



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

Ika Kartika Sari^{1*}, Muhammad Mona Adha¹, Muhammad Kaulan Karima¹, Apri Wahyudi¹
Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia
Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Lampung, Indonesia
*E-mail : fadilahanum@gmail.com

Received: 22 Desember 2025; **Revised:** 16 Februari 2026; **Accepted:** 24 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik yang terintegrasi dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Gedong Air. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Gedong Air. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket praktikalitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis PBL yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan rata-rata skor validasi ahli sebesar 95,3%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan skor sebesar 93% dari guru dan 88% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Selain itu, uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dengan nilai N-Gain sebesar 0,823 (kategori tinggi) dan nilai signifikansi uji-t sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Kata kunci: media pembelajaran, komik, *Problem-Based Learning*, PKn, hasil belajar.

Abstract

This study aims to develop comic-based learning media integrated with the Problem-Based Learning (PBL) approach in Civic Education (PKn) to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 3 Gedong Air. The study was motivated by low student achievement caused by conventional teaching methods and the limited use of interactive and contextual learning media. Therefore, innovative learning media are needed to increase students' motivation, engagement, and critical thinking skills during the learning process. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were fifth-grade students of SD Negeri 3 Gedong Air. Data collection techniques included expert validation questionnaires, teacher and student practicality questionnaires, and pretest-posttest learning outcome assessments. Data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The findings revealed that the

developed PBL-based comic learning media achieved a very high validity level, with an average expert validation score of 95.3%. The practicality results showed scores of 93% from teachers and 88% from students, categorized as highly practical. Furthermore, the effectiveness test demonstrated significant improvement in student learning outcomes, indicated by an N-Gain score of 0.823 (high category) and a t-test significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Therefore, the developed media are feasible, practical, and effective for Civic Education learning.

Keywords: *learning media, comic, Problem-Based Learning, Civic Education, learning outcomes.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai-nilai kebangsaan peserta didik sejak jenjang pendidikan dasar. Melalui pembelajaran PKn, siswa diharapkan mampu memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, serta mengembangkan sikap demokratis, tanggung jawab, dan kepedulian sosial (Adha dkk., 2025). Susanto (2020) menegaskan bahwa PKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak, berkarakter, dan berwawasan kebangsaan. Namun demikian, implementasi pembelajaran PKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan utama adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional, seperti ceramah dan penugasan berbasis buku teks, sehingga pembelajaran bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Adha & Susanto, 2020; Karima, Muhammad Mona Adha, dkk., 2025). Fajri dkk. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran PKn yang monoton dan minim variasi media dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa serta berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 3 Gedong Air menunjukkan bahwa permasalahan tersebut juga terjadi di sekolah tersebut. Data awal memperlihatkan bahwa sebanyak 53% siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dengan rata-rata nilai awal sebesar 47,12. Kondisi ini menunjukkan bahwa capaian hasil belajar PKn masih berada pada kategori rendah. Selain itu, proses pembelajaran didominasi oleh guru dengan metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan tidak terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn menjadi perhatian serius karena mata pelajaran ini seharusnya mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan memecahkan permasalahan sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Weda dkk. (2024) menekankan bahwa pembelajaran PKn yang efektif perlu dirancang secara kontekstual dan berpusat pada siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta sikap kewarganegaraan yang positif (Karima, Mohammad Mona Adha, dkk., 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran komik. Media komik memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual, naratif, dan kontekstual sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Khairi dkk (2024) mengungkapkan bahwa komik berbasis karakter mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik,

sementara Ningsih dan Ningsih & Ardiansyah (2022) membuktikan bahwa komik saku berbasis cerita nilai-nilai Pancasila efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn.

Selain komik cetak, perkembangan teknologi juga mendorong pengembangan komik digital dalam pembelajaran. Penelitian Dewi dkk. (2022), Fitri dkk. (2023), dan Hanifah dkk., (2023) menunjukkan bahwa komik digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran PKn. Meskipun demikian, sebagian besar pengembangan media komik tersebut masih berfokus pada aspek penyajian materi dan belum terintegrasi secara sistematis dengan model pembelajaran yang mendorong pemecahan masalah dan berpikir kritis. Pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. PBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui penyajian masalah kontekstual yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi secara mandiri. Penelitian Laksmi & Suniasih (2021) menunjukkan bahwa *e-comic* berbasis PBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Selain itu, Dewi dkk. (2024) juga menemukan bahwa PBL berbantuan media komik berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, masih ditemukan adanya keterbatasan, khususnya dalam konteks pembelajaran PKn di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian mengembangkan media komik tanpa mengintegrasikannya secara utuh dengan sintaks PBL, atau menerapkan PBL pada mata pelajaran selain PKn. Larasatai & Mawardi (2023) serta Akbar dkk. (2025) menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran PKn yang berbasis masalah dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, gap penelitian ini terletak pada belum adanya pengembangan media pembelajaran komik yang secara khusus dirancang berdasarkan sintaks *Problem-Based Learning* untuk pembelajaran PKn di sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media komik yang menarik secara visual dengan tahapan PBL yang terstruktur, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan refleksi siswa (Astuti dkk., 2025; Zarvianti & Sahida, 2020).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran PKn, khususnya pada implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Melalui pengembangan media pembelajaran komik berbasis PBL, guru diharapkan memiliki alternatif media inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa, sekaligus mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila sejak jenjang sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2010), karena model ini sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, yang dilaksanakan secara berurutan dan saling berkaitan. Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran PKn di kelas V SDN 3 Gedong Air. Analisis ini mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis kurikulum yang mengacu pada Kurikulum Merdeka, serta analisis karakteristik siswa yang meliputi tingkat kemampuan awal, gaya

belajar, dan minat siswa terhadap media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mampu mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dipilihlah media komik digital berbasis PBL sebagai solusi pembelajaran yang inovatif (Sugiyono, 2021).

Tahap *Design* difokuskan pada perancangan media komik digital berbasis PBL. Pada tahap ini disusun alur cerita komik, desain karakter, tampilan visual, serta penyusunan materi PKn yang disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai. Selain itu, sintaks *Problem-Based Learning* diintegrasikan secara sistematis ke dalam komik, meliputi tahap orientasi masalah, penyelidikan, diskusi kelompok, perumusan solusi, dan refleksi. Perancangan instrumen penelitian, seperti angket validasi, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar, juga dilakukan pada tahap ini dengan memperhatikan aspek validitas isi dan kesesuaian indikator pembelajaran (Arikunto, 2018).

Tahap *Development* melibatkan proses pembuatan media komik digital sesuai dengan desain yang telah dirancang. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media. Proses pengembangan ini sejalan dengan prinsip R&D yang menekankan pentingnya evaluasi ahli sebelum produk diimplementasikan secara luas (Borg & Gall, 2003).

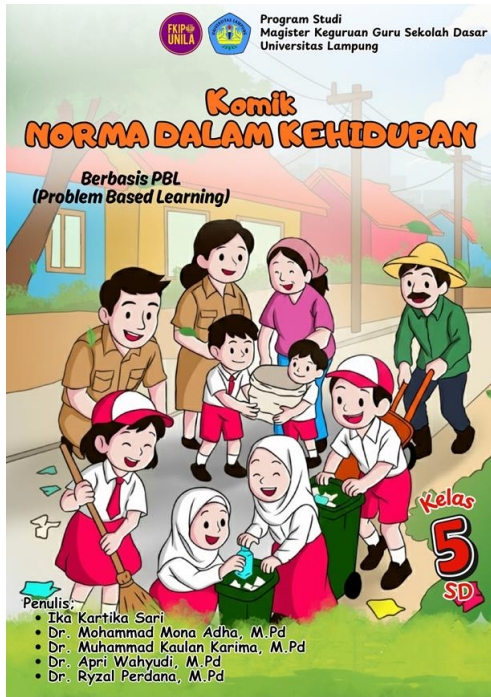
Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas terhadap 24 siswa kelas V SDN 3 Gedong Air yang dipilih dengan teknik total sampling dari populasi sebanyak 48 siswa. Pada tahap ini, media komik digital berbasis PBL digunakan dalam proses pembelajaran PKn. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengukur keefektifan media melalui desain pretest-posttest. Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,907. Analisis data meliputi uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, serta uji normalitas, homogenitas, dan *paired sample t-test* menggunakan SPSS versi 27 untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media (Field, 2018).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

1. Penerapan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Problem-Based Learning* (PBL)

Penerapan media pembelajaran komik berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) dilaksanakan dengan mengintegrasikan alur cerita komik ke dalam setiap tahapan pembelajaran PKn. Media komik digunakan sebagai sarana utama untuk menyajikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta sikap demokratis. Cerita dalam komik dirancang dengan ilustrasi menarik dan dialog sederhana agar mudah dipahami oleh siswa kelas V. Pada tahap awal pembelajaran (*orientasi masalah*), guru menggunakan komik sebagai stimulus dengan menampilkan situasi permasalahan sosial yang dekat dengan pengalaman siswa, seperti kehidupan bermasyarakat, kerja sama, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah. Penyajian masalah secara naratif melalui tokoh-tokoh dalam komik bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta mendorong mereka memahami konteks permasalahan PKn secara alami. Ilustrasi visual dan dialog yang komunikatif membantu siswa memahami materi tanpa merasa terbebani oleh konsep yang abstrak.



Gambar 1. Media Pembelajaran Komik Berbasis *Problem-Based Learning* (PBL)

Pada tahap identifikasi dan perumusan masalah, siswa diarahkan untuk menemukan permasalahan utama yang muncul dalam cerita komik. Guru memfasilitasi diskusi kelas dengan mengajukan pertanyaan pemantik terkait nilai Pancasila atau sikap kewarganegaraan yang ditampilkan dalam komik. Siswa secara berkelompok mengidentifikasi masalah, mengemukakan pendapat, serta merumuskan pertanyaan yang perlu dijawab. Tahap ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap penyelidikan dan pengumpulan data, siswa melakukan diskusi kelompok untuk mencari solusi atas permasalahan yang telah dirumuskan. Komik berfungsi sebagai sumber utama informasi, sedangkan buku teks dan

pengalaman pribadi siswa menjadi sumber pendukung. Siswa menganalisis hubungan antara cerita, ilustrasi, dan nilai PKn yang terkandung di dalamnya. Proses ini membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik.

Tahap pengembangan dan penyajian solusi dilakukan dengan mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Setiap kelompok menyampaikan solusi yang diusulkan berdasarkan pemahaman mereka terhadap permasalahan dalam komik. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap jawaban siswa, serta mengaitkannya dengan konsep PKn yang benar. Pada tahap akhir, yaitu refleksi, siswa bersama guru menyimpulkan nilai-nilai PKn yang telah dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan media komik berbasis PBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap kritis, kerja sama, dan tanggung jawab siswa.

2. Hasil Validasi Produk oleh Ahli

Produk media pembelajaran komik berbasis PBL divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, untuk menilai kelayakannya sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan rata-rata sebesar 95,3%. Ahli materi memberikan skor sebesar 97%, ahli bahasa 96%, dan ahli media 93%, yang semuanya termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Komik Berbasis PBL

Validator	Skor (%)	Kriteria
Ahli Materi	97	Sangat Valid
Ahli Bahasa	96	Sangat Valid
Ahli Media	93	Sangat Valid
Rata-rata	95,3	Sangat Valid

Validasi ahli materi menekankan kesesuaian isi dengan kurikulum PKn dan kejelasan penyajian nilai-nilai Pancasila. Ahli bahasa memberikan masukan terkait penggunaan kalimat yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, sedangkan ahli media menilai desain visual, ilustrasi, dan tata letak komik sudah menarik dan mendukung pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan saran para ahli hingga media dinyatakan layak digunakan.

3. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Uji kepraktisan media dilakukan terhadap 2 orang guru PKn dan 10 orang siswa kelas V dengan kemampuan yang beragam. Hasil angket respon guru menunjukkan skor rata-rata sebesar 93% dengan kategori “Sangat Praktis”, sedangkan respon siswa memperoleh skor sebesar 88% dengan kategori yang sama. Guru menyatakan bahwa media komik mudah digunakan, sesuai dengan alur PBL, dan membantu menjelaskan materi PKn secara kontekstual.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Rata-rata (%)	Kategori
Guru	93	Sangat Praktis
Siswa	88	Sangat Praktis
Total	90,5	Sangat Praktis

Aspek kepraktisan tertinggi menurut guru adalah kemudahan implementasi dan efisiensi waktu pembelajaran, sementara siswa menilai komik menarik, mudah dipahami,

dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis digunakan di kelas.

4. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Hasil belajar siswa diukur melalui pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 47,12 meningkat menjadi 90,64 pada posttest. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 45,08 menjadi 59,33. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis PBL memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Kelompok	Tes	N	Mean
Eksperimen	Pretest	24	47,12
Eksperimen	Posttest	24	90,64
Kontrol	Pretest	24	45,08
Kontrol	Posttest	24	59,33

5. Hasil Uji Hipotesis dan N-Gain

Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, sehingga uji *paired sample t-test* dapat dilakukan. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,823 (kategori tinggi) pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai 0,256 (kategori sedang).

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain dan Uji-t

Kelompok	N-Gain	Kategori	Sig.
Eksperimen	0,823	Tinggi	0,000
Kontrol	0,256	Sedang	–

Hasil ini menegaskan bahwa media komik berbasis PBL efektif meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Temuan kuantitatif tersebut diperkuat oleh observasi pembelajaran yang menunjukkan peningkatan motivasi, keaktifan diskusi, dan keterlibatan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3.2. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) (Adha & Susanto, 2020; Astuti dkk., 2025; Sarki & Reinata, 2024). Secara umum, temuan penelitian menguatkan pandangan bahwa penggunaan media visual-naratif yang dipadukan dengan model pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran untuk menjawab tantangan pembelajaran konvensional di sekolah dasar. Dari aspek kevalidan, media komik berbasis PBL dinilai layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PKn. Temuan ini sejalan dengan penelitian Astuti et al. (2025) dan Akbar et al. (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis masalah yang terintegrasi dengan nilai-nilai Pancasila dapat memperkuat pembelajaran kewarganegaraan secara konseptual dan kontekstual.

Media komik memungkinkan penyajian materi PKn secara konkret melalui cerita dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Kesesuaian penggunaan bahasa dan visual dalam media komik juga mendukung efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menegaskan bahwa integrasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman karena melibatkan pemrosesan informasi secara verbal dan visual. Penelitian Dewi dkk. (2022) dan Irmaningrum dkk. (2023) turut menguatkan bahwa komik sebagai media visual-naratif efektif dalam membantu siswa sekolah dasar memahami materi pembelajaran yang kompleks.

Dari sisi kepraktisan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis PBL mudah diterapkan dalam pembelajaran dan mendapat respons positif dari guru maupun siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sarki & Reinata (2024) serta Pratama (2023) yang menyatakan bahwa media komik, baik cetak maupun digital, dapat digunakan tanpa membutuhkan pelatihan yang rumit karena desainnya telah menyesuaikan alur pembelajaran. Media yang praktis memungkinkan guru fokus pada fasilitasi pembelajaran, bukan pada penguasaan teknis penggunaan media. Kepraktisan media juga berdampak pada perubahan peran guru dan siswa dalam pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif yang ditekankan dalam model PBL dan didukung oleh temuan Sulistyowati & Nugroho (2021), yang menyatakan bahwa media komik berbasis PBL mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan kerja kelompok.

Dari aspek keefektifan, secara umum penggunaan media komik berbasis PBL terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Puriasih & Trisna (2022), Guntur dkk. (2023), serta Rizkia dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa media komik berbasis masalah dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang berangkat dari permasalahan kontekstual membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain peningkatan hasil belajar, penggunaan media komik berbasis PBL juga berkontribusi dalam mengurangi kesenjangan kemampuan siswa. Media visual dan alur cerita yang runtut membantu siswa dengan kemampuan awal rendah untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih baik (Akbar dkk., 2025). Temuan ini sejalan dengan penelitian Atamou dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis kognitif dan visual mampu mendukung pemerataan pemahaman siswa dalam kelas yang heterogen. Integrasi model PBL dalam media komik juga mendorong terbentuknya keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi diajak untuk menganalisis masalah, berdiskusi, dan merumuskan solusi. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar (Evi, 2023). Temuan ini menguatkan bahwa media pembelajaran yang dirancang berbasis aktivitas mampu meningkatkan kualitas proses belajar.

Dari perspektif pendidikan karakter, media komik berbasis PBL berpotensi menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan sosial. Penelitian Yulianti dkk. (2025) dan Dewi dkk. (2022) menunjukkan bahwa cerita dalam komik dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai dan sikap positif pada siswa. Dengan demikian, media ini relevan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan karakter dan Profil Pelajar Pancasila. Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis PBL memiliki potensi besar sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar. Temuan penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu yang

menekankan pentingnya integrasi media visual dengan model pembelajaran aktif. Meskipun demikian, pengembangan lebih lanjut masih diperlukan, terutama dalam bentuk digital interaktif dan penerapan pada konteks sekolah yang lebih beragam, agar manfaat media ini dapat dirasakan secara lebih luas.

IV. KESIMPULAN

Media komik berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 3 Gedong Air. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan nilai-nilai karakter siswa. Integrasi antara visual komik dan sintaks PBL menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan bermakna. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar media ini diadaptasi dalam bentuk digital interaktif dan diuji coba pada jenjang serta mata pelajaran yang lebih beragam. Dukungan pelatihan bagi guru dalam menerapkan PBL berbasis media komik juga diperlukan untuk optimalisasi implementasi di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., Karima, M. K., Pergiwa, M. L., Latifah, Farashinta, T., Iskandar, A. D., Windy, V., Larasati, P., & Melisa. (2025). Persepsi Guru Tentang Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Pkn Dalam Mewujudkan Keterampilan Abad Ke-21 Sd Negeri 3 Rajabasa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 608–617. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.36321>
- 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.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1970304959961419959>
- Astuti, U., Lestari, I., Zakiah, L., & Usman, H. (2025). Problem-Based Learning in Digital Comic to Support Pancasila Learners Profile in Elementary School Students. *Proceedings of the International Conference on Education Practice (ICEP 2024)*, 906, 203.
- Atamou, M. L., Kadjakoro, J. D. M., Woli, I. S. B., Nafie, R. M. H., Tafuli, Y. M., & Sefsao, M. I. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kognitif Untuk Meningkatkan Proses Berpikir Siswa. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4), 113–125.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- 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, R. A. M., Agnafia, D. N., & Setyowati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fotosintesis Kelas IV SD Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 841–850. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.867>

- Evi, N. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Bermuansa Islami Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Tata Surya* [Diploma Thesis]. UIN Raden Intan Lampung.
- 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>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using SPSS* (5th ed.). Sage Publications.
- 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>
- 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.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V. *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.
- Karima, M. K., Adha, Muhammad Mona, Syukri, R., Sholihah, A. P., Ovita, D., Larasati, S. D., Rinaldi, M., Haris, A., Sulistiana, S., & Utami, P. D. (2025). Analisis Masalah dan Solusi Kompetensi Lulusan PKN SD. *Journal on Education*, 7(2), 9576–9581. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7611>
- Karima, M. K., Adha, Mohammad Mona, Triyanto, D., Nurkholifah, A. S., Zahara, N. V., Ulfa, H. M., Nurlita, L., Wati, M. A., & Anggraeni, T. (2025). Persepsi Guru terhadap Buku Teks dalam Pembelajaran PKN di SDN 2 Sukarame Bandar Lampung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 312–322. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9209>
- Khairi, F. U., Zain, A. M., & Ulinuha. (2024). Tradisi Sireugam Breuh (Studi Analisis Pemahaman Masyarakat Aceh Barat Terhadap Ayat-Ayat Sedekah). *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4.
- Laksmi, N. L. P. A., & 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>
- Larasatai, W. & Mawardi. (2023). Pengembangan Media Kopenhagen (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>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108859022>
- 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).

- Pratama, M. A. (2023). Peran Model Project Based Learning dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. Dalam *Kajian Pendidikan dalam Berbagai Aspek* (hlm. 99).
- 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/jjpsd.v10i2.48575>
- Rizkia, N. A., Lestari, I., Sekarintyas, T., & Usman, H. (2025). Development of PjBL-Based Digital Comic Media on Student Learning Motivation for Learning Science in Elementary School. *International Conference on Education Practice (ICEP 2024)*, 136–156.
- Sarki, M., & Reinata, 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.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistyowati, E., & Nugroho, A. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Jawa di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 156–165. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.123>
- Susanto, A. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar: Perspektif Dan Praktik Pembelajaran*. Kencana.
- 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>
- 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/10.25273/educare.v6i1.367>
- 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.