkan hal tersebut.

Peningkatan hasil belajar yang lebih luas, peran guru juga harus lebih dari sekedar menyampaikan materi, guru juga harus bertindak sebagai fasilitator, manajer, mediator, dan motivator bagi siswa (Fajri dkk, 2022). Keterampilan pedagogik yang dimiliki, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tepat sasaran. Pengembangan bahan ajar yang baik sangat penting agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Fitri dkk, 2023). Bahan ajar yang disusun dengan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Nurohmahtillah dan Ansori, 2025). Kenyataan yang ada di lapangan ternyata belum sesuai harapan, masih banyak guru yang belum menguasai kompetensi mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran, yang sering kali mengarah pada pembelajaran yang bersifat konvensional.

Pembelajaran konvensional ini berdampak pada dominasi aktivitas guru dan keterlibatan siswa yang minim. Kurangnya penguasaan kompetensi pengembangan bahan ajar di sekolah, tetapi sumber belajar yang terbatas juga pada buku pelajaran yang pada akhirnya membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan variatif (Dermawan dkk, 2021). Berdasarkan permasalahan tersebut, bahan ajar atau media pembelajaran berupa buku pelajaran, modul, dan leaflet yang sudah dianggap usang, perlu diperbarui agar lebih menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang tepat, akan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, dikarenakan media pembelajaran dapat membantu mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran yang sulit dijelaskan oleh pendidik secara verbal serta dapat mempermudah dan memberikan pengalaman yang kongkret pada peserta didik (Dewi dkk, 2022). Penggunaan media saat proses pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran saat belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan pada kegiatan pembelajaran. Hal ini diungkapkan pula oleh

Trianto(2019) bahwa media pembelajaran sebagai alat digunakan dalam kegiatan belajar agar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna.Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik.Komik, sebagai media cetak yang banyak diminati siswa SD, dapat memberikan cara yang lebih menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga materi yang diperoleh dengan cara yang sederhana, mudah dipahami, dan dilengkapi dengan gambar yang mendukung pesan pembelajaran (Sholiha dkk, 2022). Rohani menyatakan bahwa komik pembelajaran adalah media yang efektif untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih sederhana dan menarik (Lesmono dkk, 2020:101).

Komik sebagai media pembelajaran memiliki banyak keunggulan dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar yang sejalan dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) (Wahdaniah dkk, 2024). Dalam PBL, siswa dihadapkan pada masalah yang membutuhkan pemecahan melalui pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki.

Penggunaan media komik akan sangat efektif, karena masalah yang dihadapi siswa bisa disajikan secara visual dan naratif, sehingga lebih mudah dipahami dan lebih menarik untuk dipelajari (Larasati dan Mawardi, 2023). Melalui visualisasi yang menarik dan cerita yang memikat, komik dapat membantu mengaktifkan imajinasi siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk terlibat dalam diskusi dan pemecahan masalah (Dewi dan Wulandari, 2024).Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif berinteraksi dengan materi dan lingkungan sekitarnya (Evi, 2023). Sehingga komik yang dikembangkan dengan tema yang relevan dalam mata pelajaran PKn dapat membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 3 Gedong Air terhadap guru-guru.Ditemukan bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PKn hanyalah berpusat pada buku teks yang disediakan oleh sekolah. Bagi guru, menggunakan media

komik dalam pembelajaran adalah hal yang belum pernah sama sekali dilakukan. Begitu pula, berkenaan dengan hasil belajar siswa sebanyak 53% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan, yakni nilai 70. Untuk itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran komik berbasis PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Buku teks yang terbatas juga menjadi salah satu masalah bagi guru di SDN 3 Gedong Air, karena literasi siswa pada akhirnya menjadi lemah yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Mayoritas guru di SDN 3 Gedong air juga hanya berfokus pada aspek kognitif saja khususnya pada mata pelajaran PKn, sehingga berdampak siswa kurang berfikir kritis dan kreatif dalam menghadapi suatu masalah. Guru juga masih mengajar secara konvensional, metode pembelajaran kurang bervariasi khususnya pada pembelajaran PKn.

Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Awal Pembelajaran PKn

Kelas	Indikator	Rata-Rata Skor Maksimal (100)	Jumlah Peserta Didik
Kelas VA	Pengertian norma dalam masyarakat	60%	24
	Jenis-jenis Norma	50%	
	Beserta Contohnya	50%	
	Dampak Melanggar Norma	50%	
Kelas VB	Pengertian norma dalam masyarakat	50%	24
	Jenis-jenis Norma	60%	
	Beserta Contohnya	60%	
	Dampak Melanggar Norma	50%	

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal, siswa SDN 3 Gedong Air untuk pemahaman berpikir kritis masih kurang, hal tersebut yang menjadikan perlunya inovasi media pembelajarn yang menarik yang membuat siswa meningkatkan daya nalar untuk berpikir kritis yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar khususnya pada pelajaran PKn.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Guru PKn SDN 3 Gedong Air

No	Aspek Yang Diamati	Ya (Jumlah)	Tidak (Jumlah)	Presentase %
1.	Guru menggunakan media pembelajaran selain buku teks	1	5	16,67%
2.	Siswa tampak aktif dalam pembelajaran	1	5	16,67%
3.	Pembelajaran berbasis masalah diterapkan	2	4	33,33%
4.	Media pembelajaran komik pernah digunakan	0	6	0%

Kesimpulan :

- Hanya 16,67% guru yang menggunakan media pembelajaran selain buku teks.
- Sebanyak 16,67% siswa tampak aktif dalam pembelajaran.
- Model Pembelajaran berbasis masalah (PBL) hanya diterapkan oleh 33,33% guru.
- Tidak ada guru (0%) yang pernah menggunakan komik dalam pembelajaran PKn.

Tabel 3. Angket Kebutuhan Guru SDN 3 Gedong Air Terhadap Media Komik Dalam Pembelajaran

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya memerlukan media lain selain buku teks dalam mengajar PKn	4	2	0	0
2.	Saya mengalami kesulitan dalam menentukan media yang cocok untuk mengajar PKn	3	3	0	0
3.	Saya memerlukan media komik untuk mengajar PKn agar meningkatkan hasil belajar siswa	2	4	0	0
4.	Media komik berbasis PBL akan meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa akan berpikir kritis dalam pembelajaran PKn	5	1	0	0

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat bahwa mayoritas guru belum menggunakan media inovatif dalam mengajar pembelajaran PKn. Guru juga

mayoritas merasa kesulitan untuk menentukan media yang tepat untuk mengajar PKn, selama ini hanya menggunakan buku teks. Guru membutuhkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kondisi sekolah agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya (Ningsih: 2020). yang menunjukkan peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan media komik saku yang dilakukan di SDN 3 Gedong Air. Berdasarkan kekurangan dari penelitian terdahulu, maka penulis melakukan penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran Komik yang berbasis PBL agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan langkah PBL yang menyenangkan di kelas.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
2. Terbatasnya fokus pembelajaran PKn pada aspek kognitif saja.
3. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran PKn.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.
5. Kurangnya pengembangan media pembelajaran.
6. Kurangnya pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rincian pada identifikasi masalah di atas, peneliti mempersempit fokus masalah pada Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis PBL Pada Mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Gedong Air.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan rincian konteks masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, pernyataan permasalahan penelitian dapat diungkapkan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas pengembangan media pembelajaran komik berbasis PBL pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Gedong Air?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran komik berbasis PBL pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Gedong Air?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran komik berbasis PBL pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Gedong Air?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kevalidan pengembangan media pembelajaran komik berbasis PBL pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Gedong Air.
2. Menganalisis tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran komik berbasis PBL pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN 3 Gedong Air.
3. Menganalisis keefektifan pengembangan media pembelajaran komik berbasis PBL pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Gedong Air.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi siswa, guru, sekolah, dan para peneliti. Secara khusus, keuntungan dari penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa
 - a. Penelitian ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan media

pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti komik. Siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi PKn dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran maka diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Komik dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih visual, menyenangkan, dan mudah dipahami, yang akan merangsang minat belajar siswa.
- c. Melalui pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan komik, siswa dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan analitis dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi PKn.
- d. Pembelajaran berbasis PBL dan komik diharapkan dapat membentuk karakter siswa agar lebih demokratis, kritis, dan bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang baik.

2. Bagi Guru

- a. Penelitian ini memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti komik, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Guru juga dapat meningkatkan kompetensi dalam menerapkan model pembelajaran PBL.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan agar guru dapat memperkenalkan variasi dalam metode pengajaran, tidak hanya terpaku pada cara konvensional, namun juga menggunakan pendekatan kreatif yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.
- c. Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan komik sebagai media yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PKn. Hal ini akan mempermudah proses transfer pengetahuan dan keterampilan kepada siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis komik ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah, sehingga menghasilkan siswa yang lebih cerdas, terampil, dan berkarakter, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.
- b. Sekolah akan mendapatkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, yang dapat meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Hal ini juga akan mendorong sekolah untuk lebih terbuka terhadap berbagai metode pembelajaran yang kreatif.
- c. Harapan penelitian ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran PKn, diharapkan dapat menunjukkan perkembangan yang signifikan, yang pada gilirannya dapat berpengaruh pada peringkat dan reputasi sekolah.

Manfaat Teoritis Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran dan penerapan model pembelajaran berbasis PBL. Peneliti dapat mengembangkan wawasan lebih dalam tentang pentingnya penggunaan media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Penelitian ini memberikan pengalaman dan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian yang terkait dengan pembelajaran di sekolah dasar. Peneliti juga dapat mengasah kemampuan dalam mengevaluasi dan memodifikasi metode dan media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Melalui penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan profesionalisme dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Peneliti juga dapat memperluas jaringan akademik dengan berkolaborasi dengan guru dan pihak-pihak terkait dalam pendidikan.

1.7. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis Produk: Produk yang dikembangkan berupa komik sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Komik ini akan berisi cerita, ilustrasi, dan teks yang relevan dengan materi PKn yang dipelajari siswa. Komik yang dikembangkan akan didesain dengan mengintegrasikan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual.
2. Tujuan Pengembangan Produk:
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
 - b. Mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan nyata.
 - c. Membantu siswa dalam memahami materi PKn secara lebih mendalam dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan melalui media komik.
 - d. Mengembangkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang beragam, khususnya media komik berbasis PBL.
3. Karakteristik Media Pembelajaran Komik:
 - a. Komik akan menyajikan materi PKn dalam bentuk gambar yang mudah dipahami dan mengandung pesan yang relevan dengan konsep yang diajarkan, seperti konsep hak dan kewajiban, demokrasi, dan kewarganegaraan.
 - b. Setiap komik akan memiliki alur cerita yang dapat menggugah minat siswa dan menjelaskan masalah terkait PKn yang dapat dipecahkan melalui diskusi dan analisis.
 - c. Komik akan dilengkapi dengan soal atau aktivitas yang memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis dan terlibat dalam diskusi, sesuai dengan prinsip PBL.

- d. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas V SD, dengan teks yang ringkas namun tetap mendalam.
 - e. Ilustrasi atau gambar yang disajikan akan dibuat dengan warna yang menarik dan sesuai dengan minat siswa, untuk membantu mereka menghubungkan teori dengan gambaran visual yang jelas.
4. Fitur Pendukung PBL dalam Komik:
- a. Setiap komik akan diawali dengan sebuah masalah atau situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, terkait dengan konsep PKn. Siswa diminta untuk menganalisis masalah tersebut dalam kelompok atau individu.
 - b. Setiap komik akan memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi dan menemukan solusi atas masalah yang ada, sesuai dengan pendekatan PBL. Dalam diskusi ini, siswa akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk bekerja dalam kelompok.
 - c. Setelah siswa menyelesaikan tugas atau diskusi, komik akan menyediakan sesi refleksi untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan untuk mengkaji sejauh mana siswa telah mampu menerapkan konsep-konsep PKn.
5. Kesesuaian dengan Kurikulum: Komik ini dirancang untuk memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas V SD. Materi yang disajikan dalam komik akan mencakup topik-topik yang relevan dengan tujuan pembelajaran PKn.
6. Kriteria Keberhasilan Produk:
- a. Keberhasilan penggunaan media komik ini diukur dengan tingkat pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam mata pelajaran PKn. Diharapkan, minimal 80% siswa dapat mencapai nilai 70 atau lebih pada penilaian akhir.
 - b. Siswa diharapkan lebih aktif terlibat dalam diskusi dan pemecahan masalah terkait PKn, dengan peningkatan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis PBL.

- c. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta mampu menghubungkan konsep-konsep PKn dengan situasi nyata melalui komik dan model PBL.

7. Penyampaian dan Evaluasi:

- a. Pembelajaran menggunakan komik ini akan dilakukan dalam bentuk diskusi kelompok dan tugas individual yang terintegrasi dengan PBL. Komik ini akan dibagikan kepada siswa untuk dibaca sebelum atau selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- b. Evaluasi dilakukan melalui penilaian kognitif (tes tertulis), afektif (penilaian sikap dan perilaku), serta psikomotorik (penilaian keterampilan dalam diskusi dan pemecahan masalah). Hasil belajar siswa akan dianalisis untuk menilai efektivitas media pembelajaran komik berbasis PBL dalam meningkatkan hasil belajar PKn.

8. Keunggulan Produk:

- a. Media komik berbasis PBL akan lebih menarik bagi siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar, yang cenderung lebih menyukai pendekatan yang interaktif dan visual.
- b. Dengan fokus pada nilai-nilai kewarganegaraan dan pembentukan karakter melalui masalah yang diangkat dalam komik, siswa dapat memahami pentingnya menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.
- c. Pembelajaran berbasis PBL dengan media komik akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya pasif mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Belajar dan Pembelajaran

Teori belajar dan pembelajaran merupakan landasan konseptual yang sangat penting dalam pengembangan proses pembelajaran di sekolah dasar. Pemahaman terhadap teori belajar membantu pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara sistematis sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Setiap teori belajar memiliki sudut pandang yang berbeda dalam menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi, mulai dari perubahan perilaku, proses kognitif, hingga pembentukan makna melalui pengalaman (Dimiyati dkk, 2021).

2.2.1. Teori Belajar Behaviour

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Kesimpulannya, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Sebagai contoh, siswa belum dapat berhitung perkalian, walaupun ia sudah berusaha giat dan gurunya sudah mengajarkan dengan tekun, namun jika anak tersebut belum dapat mempraktekkan perhitungan perkalian, maka ia belum dianggap belajar. Siswa belum dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagai hasil belajar (Skinner, 1953; Dimiyati & Mudjiono, 2021).

Menurut (Dimiyati dkk, 2021) teori behavioristik merupakan apa yang terjadi diantara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Pengamatan hanyalah sebatas stimulus dan respon, maka apa saja yang diberikan guru (stimulus), dan apa saja yang dihasilkan siswa (*respons*), semuanya harus dapat diamati dan dapat diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) responpun akan tetap dikuatkan. Misalnya, ketika siswa diberi tugas oleh guru, ketika tugasnya ditambahkan maka ia akan semakin giat belajarnya. Penambahan tugas tersebut merupakan penguatan positif (*positive reinforcement*) dalam belajar. Bila tugas-tugas dikurangi dan pengurangan ini justru meningkatkan aktivitas belajarnya, maka pengurangan tugas merupakan penguatan negatif (*negative reinforcement*) dalam belajar. Jadi penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respon. Pandangan teori belajar behavioristik ini cukup lama dianut oleh para guru dan pendidik. Namun dari semua pendukung teori ini, teori Skinnerlah yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori belajar behavioristik. program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, pembelajaran berprogram, modul, dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus-respons serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*), merupakan program-program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan oleh Skinner.

Aplikasi teori Behavioristik dalam kegiatan pembelajaran aliran psikologi belajar yang sangat besar mempengaruhi arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran hingga kini adalah aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang

yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dapat dibentuk karena dikondisi dengan cara tertentu dengan menggunakan metode drill atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan reinforcement, dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Istilah-istilah seperti hubungan stimulus-respon, individu atau siswa pasif, perilaku sebagai hasil belajar yang tampak, pembentukan perilaku (*shaping*) dengan penataan kondisi secara ketat, *reinforcement* dan hukuman, ini semua merupakan unsur-unsur yang sangat penting dalam teori behavioristik (Skinner, 1953; Dimiyati & Mudjiono, 2021).

Teori ini hingga sekarang masih merajai praktek pembelajaran di Indonesia. Hal ini tampak dengan jelas pada penyelenggaraan pembelajaran dari tingkat paling dini, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan sampai di perguruan tinggi, pembentukan perilaku dengan cara drill (pembiasaan) disertai dengan *reinforcement* atau hukuman masih sering dilakukan aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti; tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia (Skinner, 1953; Dimiyati & Mudjiono, 2021).

Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah objektif, pasti, tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar atau siswa. Siswa diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar itulah yang harus dipahami oleh murid. Siswa harus mampu memahami materi secara utuh. Fungsi *mind* atau pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Teori behavioristik memandang bahwa sebagai sesuatu yang ada di dunia nyata telah terstruktur rapi dan teratur,

maka siswa atau orang yang belajar harus dihadapkan pada aturan-aturan yang jelas dan ditetapkan lebih dulu secara ketat. siswa diharapkan akan lebih disiplin (Skinner, 1953; Dimiyati & Mudjiono, 2021).

Pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial dalam belajar, sehingga pembelajaran lebih banyak dikaitkan dengan penegakan disiplin. Kegagalan atau ketidakmampuan dalam penambahan pengetahuan dikategorikan sebagai kesalahan yang perlu dihukum, dan keberhasilan belajar atau kemampuan dikategorikan sebagai bentuk perilaku yang pantas diberi hadiah. Demikian juga, ketaatan pada aturan dipandang sebagai penentu keberhasilan belajar. Siswa adalah obyek yang harus berperilaku sesuai dengan aturan, sehingga kontrol belajar harus dipegang oleh sistem yang berada di luar diri siswa. Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas “*mimetic*”, yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes.

Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada ketrampilan yang terisolasi atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian ke keseluruhan. Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, sehingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/buku wajib dengan penekanan pada ketrampilan mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut. Sedangkan evaluasi menekankan pada respon pasif, keterampilan secara terpisah, dan biasanya menggunakan *paper and pencil test*. Evaluasi hasil belajar menuntut satu jawaban benar. Maksudnya, bila siswa menjawab secara “benar” sesuai dengan keinginan guru, hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas belajarnya. Evaluasi belajar dipandang sebagai bagian yang terpisah dari kegiatan pembelajaran, dan biasanya dilakukan setelah selesai kegiatan pembelajaran. Teori ini menekankan evaluasi pada kemampuan siswa secara individual.

Pada saat ini, aplikasi teori behavioristik berkembang pada pembelajaran dengan *powerpoint* dan multimedia. Dalam pembelajaran dengan *powerpoint*, pembelajaran cenderung terjadi satu arah. Materi disampaikan dalam bentuk

powerpoint yang telah disusun secara rinci. Sementara itu pada pembelajaran dengan multimedia, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang sama dengan pengembang, materi disusun dengan perencanaan yang rinci dan ketat dengan urutan yang jelas, latihan yang diberikan pun cenderung memiliki satu jawaban benar. *Feedback* pada pembelajaran dengan multimedia cenderung diberikan sebagai penguatan dalam setiap soal, hal ini sesuai dengan program pembelajaran Skinner dalam mengembangkan model pembelajaran yang disebut “*teaching machine*” yang memberikan *feedback* (Collin, 2019).

Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada ketrampilan yang terisolasi atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian ke keseluruhan. Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, sehingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/buku wajib dengan penekanan pada ketrampilan mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut. Evaluasi menekankan pada respon pasif, keterampilan secara terpisah, dan biasanya menggunakan *paper and pencil test*. Evaluasi hasil belajar menuntut satu jawaban benar. Maksudnya, bila siswa menjawab secara “benar” sesuai dengan keinginan guru, hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas belajarnya. Evaluasi belajar dipandang sebagai bagian yang terpisah dari kegiatan pembelajaran, dan biasanya dilakukan setelah selesai kegiatan pembelajaran. Teori ini menekankan evaluasi pada kemampuan siswa secara individual.

Aplikasi teori behavioristik berkembang pada pembelajaran dengan *powerpoint* dan multimedia. Dalam pembelajaran dengan *powerpoint*, pembelajaran cenderung terjadi satu arah. Materi disampaikan dalam bentuk *powerpoint* yang telah disusun secara rinci. Sementara itu pada pembelajaran dengan multimedia, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang sama dengan pengembang, materi disusun dengan perencanaan yang rinci dan ketat dengan urutan yang jelas, latihan yang diberikan pun cenderung memiliki satu jawaban benar. *Feedback* pada pembelajaran dengan multimedia cenderung diberikan sebagai penguatan dalam setiap soal, hal ini serupa dengan program pembelajaran yang pernah dikembangkan Skinner (Collin, 2019), dimana Skinner mengembangkan model

pembelajaran yang disebut “*teaching machine*” yang memberikan *feedback* kepada siswa bila memberikan jawaban benar dalam setiap tahapan dari pertanyaan tes, bukan sekedar *feedback* pada akhir tes.

2.2.2. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif berbeda dengan teori belajar behavioristik. Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Tidak seperti model belajar behavioristik yang mempelajari proses belajar hanya sebagai hubungan stimulus-respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perceptual (Dimiyati & Mujiono, 2021).

Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Memisah-misahkan atau membagi-bagi situasi/materi pelajaran menjadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan mempelajarinya secara terpisah-pisah, akan kehilangan makna (Dimiyati & Mujiono, 2021).

Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Teori kognitivisme menekankan bahwa belajar bukan sekedar respons terhadap stimulus, tetapi merupakan proses aktif

yang melibatkan pemahaman, ingatan, dan pemecahan masalah (Izzudin, 2021). Siswa mengordinasi informasi baru berdasarkan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya

2.2.3. Teori Belajar Humanistik

Menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, dari pada bidang kajian psikologi belajar. Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajar itu sendiri serta lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan, serta tentang proses belajar dalam bentuk yang paling ideal. Teori humanistik menurut Siregar, dkk (2021) menekankan bahwa sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajar itu sendiri serta lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan, serta tentang proses belajar dalam bentuk yang paling ideal.

Menurut Siregar, dkk (2021) faktor motivasi dan pengalaman emosional sangat penting dalam peristiwa belajar, sebab tanpa motivasi dan keinginan dari pihak si belajar, maka tidak akan terjadi asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimilikinya. Teori *humanistic* berpendapat bahwa teori belajar apapun dapat dimanfaatkan, asal tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang yang belajar, secara optimal. Teori humanistik bersifat sangat eklektik yaitu memanfaatkan atau merangkumkan berbagai teori belajar dengan tujuan untuk memanusiakan manusia dan mencapai tujuan yang diinginkan karena tidak dapat disangkal bahwa setiap teori mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Teori humanistik akan sangat membantu para pendidik dalam memahami arah belajar pada dimensi yang lebih luas, sehingga upaya pembelajaran apapun dan pada konteks manapun akan selalu diarahkan dan dilakukan untuk mencapai

tujuannya. Meskipun teori humanistik sering dikritik karena sulit diterapkan dalam konteks yang lebih praktis dan dianggap lebih dekat dengan bidang filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi dari pada bidang pendidikan, sehingga sulit diterjemahkan ke dalam langkah-langkah yang lebih konkret dan praktis. Namun sumbangan teori ini amat besar. Ide-ide, konsep-konsep, taksonomi-taksonomi tujuan yang telah dirumuskannya dapat membantu para pendidik dan guru untuk memahami hakikat kejiwaan manusia .

2.2.4. Teori Belajar Konstuktivisme

Konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain. Manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi dan hal yang diperlukan guna mengembangkan dirinya (Thobroni). Suatu hal yang perlu diingat, tidak mungkin untuk menciptakan sebuah pembelajaran konstruktivis yang bersifat "generik", berlaku untuk semua situasi.

Menurut sifatnya, Konstruktivisme (*Construktism*) merupakan landasan pendekatan kontekstual, pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak dengan tiba-tiba (Sagala). Perkembangan kognitif sosial siswa merupakan hal penting untuk diperhatikan, karena merupakan kawasan yang membutuhkan pemrosesan yang sangat serius dalam membentuk karakter dalam rangka meningkatkan potensi ingatan dan penalaran yang lebih baik. Untuk memaksimalkan perkembangan, seharusnya anak bekerja dengan teman yang lebih terampil (lebih dewasa) yang dapat memimpin secara sistematis dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks (Thobroni, 2021).

Proses Belajar Konstruktivistik Proses belajar konstruktivistik berupa “*Constructing and restructuring of knowledge and skills within the individual in a complex network of increasing conceptual consistency*”. Membangun dan merestrukturisasi pengetahuan dan keterampilan individu dalam lingkungan sosial dalam upaya peningkatan konseptual secara konsisten. Pengelolaan pembelajaran harus diutamakan pada pengelolaan siswa dalam memproses gagasannya bukan semata-mata olahan siswa dan lingkungan belajarnya bahkan prestasi belajarnya yang dikaitkan dengan sistem penghargaan dari luar seperti nilai ijazah dan sebagainya. Penerapan teori belajar konstruktivisme sering digunakan pada model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving* seperti pembelajaran menemukan (*discovery learning*) dan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) (Thobroni, 2021).

Untuk memperbaiki pendidikan harus diketahui bagaimana manusia belajar dan bagaimana cara pembelajarannya. Pengetahuan seseorang merupakan konstruksi (bentukan) dari dirinya. Pengetahuan bukanlah kumpulan fakta dari suatu kenyataan yang sedang dipelajari melainkan sebagai konstruksi kognitif seseorang terhadap objek, pengalaman maupun lingkungannya. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ada dan tersedia, sementara orang lain tinggal menerimanya. Pengetahuan adalah sebagai suatu pembentukan yang terus menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-pemahaman baru. Bila pendidik bermaksud mentransfer konsep, ide dan pengetahuan tentang sesuatu kepada siswa, pentransferan itu akan diinterpretasikan dan dikonstruksi oleh siswa melalui pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri.

2.2. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan yang menghasilkan perubahan tingkah laku dari tidak mampu menjadi mampu akan suatu ilmu pengetahuan yang relatif permanen melalui suatu proses. Izzudin (2021) menjelaskan bahwa belajar tidak hanya

melibatkan perilaku, tetapi juga perubahan kognitif yang mencakup pemahaman, pemecahan masalah dan pengolahan informasi. Belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik belajar dan berinteraksi untuk menguasai sesuatu yang baru, Perubahan tingkah laku yang dimaksud dari sebelumnya belum dimiliki kemampuan ke tingkah laku yang baru yang menetap secara permanen.

Pembelajaran adalah proses yang semestinya dilakukan terus menerus dan seluruh anggota tubuh. Menurut Purwati, dkk (2022) ada beberapa prinsip utama dalam belajar dan pembelajaran diantaranya adalah aktif, konseptual, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran lebih terpusat pada proses perubahan pemahaman melalui kegiatan belajar yang berlangsung dengan cara menciptakan suasana belajar dan dilakukan sekuat tenaga dan terus menerus.

Berdasarkan kegiatan yang berkelanjutan tersebut dapat dibentuk Sistem pemikiran dan keyakinan terhadap sesuatu. Hamalik (2019) dalam kajian teoritisnya menyatakan bahwa terdapat unsur pembelajaran untuk mensukseskan tujuan pembelajaran yaitu unsur material yang digunakan, fasilitas pembelajaran, perlengkapan dan prosedur pembelajaran yang digunakan. Prayitno (2019) menyatakan bahwa ciri-ciri yang harus ada dalam pembelajaran adalah peserta didik, guru/pendidik, tujuan, isi pembelajaran, metode dan alat bantu pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Gunawan (2022) pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara terstruktur dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efektif . Pada prinsipnya kegiatan belajar memiliki beberapa fase, diantaranya: fase motivasi, fase pengetahuan, fase perolehan, fase retensi, fase pemanggilan, fase generalisasi, fase penampilan, dan fase umpan balik. Teori lain tentang pembelajaran juga dikemukakan oleh Rusman (2020) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem, selayaknya suatu sistem maka terdapat komponen-komponen yang diatur untuk mensukseskan pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan kajian-kajian teoritis yang telah dijabarkan maka dapat dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan yang dalam pelaksanaannya memperhatikan fase tindakan pembelajaran dan komponennya untuk mencapai tujuan belajar yang ditetapkan. Pembelajaran dalam prosesnya melibatkan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan ketrampilan dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran adalah kegiatan baru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2021). Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru, proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku

pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapakkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.

2.3. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar. Menurut Sutrisno (2022) media pembelajaran adalah alat atau objek fisik yang dipakai oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyajian bahan pelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya. Menurut Hasan et al. (2021) media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau penghubung dengan siswa. Beberapa definisi yang diungkapkan diatas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

2.3.1. Macam-Macam Media Pembelajaran

Pada buku strategi belajar mengajar, Djamarah dan Zain (2013) membagi media menjadi tiga klasifikasi, yaitu dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta pembuatannya. Berdasarkan jenis, media dibagi menjadi 1) Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio dan cassette recorder, 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan seperti film, slides, foto, gambar, lukisan, dan cetakan, 3) Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, seperti film suara dan video.

Berdasarkan dari gaya liputnya, media dibagi menjadi: 1) Media dengan daya liput luas serentak, contohnya radio dan televisi, 2) Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat, contohnya film sound slide, film rangkai, dan sejenisnya, 3) Media untuk pengajaran individual, contohnya modul berprogram dan pengajaran menggunakan komputer.

Berdasarkan dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi: 1) Media sederhana, media ini bahannya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit, 2) Media kompleks, media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya memerlukan keterampilan yang memadai.

2.4. Komik

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu, komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Seperti yang diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Scout McCloud memberikan pendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Waluyanto, 2005). Gumelar dalam bukunya juga menjelaskan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2011). Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan - urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaian.

2.4.1. Jenis-jenis Komik

Menurut fungsinya, komik dibedakan atas komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial jauh lebih diperlukan dipasaran, karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas menggunakan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan

adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pahlawan. Sedangkan komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non profit. Pendekatan kritis sangat diperlukan agar komik dapat memenuhi fungsinya sebagai media Pendidikan (Daryanto, 2010).

Menurut Ade Mustajab (2011), jenis- jenis komik yang diketahui:

1. Kartun (*Cartoon*): Komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini di dalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar (kartun/tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.
2. Komik Potongan (*Comic Strip*): Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian/sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan (*Comic Strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius untuk dibaca setiap episodenya hingga tamat ceritanya
3. Komik Tahunan (*Comic Annual*): Komik ini biasanya terbit setiap 1 tahun sekali bahkan bisa juga 1 bulan sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.
4. Komik Online (*Web comic*): Komik yang ditayangkan di situs web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik Online lebih menguntungkan dari pada komik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

5. Buku Komik (*Comic Book*): Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku Komik (*Comic Book*) ini sering kita jumpai dan dibaca. Comic book sering kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan) dan lain-lain.
6. Komik Ringan (*Comic Simple*): Komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang di fotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodal ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.
7. Buku Instruksi dalam format Komik (*Instructional Comics*): Komik ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran. Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang dibuat dalam format komik, bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Biasanya pembaca buku ini akan lebih mudah cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa mengikuti langkah-langkah yang tertera pada komik. Dengan adanya gambar yang dimuat dalam format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Juanda dkk, 2015).

2.4.2. Syarat-syarat Komik

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik kalau hanya mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks. Komik mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik. Elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk elemen desain secara menyeluruh. M.S. Gumelar menyebutkan beberapa elemen desain dalam komik meliputi:

1. *Space*; merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang digital. Space berguna sebagai tempat bagi karakter dalam

komik untuk melakukan aksi tertentu. Space komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut atau sesuai kebutuhan (Gumelar, 2011)

2. *Image*; merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan icon yang membentuk komik. Image dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan. Image merupakan elemen yang penting dalam komik sebab image dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.
3. Teks; merupakan simbol dari semua yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
4. *Colour*, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam (Gumelar, 2011)

2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Media komik dipilih sebagai solusi pemecahan masalah disebabkan karena komik sebagai media mempunyai kelebihan seperti yang dinyatakan Sudjana dan Rivai yaitu 1) Kemampuan komik dalam menciptakan minat siswa, 2) Penjelasan materi menjadi lebih menarik, 3) Membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, 4) Jalan cerita komik menuju pada kebaikan (pesan moral) dan studi lain (Wahyuni dkk, 2020). Selain memiliki kelebihan, media komik juga memiliki kekurangan yaitu; 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca buku tidak bergambar sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku yang tidak bergambar (Novianti dan Syaichudin, 2020), 2) Hanya menekankan persepsi indera mata, sedangkan kita tahu tidak semua orang bisa

belajar efektif dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing.

2.5. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem based-learning(PBL) merupakan model pembelajaran yang didesain sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar kritis dan terampil dalam menyelesaikan masalah serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi kuliah yang dipelajari. Dalam hal ini siswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dalam konsep dari berbagai konten materi. Menurut Arends (2012) PBL merupakan model pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang *autentik* dan bermakna kepada siswa yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. PBL dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, dan keterampilan intelektualnya.

PBL merupakan strategi pembelajaran dalam konteks kehidupan nyata yang berorientasi pemecahan masalah dengan memanfaatkan berpikir kritis, sintetik, dan praktikal melalui pemanfaatan *multiple intelligences* dengan membiasakan belajar ‘bagaimana belajar’ (Mukhadis, 2013). Menurut Wahyuni dkk (2020) PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Rusman (2013) menyatakan PBL sebagai model pembelajaran yang dapat membangkitkan pemahaman siswa terhadap masalah, sebuah kesadaran akan adanya kesenjangan, pengetahuan, keinginan memecahkan masalah, dan adanya persepsi bahwa mereka mampu memecahkan masalah tersebut.

Hal senada juga dinyatakan Suyatno (2019) bahwa PBL adalah suatu proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan

nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. PBL dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan ketrampilan intelektual, belajar berbagai peran, melalui pengalaman belajar dalam kehidupan nyata .PBL adalah salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang mengarah pada konstruktivisme sebagaimana ditegaskan oleh Tan (2003) bahwa penerapan PBL dalam kelas bukan hanya memasukkan masalah dalam kegiatan belajar tetapi juga menciptakan kesempatan bagi siswa untuk membentuk pengetahuannya lewat interaksi yang efektif dan penyelidikan secara kolaborasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan suatu pendekatan atau strategi pembelajaran inovasi dalam konteks dunia nyata (autentik) yang berorientasi pemecahan masalah. Melalui PBL siswa mampu memiliki konsep esensial atau pengetahuan sendiri dengan mengintegrasikan kemampuan berpikir kritis, sintetik, dan praktikal melalui pemanfaatan *multiple intelligences* dengan membiasakan belajar ‘bagaimana belajar’ (mandiri) serta terampil dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupannya. Penerapan PBL dalam pembelajaran dapat mendorong siswa mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri. Pengalaman ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dimana berkembangnya pola pikir dan pola kerja seseorang bergantung pada bagaimana dia membelajarkan dirinya. Sehingga PBL sebagai suatu pendekatan yang dipandang dapat memenuhi keperluan tersebut.

2.5.1. Karakteristik Model *Problem Based-Learning*

Masalah-masalah real dalam dunia nyata dan kompleks pada pendekatan *Problem Based-Learning(PBL)* digunakan untuk memotivasi siswa mengidentifikasi dan mencari konsep-konsep yang perlu mereka ketahui untuk

bekerja lewat masalah-masalah tersebut. Siswa bekerja dalam kelompok kecil dan secara bersama-sama menggunakan kemampuannya untuk memperoleh, mengkomunikasikan, dan mengintegrasikan informasi. Akhmad (2019) menyatakan ada lima karakteristik model PBL, yaitu: (1) pengajuan pertanyaan atau masalah (memahami masalah), (2) menghasilkan produk dan memamerkannya, (3) penyelidikan autentik, (4) kolaborasi/ kerjasama, dan (5) adanya kerja sama di antara siswa satu sama lainnya.

Hal senada dinyatakan Ibrahim dan Nur, bahwa PBL memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) pengajuan masalah atau pertanyaan secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa karena sesuai dengan kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi tersebut; (2) berfokus pada keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu; (3) penyelidikan *autentik* dimana siswa menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan; dan (4) menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya.

Melalui PBL siswa diharapkan mampu: (1) berpikir secara kritis dan mampu menganalisis masalah-masalah yang ada di dunia nyata yang kompleks; (2) mencari, mengevaluasi, dan menggunakan sumber belajar yang tepat; (3) bekerjasama dalam tim dan kelompok kecil; (4) menunjukkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dan kecakapan dalam berbagai hal secara lisan dan tertulis; dan (5) menggunakan muatan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang diperoleh untuk menjadi pebelajar secara kontiniu (Duch, *at al.*, 2000). Para pengembang model pembelajaran telah mendeskripsikan karakteristik model PBL yaitu: 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah (*driving question or problem*), 2) Berfokus pada *interdisipliner (interdisciplinary focus)*, 3) Investigasi *autentik (uthentic investigation)*, 4) Menghasilkan produk karya atau memamerkan

(*roduction of artifacts and exhibits*), 5) Kolaborasi (*collaboration*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel berikut ini (Arends, 2009).

Tabel 4. Karakteristik *Problem Based Learning*

No	Karakteristik	Deskripsi
1.	<i>Driving Question or Problem</i> (Pengajuan pertanyaan atau masalah)	Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> mengorganisasi pembelajaran dengan diseputar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna bagi peserta didik. Pengajuan situasi kehidupan nyata autentik untuk menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.
2.	<i>Interdisciplinary focus</i> (Berfokus pada interdisipliner)	Meskipun <i>Problem Based Learning</i> dipusatkan pada subjek tertentu atau mata pelajaran tertentu, akan tetapi masalah yang dipilihkan benar-benar nyata.
3.	<i>Authentic investigation</i> (Investigasi autentik)	<i>Problem based learning</i> mengharuskan siswa untuk melakukan investigasi <i>autentik</i> atau peyelidikan <i>autentik</i> untuk menemukan solusi riil. Mereka harus menganalisis, mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen (bila memungkinkan) membuat inferensi dan menarik kesimpulan.
4.	<i>Production of artifacts and exhibits</i> (Menghasilkan produk karya atau memamerkan)	<i>Problem based learning</i> menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Produk tersebut dapat berupa transkrip debat, debat bohong-bohongan, dan dapat juga dalam bentuk laporan, model fisik, video, maupun program komputer. Karya nyata itu kemudian di demonstrasikan kepada teman-temannya yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari dan menyediakan suatu alternatif segar terhadap laporan tradisional atau makalah.
5.	<i>Collaboration</i> (Kolaborasi)	<i>Problem based learning</i> di cirikan oleh siswa yang bekerjasama satu sama lain, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kelompok kecil.

No	Karakteristik	Deskripsi
		Bekerjasama memberikan motivasi untuk keterlibatan secara berkelanjutan dalam tugas tugas kompleks dan meningkatkan kesempatan untuk melakukan penyelidikan dan dialog bersama dan untuk mengembangkan berbagai keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model PBL dimulai oleh adanya masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh siswa ataupun guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui dan apa yang perlu mereka ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong untuk berperan aktif dalam belajar.

Secara umum model PBL dapat dikenali dengan adanya enam ciri yang dimilikinya, yaitu: 1) Kegiatan belajar mengajar dengan model PBL dimulai dengan pemberian sebuah masalah, 2) Masalah yang disajikan berkaitan dengan kehidupan nyata para siswa, 3) Mengorganisasikan pembahasan seputar disiplin ilmu, 4) Siswa diberikan tanggung jawab yang maksimal dalam membentuk maupun menjalankan proses belajar secara langsung, 5) Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil.

2.5.2. Langkah-Langkah PBL

Langkah-langkah atau tahapan yang diperlukan untuk mengimplementasikan PBL sebagai berikut:

1. Tahap 1 memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa.

Dalam hal ini pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Tahapan ini sangat penting dalam penggunaan *PBL*, dimana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh siswa dan guru sendiri. Di samping proses yang akan berlangsung, penting juga dijelaskan bagaimana guru melakukan evaluasi

proses pembelajaran. Hal ini penting dilakukan guna memberikan motivasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan. empat hal penting pada proses ini, yaitu: a) tujuan utama pengajaran ini tidak untuk mempelajari sejumlah informasi baru, tetapi lebih kepada belajar bagaimana menyelidiki masalah-masalah penting dan bagaimana menjadi siswa yang mandiri; b) permasalahan dan pertanyaan yang diselidiki tidak mempunyai jawaban mutlak “benar”, sebuah masalah yang rumit atau kompleks mempunyai banyak penyelesaian dan seringkali bertentangan; c) selama tahap penyelidikan (dalam pengajaran ini), guru akan bertindak sebagai pembimbing yang siap membantu, namun harus berusaha untuk bekerja mandiri atau dengan temannya; dan d) selama tahap analisis dan penjelasan, akan didorong untuk menyatakan ide-idenya secara terbuka dan penuh kebebasan. Dalam pembelajaran ini, tidak ada ide yang akan ditawarkan oleh guru atau teman sekelas. Semua diberi peluang untuk menyumbang kepada penyelidikan dan menyampaikan ide-ide mereka.

2. Tahap 2 mengorganisasi siswa untuk belajar.

Pemecahan suatu masalah yang membutuhkan kerjasama dan *sharing* antar anggota mendorong untuk belajar berkolaborasi. Oleh sebab itu, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok dimana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda. Prinsip-prinsip pengelompokan dalam pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam konteks ini seperti: kelompok harus *heterogen*, pentingnya interaksi antar anggota, komunikasi yang efektif, adanya tutor sebaya, dan sebagainya. Hal penting yang dilakukan guru adalah memonitor dan mengevaluasi kerja masing-masing kelompok untuk menjaga kinerja dan dinamika kelompok selama pembelajaran. Selanjutnya guru dan menetapkan subtopik-subtopik yang spesifik, tugas-tugas penyelidikan, dan jadwal.

3. Tahap 3 membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok.

Pada tahap ini guru membantu dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, diberi pertanyaan yang membuat mereka berpikir tentang suatu masalah dan jenis informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah

tersebut. Diajarkan untuk menjadi penyelidik yang aktif dan dapat menggunakan metode yang sesuai untuk masalah yang dihadapinya, juga perlu diajarkan apa dan bagaimana etika penyelidikan yang benar.

4. Tahap 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

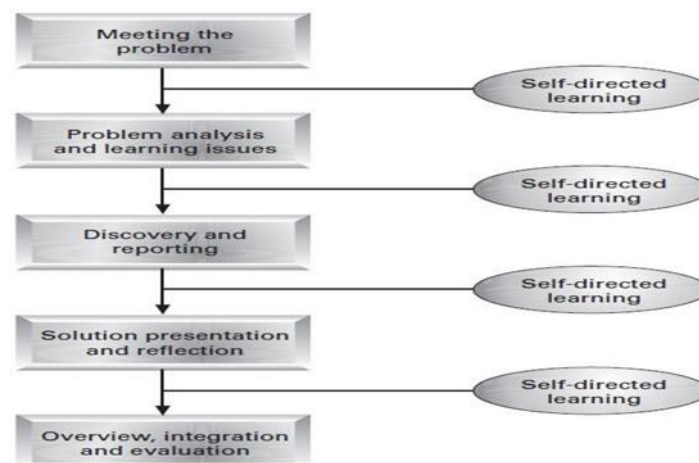
Hasil karya yang dimaksud lebih dari sekedar laporan tertulis, termasuk hal-hal seperti rekaman video yang memperlihatkan situasi yang bermasalah dan solusi yang diusulkan, model-model yang mencakup representasi fisik dari situasi masalah atau solusinya, dan program komputer serta presentasi multimedia. Selain beberapa hal tersebut, dapat pula dilakukan dengan cara lain, *newsletter* misalnya, merupakan cara yang ditawarkan untuk memamerkan hasil-hasil karya dan untuk menandai berakhirnya proyek-proyek berbasis masalah.

5. Tahap 5 menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Tahap terakhir *PBL* ini melibatkan kegiatan-kegiatan yang dimaksudkan untuk membantu menganalisis dan mengevaluasi proses berpikirnya sendiri maupun keterampilan *investigative* dan keterampilan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini, guru meminta untuk merekonstruksikan pikiran dan kegiatan mereka selama berbagai fase pelajaran. Tantangan utama bagi guru dalam tahap ini adalah mengupayakan agar semua aktif terlibat dalam sejumlah kegiatan penyelidikan dan hasil-hasil penyelidikan ini dapat menghasilkan penyelesaian terhadap permasalahan tersebut.

Menurut Tan (2003) ada lima tahapan proses PBL yaitu: (1) menentukan masalah (*meeting the problem*), (2) analisis masalah dan isu pembelajaran (*problem analysis and learning issues*), (3) penemuan dan laporan (*discovery and reporting*), (4) penyajian solusi dan refleksi (*solution presentation and reflection*), (5) kesimpulan, integrasi dan evaluasi (*overview, integration and reflection*).

Diagram alir proses pembelajaran dengan PBL dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 1. Proses Pembelajaran *Problem-based Learning* (Sumber: Tan, 2003)

Menurut Amir (2015) ada tujuh langkah proses PBL yang dijalankan oleh setiap kelompok belajar, yaitu: (1) mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas, (2) merumuskan masalah, (3) menganalisis masalah, (4) menata gagasan dan menganalisisnya secara mendalam, (5) memformulasikan tujuan pembelajaran, (6) mencari informasi tambahan dari sumber yang lain, (7) mensintesa dan menguji informasi baru serta membuat laporan.

Rusmono (2014) menjelaskan secara rinci prosedur strategi pembelajaran dengan PBL pada kegiatan pendahuluan, penyajian dan penutup kegiatan pembelajaran sebagai berikut: (1) pendahuluan terdiri dari pemberian motivasi, pembagian kelompok, dan informasi tujuan pembelajaran, (2) penyajian terdiri dari mengorientasikan kepada masalah, mengorganisasikan untuk belajar, membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya dan pameran, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, (3) penutup terdiri dari merangkum materi yang telah dipelajari serta melaksanakan tes dan pemberian pekerjaan rumah.

2.6. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab dan partisipatif. Ruang lingkupnya meliputi pengetahuan tentang hak dan kewajiban warga negara, sistem politik, konstitusi, serta nilai-nilai Pancasila dan demokrasi (Winarno, 2013; Soemantri 2001).

Kurikulum PKn terus mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat. Perubahan kurikulum ini mencerminkan upaya untuk meningkatkan relevansi PKn dengan tantangan global dan isu-isu kontemporer.

Dalam bahasa latin kata kewarganegaraan berasal dari kata civic, yang berarti mengenai warga negara. Dari kata civic menyebar menjadi civics, ilmu kewarganegaraan, civic education dan pendidikan kewarganegaraan. Menurut (Samsuri: 2011, dalam Damri: 2020) Pengertian PKn didefinisikan sebagai penyiapan generasi pemuda untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan serta nilai-nilai yang dibutuhkan dalam berpartisipasi aktif di masyarakat.

Bidang studi PKn berfokus pada peran warga negara dalam suatu negara atau komunitas. Tujuannya adalah untuk membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan sangatlah penting untuk membentuk warga negara yang berkualitas dan bertanggung jawab. Pemilihan materi PKn yang akan dikaitkan dengan isi komik disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) kelas V sekolah dasar, yaitu siswa menyajikan hasil identifikasi bentuk-bentuk norma, hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

2.7. Penelitian yang Relevan

No	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Sri Fajar Kania	Pengembangan Media Komik Saku Nilai-Nilai	Hasil dari penelitian ini	Komik saku lebih sederhana

	Ningsih (2020)	Pancasila Berbasis Cerita untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN Pagojengan 03 Kabupaten Brebes	menyatakan bahwa Komik Saku dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa sehingga dikatakan layak digunakan.	dalam penelitian saya komik berbasis PBL lebih lengkap dan detail
2.	Hafidz Al Ashar (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Cerita Rakyat Sidoarjo “Asal Mula Candi Pari” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Madaeng 01 Sidoarjo	Hasil penelitian ini yaitu mengembangkan komik cerita rakyat sudah dilakukan sangat layak digunakan.	Tidak menggunakan PBL
3.	Zuli Lailatul Fajriah dan Evita Anggereini (2019)	Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Mahluk Hidup Dan Lingkungannya Di Sekolah Menengah Pertama.	Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Mahluk Hidup Dan Lingkungannya Di Sekolah Menengah Pertama sangat layak untuk digunakan.	Tidak berbasis PBL
4.	Ani Widyawati (2020)	Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi	Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter	Tujuannya bukan untuk meningkatkan

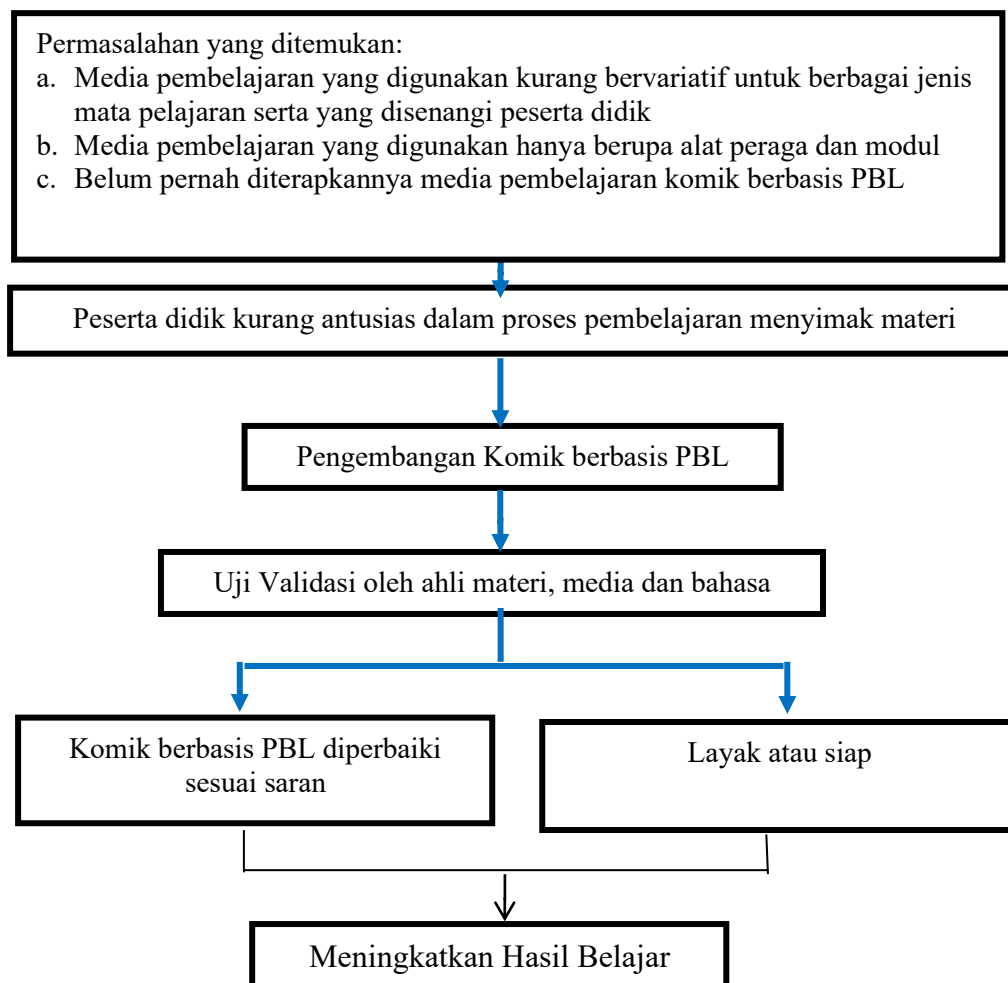
		Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. Hasil dari penelitian ini yaitu Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP	Peserta Didik SMP layak digunakan dan meningkatnya motivasi belajar dan karakter siswa.	hasil belajar hanya meningkatkan motivasi
5.	Henggang Bara Saputro dan Soeharto (2020)	Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD	Hasil dari penelitian ini yaitu Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD layak digunakan dan karakter siswa mengalami peningkatan.	Berbasis pendidikan karakter bukan PBL
6.	Ashabul Khairi (2020)	Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini yaitu Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar	Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	Tidak menggunakan PBL
7.	Rina Novianti (2020)	Pengembangan Media Komik Untuk	Media kimik efektif	Komik nya tidak berbasis PBL

		Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD	meningkatkan pemahaman konsep norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari	
8	Agus Setiawan (2020)	Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar	Model PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN	Hanya model pembelajaran PBL tidak mengembangkan komik PBL
9.	Dwi Lestari (2021)	Pengembangan Media Komik Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Media Komik Berbasis PBL Valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran	Sampel menggunakan beberapa sekolah dalam satu kecamatan.
10.	Siti Rahmawati (2020)	Pengembangan Media Visual Interaktif pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD	Penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan hasil belajar	Tidak mengembangkan komik PBL

2.8. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan pokok pikiran teori dalam penelitian yang telah dikembangkan secara mendasar dari perumus hipotesisi, pada proses pendidikan tentunya diperlukan perlengkapan pembelajaran agar lebih mudah untuk

menyampaikan materi pembelajaran. Keberadaan dari media yang sudah dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan dapat mengembangkan keahliannya dalam melaksanakan perubahan dalam proses pendidikan, sehingga dapat memotivasi dan memberi semangat peserta didik. Pengembangan komik berbasis PBL diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Kerangka berfikir peneliti sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Berpikir

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi Penelitian

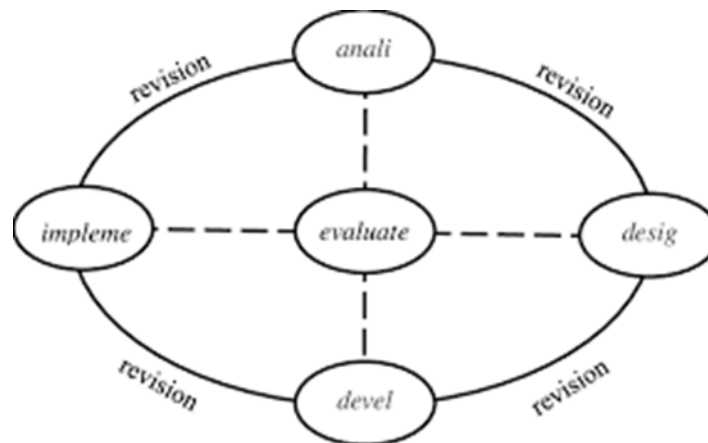
Penelitian ini dilaksanakan di SDN3 Gedong Airyang beralamat di Jl.Samratulangi Gg. Anggrek II, Kelurahan / Desa Gedong Air, Kecamatan Tanjungkarang Barat, Kabupaten / Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D).Peneliti sedang mengembangkan komik berbasis PBL.Pada penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah langkah model pengembangan ADDIE yaitu: (1) *Analysis* (analisis kebutuhan), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi)

3.3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2010) meliputi 5 tahap sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE Branch (2010)

3.3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan, antara lain: (a) mengumpulkan dan mempelajari berbagai literatur yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL), termasuk teori pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip desain media komik digital; dan (b) menentukan materi pelajaran yang sesuai untuk dikembangkan dalam media komik berbasis PBL, yaitu materi yang memiliki potensi menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta nilai-nilai karakter sesuai profil pelajar Pancasila. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan desain media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran, sehingga media yang dikembangkan efektif, menarik, serta relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar.

3.3.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan proses lanjutan setelah tahap analisis yang berfokus pada penyusunan konsep media pembelajaran agar sesuai dengan hasil identifikasi kebutuhan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang bentuk, isi, dan tampilan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang

menarik serta mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Menyiapkan berbagai alat dan bahan yang digunakan untuk merancang media, seperti perangkat lunak *coreldraw* dan *Canva*, laptop, serta sumber gambar pendukung;
2. Menyesuaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran berbasis PBL, dengan memilih topik yang mengandung unsur permasalahan nyata;
3. Menentukan alat ukur untuk menguji kelayakan media, seperti lembar validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon guru dan siswa.

Hasil dari tahap ini berupa rancangan awal komik digital yang telah dikembangkan mengikuti sintaks PBL, yaitu: (1) orientasi masalah, (2) identifikasi dan perumusan masalah, (3) pengumpulan data, (4) analisis data dengan mengaitkan nilai-nilai Pancasila, (5) penyusunan solusi, dan (6) refleksi. Setiap tahapan disusun dalam format cerita bergambar yang komunikatif dan kontekstual.

3.3.3. Pengembangan(*Development*)

Tahap pengembangan merupakan langkah lanjutan dari tahap perancangan yang bertujuan untuk merealisasikan rancangan *storyboard* menjadi produk media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang siap diuji. Pada tahap ini, seluruh rancangan visual, teks, dan elemen pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dikembangkan menjadi bentuk media digital yang utuh dan fungsional. Proses pengembangan dilakukan menggunakan perangkat lunak *CorelDraw* dan *Canva* untuk menghasilkan tampilan komik yang menarik, komunikatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pembuatan media dimulai dengan mengilustrasikan setiap adegan berdasarkan *storyboard* hasil tahap desain. Karakter, latar, dialog, dan narasi disusun mengikuti alur cerita yang merepresentasikan langkah-langkah pembelajaran

berbasis PBL, yaitu mulai dari orientasi terhadap masalah, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis data, penyusunan solusi, hingga refleksi. Setiap adegan dalam komik dirancang agar dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta penanaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik.

Setelah komik digital selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Ahli materi menilai kesesuaian isi komik dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta kebenaran konsep yang disampaikan. Sementara itu, ahli media menilai tampilan visual, keterbacaan teks, komposisi warna, dan tata letak agar sesuai dengan prinsip desain pembelajaran yang baik. Hasil penilaian para ahli menjadi dasar dalam melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan produk, seperti penyederhanaan kalimat, perbaikan warna latar, atau penyesuaian ukuran teks agar lebih terbaca oleh siswa.

Tahap ini menghasilkan produk pengembangan awal atau *prototype I*, yaitu media komik digital berbasis PBL yang telah divalidasi dan direvisi. Produk tersebut kemudian siap digunakan untuk tahap uji coba terbatas pada fase implementasi guna mengetahui praktikalitas respon penggunaan media komik dalam proses pembelajaran.

3.3.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan langkah lanjutan setelah proses pengembangan dan validasi media selesai dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat praktikalitas penggunaan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi dilakukan dengan cara mengujicobakan media kepada pendidik dan peserta didik dalam skala terbatas, dengan harapan memperoleh gambaran nyata mengenai kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan tahap implementasi dilakukan pada peserta didik sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian, dengan melibatkan guru mata pelajaran sebagai

pengguna media pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan penjelasan singkat mengenai cara penggunaan media komik digital, kemudian guru memfasilitasi proses pembelajaran menggunakan media tersebut sesuai alur *Problem Based Learning*, mulai dari orientasi masalah hingga refleksi. Selama proses berlangsung, peneliti melakukan pengamatan umum untuk memastikan media dapat digunakan dengan baik oleh guru maupun siswa.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti membagikan angket respon kepada pendidik dan peserta didik sebagai instrumen utama untuk mengukur tingkat praktikalitas media. Angket tersebut berisi beberapa pernyataan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, tampilan, kejelasan isi, serta kebermanfaatan media dalam membantu pemahaman materi. Respon peserta didik dan pendidik diisi menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

Data hasil angket kemudian dianalisis untuk mengetahui seberapa praktis media komik digital digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari tahap implementasi ini menjadi dasar untuk menyimpulkan apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis dan layak diterapkan di lingkungan sekolah dasar sebelum melanjutkan ke tahap evaluasi efektivitas.

3.3.5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Tahap ini juga berfungsi untuk meninjau kembali seluruh proses pengembangan agar produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Pelaksanaan tahap evaluasi dilakukan setelah media dinyatakan layak dan praktis berdasarkan hasil uji coba terbatas pada tahap implementasi. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital. Pengukuran ini dilakukan melalui pemberian tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran pada materi yang digunakan. Nilai pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan nilai posttest menggambarkan peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis PBL.

Selain itu, evaluasi juga mempertimbangkan hasil refleksi dari pendidik dan peserta didik terkait pengalaman belajar menggunakan media. Data kuantitatif dari hasil tes diolah untuk menghitung peningkatan hasil belajar, sedangkan data kualitatif dari refleksi digunakan untuk menilai aspek non-kognitif seperti motivasi, keterlibatan, dan minat belajar.

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:80). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah siswa 48 orang.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Karimuddin, 2016:80). Hal ini sependapat dengan Riduwan (2015:56) yang juga mengatakan sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Mengingat jumlah populasi dalam penelitian

tidak sampai 100 yakni 1 orang ahli media, 1 orang ahli bahasa, 1 orang ahli media, 2 orang guru PKn dan 48 orang siswa, maka peneliti menjadikan seluruh sebagai sampel.

Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2019:122) *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, misalnya karena subjek dianggap paling mengetahui tentang apa yang diharapkan sehingga dapat memudahkan peneliti dalam memperoleh data.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019:199). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari angket dan tes hasil belajar.

3.5.1. Angket Kelayakan Bahan Ajar

Instrumen pengumpulan data ini diisi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.. Angket untuk ahli materi dan ahli media sebagai acuan perbaikan dan penyempurnaan produk. Angket dalam penelitian ini menggunakan angket pengukuran likert yang dikembangkan oleh Osgood (Sugiyono, 2019:199). Instrumen dalam penelitian ini berupa angket, yaitu suatu daftar pertanyaan yang harus dihadapi oleh responden dengan memilih alternatif jawaban yang sudah ada. Lembar angket ini dibuat peneliti untuk mengetahui respon peserta didik terhadap materi dan tampilan-tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran komik berbasis PBL.

Lembar pengamat respon peserta didik ini disusun berdasarkan indikator kualitas media yang terdiri dari beberapa aspek antara lain: aspek penggunaan bahasa, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan. Pengujian instrumen pada penelitian ini dilakukan oleh ahli (*expert judgment*) untuk mendapatkan penilaian unjuk kerja

dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pada pengujian ini dibagi menjadi 3 bagian (1) instrumen uji kelayakan untuk ahli materi, (2) instrumen ujikelayakan untuk ahli bahasa dan (3) uji kelayakan untuk ahli media. Semua pertanyaan pada angket respon peserta didik ini bersifat *favorable*, yaitu pertanyaan yang menggunakan kalimat bermakna positif di mana jawaban sangat positif terletak pada jawaban Sangat Baik yang bernilai 5. Adapun pilihan lain yaitu: Baik 4, Cukup baik 3, Kurang baik 2 dan 1 untuk pilihan Sangat kurang baik menurut peserta didik.

3.5.2. Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk memperoleh data terkait hasil belajar siswa setelah menerapkan media komik berbasis PBL, maka penulis memberikan tes. Arikunto (2018:266), mengemukakan bahwa instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian tujuan atau prestasi. Adapun dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa soal bentuk objektif tipe pilihan berganda (*multiple choice*) yang terdiri 10 butir item soal dengan pilihan jawaban (A, B, C dan D) dan soal berbentuk *essay* sebanyak 5 butir yang diberikan kepada 48 orang siswa kelas V. Soal tersebut digunakan setelah diuji validitas kevalidan soalnya. Setelah proses belajar-mengajar selesai, maka penulis membagikan lembar soal tersebut, kemudian semua lembar soal dan lembar jawaban dikumpulkan kembali untuk diadakan pemeriksaan dan pemberian skor nilainya.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data dalam penelitian ini terdiri data hasil validasi dan respon peserta didik dengan langkah sebagai berikut:

3.6.1. Analisis Kevalidan Komik Berbasis PBL

Pada penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert pada Alternatif jawaban angket kelayakan bahan ajar dengan lima macam jawaban dalam setiap item pertanyaan. Data tersebut diberi skor sebagai berikut:

Tabel 5. Penskoran Item Pada Angket Kelayakan Media

Kriteria	Skor
Sangat Layak	81 – 100
Layak	61 - 80
Cukup Layak	41 - 60
Kurang Layak	21 - 40
Sangat Tidak Layak	0-20

(Sumber: Sugiyono, 2019).

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan ialah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Kelayakan Media} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media komik berbasis PBL. Klasifikasi di bagi menjadi lima kategori pada skala likert. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media.

Tabel 6. Kategori Kelayakan

Kriteria	Skor
Sangat Layak	81 – 100
Layak	61 – 80
Cukup Layak	41 – 60
Tidak Layak	21 – 40
Sangat Tidak Layak	0– 20

3.6.2. Analisis Kepraktisan Komik Berbasis PBL

Data hasil respon peserta didik dan pendidik mengenai produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *learning cycle 5e*. Angket akan dianalisis dengan rumus berikut:

$$PRS = \frac{\sum A}{\sum B} \times 100\%$$

Keterangan:

PRS = persentase kepraktisan

$\sum A$ = banyaknya peserta didik yang memberikan respon terhadap setiap kategori yang dinyatakan dalam angket

$\sum B$ = banyaknya siswa yang menjadi subjek uji coba

Tabel 7. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Indeks Kepraktisan	Kriteria
$75\% \leq NK \leq 100\%$	Sangat Praktis
$50\% \leq NK \leq 75\%$	Praktis
$25\% \leq NK \leq 50\%$	Kurang Praktis
$0\% \leq NK \leq 25\%$	Sangat Kurang Praktis

Berdasarkan hasil analisis, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana media pembelajaran ini praktis digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

3.6.3. Analisis Data Kefektifan Komik Berbasis PBL dalam Meningkatkan Hasil Belajar peserta Didik

Analisis data keefektifan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada tahap ini, data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji statistik untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik setelah menggunakan media. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan

tidak hanya menarik dan praktis, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3.7. Uji Instrumen Tes

Teknik pengolahan data digunakan untuk mengetahui kualitas instrumen tes yang digunakan dalam penelitian. Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mengetahui dan mengukur apakah instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai pengumpul data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua prasyarat penting yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2018). Uji coba soal pretes dan postes dilakukan pada siswa kelas V SDN 3 Gedong Air dengan jumlah siswa 24 siswa. Uji coba dilakukan dengan menggunakan soal pretes dan postes yang berjumlah 10 butir pilihan ganda dan 5 soal esai. Hasil uji coba instrumen tersebut dijadikan dasar untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal yang akan digunakan.

3.7.1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen tes. Uji validitas untuk 10 butir soal pilihan ganda dan 5 soal esai dengan menggunakan SPSS 27 dengan taraf signifikan 5% dengan kriteria soal valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$

3.7.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kepercayaan instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data. Analisis reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 27 dengan melihat *Cronbach's Alpha* kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan derajat reliabilitas alat evaluasi menurut Guilford yang dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 8. Kriteria Derajat Reliabilitas (r_{11})

Derajat Reliabilitas	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Tidak Reliabel

(Arikunto, 2018)

3.7.3. Uji Deskriptif

Uji deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan data hasil belajar melalui perhitungan nilai rata-rata (*mean*), nilai tertinggi, nilai terendah, serta standar deviasi dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil uji deskriptif digunakan untuk memberikan informasi awal mengenai peningkatan kemampuan peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran. Jika nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*, maka secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis PBL memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Analisis ini juga membantu mengidentifikasi sejauh mana penyebaran data dan variasi skor antar peserta didik, sehingga dapat menjadi dasar dalam melakukan analisis lanjutan seperti uji normalitas, homogenitas, dan uji efektivitas.

Dengan demikian, uji deskriptif berperan sebagai tahap awal dalam menilai keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari analisis ini tidak hanya menggambarkan adanya peningkatan nilai, tetapi juga memberikan pemahaman awal mengenai konsistensi capaian belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan media komik digital berbasis PBL.

3.7.4. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah uji untuk mengukurnapakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat digunakan dalam statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini ialah uji *kolmogorov-smirnov* yang digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 0.26 dengan langkah-langkah sebagai berikut: Memasukkan kedua data hasil *pre test* dan *posttest* ke program SPSS.

1. Melakukan analisis menggunakan program *Analyze*, kemudian diperoleh nilai residual.
2. Nilai residual tersebut kemudian dianalisis kembali guna program *nonparametric test* untuk diteruskan ke bagian *Legacy Dealogs* dan dimasukan data residual ke bagian 1 sample K-S, sehingga diperoleh output hasil uji normalitasnya.

Adapun dasar pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikasi $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikasi $< 0,05$, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

3.7.5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama atau tidak. Dalam konteks penelitian ini, uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa data hasil belajar peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berasal dari populasi yang memiliki tingkat keragaman (variens) yang sama. Homogenitas data diperlukan sebagai salah satu syarat untuk melakukan uji statistik parametrik, seperti uji *t*. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 melalui uji

Levene's Test for Equality of Variances. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data dikatakan homogen (memiliki varians yang sama).
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data dikatakan tidak homogen (memiliki varians yang berbeda).

Hasil uji homogenitas ini menjadi dasar untuk menentukan langkah analisis selanjutnya. Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka dapat digunakan uji statistik parametrik seperti *Paired Sample T-Test* untuk mengukur efektivitas media komik digital berbasis PBL terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun, apabila data tidak memenuhi asumsi homogenitas, maka digunakan uji statistik nonparametrik yang setara.

3.7.6. Uji N-Gain

Uji *Normalized Gain* atau *N-Gain* digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Analisis ini berfungsi untuk melihat efektivitas media pembelajaran secara lebih mendalam dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* secara proporsional, bukan hanya berdasarkan perbedaan rata-rata nilai.

Uji N-Gain dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hake (1998) sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Post\ test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pre\ Test}$$

Perhitungan dilakukan dengan bantuan software Excel untuk memastikan hasil yang akurat dan terstruktur. Nilai yang diperoleh dari uji N-Gain dikategorikan dalam tiga klasifikasi:

Tabel 9. Nilai Indeks *N-Gain*

<i>Indeks N-Gain</i>	Kategori
$0,71 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,31 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah

Pengolahan data N-Gain dilakukan menggunakan Microsoft Excel untuk memperoleh hasil yang lebih akurat. Nilai N-Gain yang tinggi menunjukkan bahwa media komik digital berbasis PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, jika nilai N-Gain berada pada kategori sedang atau rendah, maka efektivitas media perlu ditinjau kembali. Dengan demikian, hasil uji N-Gain memberikan gambaran seberapa besar kontribusi media komik digital terhadap peningkatan capaian pembelajaran setelah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

3.7.7 Uji T

Uji-t adalah analisis statistik parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua data yang saling berpasangan

Paired Sample t-Test

$$t = \frac{\bar{d}}{s_d/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

- $\bar{d}$ = rata-rata selisih *posttest–pretest*
- s_d = simpangan baku selisih
- n = jumlah siswa

Kriteria keputusan:

Sig. < 0,05 → H_0 ditolak → terdapat perbedaan signifikan

Sig. $\geq$ 0,05 → H_0 diterima → tidak terdapat perbedaan signifikan

3.7.8 *Effect Size*

Berbeda dengan uji-*t* yang hanya menunjukkan ada atau tidak adanya perbedaan signifikan, perhitungan *effect size* digunakan untuk mengetahui tingkat kekuatan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Dalam konteks penelitian ini, *effect size* dihitung dengan menggunakan rumus **Cohen's *d***, yaitu selisih rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibagi dengan standar deviasi gabungan (*SDpooled*). Hasil perhitungan *effect size* memberikan informasi seberapa besar dampak media pembelajaran komik berbasis PBL dalam praktik pembelajaran.

Dengan demikian, meskipun uji *t* mampu menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok atau kondisi yang dibandingkan, hasil tersebut belum sepenuhnya menggambarkan seberapa besar dampak nyata dari perlakuan yang diberikan. Oleh karena itu, analisis *effect size* menjadi sangat penting karena berfungsi untuk menjelaskan kekuatan dan makna praktis dari perbedaan yang ditemukan. Sebagai contoh, apabila hasil uji *t* menunjukkan perbedaan yang signifikan, namun nilai *effect size* berada pada kategori kecil, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik relatif terbatas dan kurang berdampak secara praktis dalam konteks pembelajaran. Sebaliknya, jika nilai *effect size* berada pada kategori sedang atau besar, hal ini mengindikasikan bahwa media animasi tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan kontribusi yang nyata, bermakna, dan substansial terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggabungan antara uji signifikansi statistik dan analisis *effect size* memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media animasi dalam proses pembelajaran, baik dari sisi akademis maupun dari sisi penerapan praktis di kelas.

V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN 3 Gedong Air memiliki kualitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menilai tiga aspek utama: validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran komik berbasis PBL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik, sebagaimana dijelaskan dalam sub-bab berikut:

1. Kevalidan Media Pembelajaran Komik Berbasis PBL.

Media pembelajaran komik yang dirancang dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) telah dinyatakan valid oleh para ahli, meliputi aspek materi, media, dan bahasa. Validitas isi menunjukkan bahwa komik ini selaras dengan kurikulum PKn dan tujuan pembelajaran, serta memiliki desain visual yang menarik dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas V SD. Temuan ini menegaskan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Berbasis PBL

Hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan bahwa media komik berbasis PBL sangat mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, sementara siswa menunjukkan keterlibatan dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Kemudahan penggunaan media ini juga terlihat dari fleksibilitasnya di kelas tanpa memerlukan perangkat tambahan yang kompleks.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Berbasis PBL

Pengujian efektivitas melalui desain eksperimen pretest-posttest dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis PBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa yang menggunakan media ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi PKn dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Peningkatan skor N-Gain juga memperkuat bukti bahwa media ini efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis PBL merupakan alat yang efektif dan praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 3 Gedong Air, khususnya dalam mata pelajaran PKn.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini adalah beberapa saran yang berfokus pada berbagai pihak terkait, yaitu siswa, guru, sekolah, peneliti, dan peneliti selanjutnya.

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran komik berbasis PBL terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga disarankan agar siswa lebih sering menggunakan media serupa untuk mata pelajaran lainnya guna memperkaya pengalaman belajar dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Selain itu, pendekatan PBL juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memudahkan pemahaman materi, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Media ini juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui analisis masalah dan pencarian solusi secara kolaboratif, sehingga penting bagi siswa untuk terus dilibatkan dalam diskusi kelompok berbasis PBL. Di samping itu, integrasi nilai-nilai Pancasila dalam komik berbasis PBL diharapkan dapat memperkuat karakter siswa yang demokratis, kritis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik.

2. Bagi Guru

Penelitian ini membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran inovatif seperti komik berbasis PBL, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa serta mempermudah proses transfer pengetahuan. Guru juga perlu mendapatkan pelatihan lanjutan dalam mengelola pembelajaran berbasis PBL secara efektif, termasuk menyusun tugas berbasis masalah yang relevan dengan kehidupan siswa dan memastikan partisipasi aktif dalam diskusi. Selain itu, guru disarankan untuk memperkaya metode pengajaran dengan pendekatan kreatif seperti PBL, tidak hanya terpaku pada metode konvensional, agar pembelajaran lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

3. Bagi Sekolah

Penerapan media pembelajaran berbasis PBL terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, sehingga sekolah perlu mendukung pengembangan dan penerapan media serupa untuk mata pelajaran lain serta menyediakan pelatihan bagi guru. Penggunaan media inovatif ini juga dapat memperkuat citra sekolah sebagai institusi yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa, serta meningkatkan reputasi sekolah dalam mengikuti tren pendidikan modern. Dengan penerapan media pembelajaran yang efektif, sekolah dapat mengharapkan peningkatan prestasi akademik siswa yang berdampak positif pada peringkat dan reputasi institusi, serta menjadi dasar dalam merancang program peningkatan pembelajaran yang berkelanjutan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi penelitian lanjutan yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran komik berbasis PBL untuk mata pelajaran atau jenjang pendidikan lain, sehingga memberikan kontribusi yang lebih luas bagi dunia pendidikan. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi integrasi teknologi seperti komik digital atau aplikasi interaktif dalam media pembelajaran berbasis PBL, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan fleksibel. Evaluasi efektivitas jangka panjang dari penggunaan media ini juga penting dilakukan untuk menilai dampaknya

terhadap hasil belajar siswa dan faktor-faktor keberhasilan penerapan PBL. Selain itu, penelitian ini dapat menginspirasi inovasi strategi pembelajaran kreatif yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, sehingga memperkaya metode pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.

Dengan saran-saran ini, diharapkan media pembelajaran berbasis PBL dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi kualitas pendidikan, baik bagi siswa, guru, sekolah, peneliti, maupun penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., Yanzi, H., & Nurmalisa, Y. (2019). Open classroom climate: Project citizen model in civic education learning activity. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1), 13–22.
- Adha, M. M., & Susanto, E. (2020). Kekuatan nilai-nilai Pancasila dalam membangun kepribadian masyarakat Indonesia. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(1), 121–138.
- Akbar, M., Sari, R., & Nugroho, A. (2025). Efektivitas media e-comic berbasis PBL dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 17(1), 55–70.
- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media komik digital penerapan sila Pancasila berbasis masalah dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160–167. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.133>
- Akhmad, S. (2019). *Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik dan model pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ari Laksmi, N. L. P., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-comic berbasis problem based learning materi siklus air pada muatan IPA kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Astuti, U., Lestari, I., Zakiah, L., & Usman, H. (2025, March). Problem-based learning in digital comic to support Pancasila learners profile in elementary school students. In *Proceedings of the International Conference on Education Practice (ICEP 2024)* (Vol. 906, p. 203). Springer Nature.
- Atamou, M. L., Kadjakoro, J. D. M., Woli, I. S. B., Nafie, R. M. H., Tafuli, Y. M., & Sesfao, M. I. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis

- kognitif untuk meningkatkan proses berpikir siswa. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4), 113–125.
- Aulia, F., Cuga, C., & Nurdyanti, A. (2024). Pengembangan media komik digital Bhinneka dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 7843–7858.
- Barrows, H. S. (2020). *Problem-based learning: An approach to medical education*. New York: Springer.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Cahyani, I. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Departemen Agama RI.
- Darmawan, C. A., Khaq, M., & Ngazizah, N. (2021). Pengembangan media flipchart berbasis komik pada pembelajaran PKN materi indahny keragaman negeriku kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 36–44. <https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.954>
- Daryanto. (2019). *Media pembelajaran: Peranan sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2020). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, D. G. M. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>
- Dewi, N. P. Y. C., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Comic media in learning fable stories for second grade elementary school students. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 5(1), 181–191. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i1.42424>
- Dewi, Y. K. (2025). Developing comic learning media with nuances of student learning motivation in thematic learning in Madrasah Ibtidaiyah. *ATTADIB*, 9(1), 36–52.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Evi, N. R. (2023). *Pengembangan media pembelajaran komik berbasis pendekatan konstruktivisme bernuansa Islami menggunakan aplikasi Canva pada materi sistem tata surya* [Diploma thesis, UIN Raden Intan Lampung].
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas penggunaan game edukasi Quizwhizzer untuk meningkatkan pemahaman konsep teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117–123.
- Fajri, L., Herianto, E., & Sawaludin, S. (2022). Pengaruh penerapan model pembelajaran problem based learning berbasis media komik terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. *MANAZHIM*, 4(2), 371–382. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1875>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Gumelar, M. S. (2021). *Comic making*. Jakarta: PT Indeks.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan komik sebagai media belajar matematika di sekolah dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44.
- Hadi. (2019). *Metodologi penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan komik digital materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VI. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., & Suryaning Ati, M. Z. (2023). The development of e-comics media based on the VARK model to measure the understanding of elementary school students. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 43–57. <https://doi.org/10.17509/eh.v15i1.51780>
- Ismiyanti, Y., Mayasari, N., & Nugraheni, S. W. K. (2024). Development of problem-based e-comic on the theme of domestic politics on student learning achievement. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 128–141. <https://doi.org/10.30659/pendas.11.1.128-141>

- Hanum, N. S. (2020). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Indriani, S., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Respon peserta didik terhadap e-LKPD berbantuan Liveworksheets sebagai bahan ajar segitiga dan segiempat. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 315–323.
- Juanda, N. I., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2021). Perancangan komik pembelajaran bertemakan fabel untuk pembentukan karakter pada anak. *E-Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(6).
- Jacobs, G. M. (2019). Collaborative learning or cooperative learning? The name is not important; flexibility is. *Beyond Words*, 3(1). <https://eric.ed.gov/>
- Khasanah, U., Dewi, S., & Puspitasari, A. (2023). Integration of contextual learning and character education through digital comic media for elementary students. *Journal of Education and Practice*, 14(2), 34–45.
- Kompetensi. (2025). Pengembangan e-comic berbasis problem based learning (PBL) pada pembelajaran Pancasila kelas IV SD. *Jurnal Kompetensi*, 18(1). <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v18i1.371>
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-comic berbasis problem based learning materi siklus air pada muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 56–64.
- Larasatai, W., & Mawardi. (2023). Pengembangan media Kopekan (komik pendidikan) terintegrasi model problem based learning pada materi PPKn sebagai upaya penanaman karakter gotong royong pada siswa SD kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 58–70. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10962>
- Lesmono, I., Mulyana, E., & Puspitasari, D. (2019). Komik pembelajaran sebagai media untuk mengatasi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 101–112.
- Lubis, I. (2020). *Pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Maharani, N. K. A. W., Riastini, P. N., & Asril, N. M. (2024). Model pembelajaran problem based learning (PBL) berorientasi gaya belajar siswa terhadap minat belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(1), 77–84.

- Masturah, M., et al. (2025). Development of PjBL-based digital comic media on student learning motivation and creativity. *Journal of Multimedia in Education (JMIE)*, 5(1).
- Maulidia, N., & Lestari, A. S. B. (2024). Study literatur: Hasil belajar pada penggunaan media pembelajaran komik matematika. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 70–80.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Munawir, M., Maknunah, J., & Fadilah, N. (2023). Pengaruh media komik digital terhadap motivasi belajar SKI peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 1718–1730.
- Ningsih, L. A., Zahra, A. S., Saputra, M. A., Wahyuningsih, S., Aisyah, S. N., & Marini, A. (2023). Pengaruh media komik digital terhadap minat belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 99–106.
- Ningsih, S. F. K., & Ardiansyah, A. (2022). Pengembangan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Pagojengan 03 Brebes. *DIALEKITA: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Novianti, R. D., & Syaichudin, M. (2020). Pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita bab pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 78.
- Nurohmahtillah, & Ansori, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar sejarah perumusan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 352–366. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22688>
- Olistia, N. L. A. (2022). Pengembangan komik digital berbasis problem based learning materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas VI sekolah dasar. *Journal of Innovation and Learning*, 1(2), 55–68.
- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*.

- Pratama, S., Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2024). Pengembangan e-comic bahasa Inggris berbasis model pembelajaran SAVI. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 169–182.
- Pratama, I. P. A., Tegeh, I. M., & Sukma, G. A. P. (2022). Animapoin (Animasi PowerPoint): Media pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPA untuk kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 218–228.
- Priyasudana, D. (2020). *Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) pada mata pelajaran mekanika teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X teknik pemesinan SMK Negeri 3 Boyolangu, Tulungagung* [Doctoral dissertation, State University of Surabaya].
- Puriasih, K. N., & Trisna, G. A. P. S. (2022). *Digital comics learning media based on problem based learning in science subjects for fourth grade elementary school*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 367–375. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.48575>
- Putri, N. T., Ariyani, F., & Adha, M. M. (2023). Pengembangan e-modul bermuatan tema cita-citaku berbasis project based learning. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 964–979.
- Ramadhan, A. P. (2016). *Implementasi model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar mata pelajaran mekanika teknik I siswa kelas X SMK Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan tahun ajaran 2014/2015* [Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang].
- Rattanatumma, T., & Puncreobutr, V. (2019). Assessing the effectiveness of STAD model and problem-based learning in mathematics learning achievement and problem solving ability. *Journal of Education and Practice*, 7(12), 194–199.
- Redhana, I. W. (2020). Model pembelajaran berbasis masalah untuk peningkatan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46(1).
- Rizkia, N. A., Lestari, I., Sekaringtyas, T., & Usman, H. (2025). Development of PjBL-based digital comic media on student learning motivation for learning science in elementary school. In *International Conference on Education Practice (ICEP 2024)* (pp. 136–156). Atlantis Press.

- Rohani, A. (2019). *Penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rossana, L. (2020). *Pengembangan media komik digital pada pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran akuntansi bagi peserta didik SMK Negeri di Surakarta* [Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret].
- Santyasa, I. W. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif*. Makalah disajikan dalam pelatihan Penelitian Tindakan Kelas bagi guru SMP dan SMA di Nusa Penida, 29 Juni–1 Juli 2020.
- Saputri, I., Widodo, H., & Rahayu, P. (2024). Practicality and usability of PBL-based interactive media in primary education. *Elementary Education Journal*, 14(2), 64–75.
- Sari, V. Y., Holilulloh, H., & Adha, M. M. (2019). Pengaruh pemahaman sejarah perjuangan bangsa terhadap sikap nasionalisme pada materi PKN. [Doctoral dissertation, Lampung University].
- Sarki, M., & Reinita, R. (2024). Development of digital comic media based on problem-based learning (PBL) model in Pancasila education for fourth grade students at elementary schools. *Eduvest: Journal of Universal Studies*, 4(12), 11400–11412.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan media komik digital bermuatan pendidikan karakter materi membangun persatuan dan kesatuan pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (1990). *Surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 049074/U/1990 tentang pendidikan menengah kejuruan*.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suastika, I. K., & Sesanti, N. R. (2025). Practicality and effectiveness of interactive learning media based on problem-based learning using WordPress on rectangle subjects for fifth-grade elementary school. *Futurity Education*, 5(3), 124–136.

- Sudarman.(2020). Penerapan metode collaborative learning untuk meningkatkan pemahaman materi mata kuliah metodologi penelitian.*Jurnal Pendidikan Inovatif*.(Online).Diakses 21 Maret 2009.
- Sugihartono.(2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo, & Sari, L. P. (2019).*Metodologi penelitian pendidikan kimia*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Sulistyowati, R., Indrastoeti, J., & Poerwanti, S. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media komik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(4).
- Surya, A., Poerwanti, J. I. S., & Sriyanto, M. I. (2020).The effectiveness of the use of digital-based educational comic media in improving reading interest in elementary school students.In *3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)* (pp. 411–415).Atlantis Press.
- Susanto, A. (2020). *Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar: Perspektif dan praktik pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Tampubolon, A., Adha, M. M., & Ulpa, E. P. (2022).Human values in education, Rudolf Steiner, Anthroposophic Press, London (2004). \$22.72, pages 198, ISBN: 0-88010-544-5. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 21(2), 109–114.
- Tan, O.-S.(2003). *Cognition, metacognition, and problem-based learning*. In *Enhancing thinking through problem-based learning approaches*. Singapore: Thomson Learning.
- Tiwow, D., Salajang, S., & Damai, W. (2020).The effect of cooperative learning model of STAD to the mathematics understanding.In *4th Asian Education Symposium (AES 2019)* (pp. 279–282).Atlantis Press.
- Trianto, E. (2019). Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2).

- Wahdania, H., Sugiati, A., & Aziz, A. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan media komik terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar Gugus III Kec. Rappocini. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 456–467.
- Wahyuni, P. D., Mahadewi, P. P., & Sudana, D. N. (2020). Penerapan model problem based learning (PBL) berbantuan media komik untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *E-Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2).
- Waluyanto, H. D. (2019). *Komik sebagai media komunikasi visual pendidikan*. Jurnal Nirmala, 7(1), 51–55. <https://doi.org/10.9744/nirmana>.
- Wasis. (2020). *Konsep penelitian dan pengembangan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Weda, I. M. A., Nurvita, & Mangge, R. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model problem based learning pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Inpres 1 Lere. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 535–566. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4906>
- Winarno. (2013). *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan: Isi, strategi dan penilaian*. Panduan kuliah di perguruan tinggi negeri.
- Wulandari, A. P., Rahmatina, R., Zahara, L., & Hamimah, H. (2025). Development of comic-based instructional media using Comic Page Creator in fourth-grade elementary classrooms. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 3(4), 416–429. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v3i4.6732>
- Yulianti, M. R., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Needs analysis for educational comic media as a learning tool in elementary schools. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 6(1), 97–110. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.367>
- Yusal, Y., Maiyanti, A. A., & Puspitasari, M. (2023). The application of problem-based learning assisted by variety of visual media on student's physics learning outcomes. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 11(1), 20–27.
- Zarvianti, E., & Sahida, D. (2020). Designing comics by using problem based learning (PBL) to improve students' creative thinking skills. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 1(1), 75–88.