

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
*COMIC STRIPS* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA  
SISWA KELAS IV SD**

Futuh Dwi Komala<sup>1</sup>, Susilo Tri Widodo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD, FIPP, Universitas Negeri Semarang,

<sup>2</sup>PGSD, FIPP, Universitas Negeri Semarang,

<sup>1</sup>futuhdwikomala@students.unnes.ac.id, <sup>2</sup>susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id,

**ABSTRACT**

*This study aimed to (1) determine the difference in students' learning outcomes between those taught using the Problem Based Learning (PBL) model assisted by digital comic strip media and those taught using conventional methods, (2) assess the improvement in learning outcomes in each class, and (3) evaluate the effectiveness of the PBL model assisted by digital comic strip media in achieving learning mastery in Civic Education. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 36 fourth-grade students from two elementary schools, selected using cluster random sampling. Data were collected using multiple-choice tests (pretest and posttest), observation, and documentation. Data analysis techniques included prerequisite tests (normality and homogeneity), an independent sample t-Test, N-Gain analysis, and a Z-test to measure learning mastery effectiveness. The results showed a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes, with the experimental class achieving higher posttest scores. The N-Gain results indicated a "less effective" improvement in the experimental class and an "ineffective" category in the control class. Furthermore, the proportion of students achieving mastery in the experimental was not statistically significant based on the Z-test. It is concluded that the PBL model assisted by digital comic strip media has a positive impact on improving students' learning outcomes, although its effectiveness in achieving statistical mastery is not yet optimal.*

**Keywords:** *problem based learning, digital comic strip, learning outcomes, civic education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media comic strip digital dan yang menggunakan model konvensional, (2) mengetahui peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas, serta (3) menguji efektivitas penerapan model PBL berbantuan comic strip digital terhadap ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen quasi eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Sampel

terdiri dari 36 siswa kelas IV di dua sekolah dasar, yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda (pretest dan posttest), observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji perbedaan (independent sample t-Test), perhitungan N-Gain, serta uji efektivitas ketuntasan menggunakan uji Z. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata posttest lebih tinggi pada kelas eksperimen. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar kategori “kurang efektif” pada kelas eksperimen, dan “tidak efektif” pada kelas kontrol. Sementara itu, proporsi ketuntasan belajar siswa belum signifikan secara statistik berdasarkan hasil uji Z. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model PBL berbantuan media comic strip digital berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, meskipun efektivitasnya belum optimal dari sisi ketuntasan secara statistik.

Kata Kunci: problem based learning, comic strip digital, hasil belajar, pendidikan pancasila

#### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang berlangsung secara sistematis dan melibatkan berbagai komponen penting, seperti guru, kurikulum, peserta didik, sarana, dan unsur administrasi. Kelima komponen tersebut tidak dapat dipisahkan atau berjalan secara terpisah, melainkan harus saling terintegrasi, saling mendukung, serta berkesinambungan dalam pelaksanaannya (Fatimah et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang terstruktur untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Di sisi lain, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mendorong inovasi dalam

pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam konteks tersebut, penguatan mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan menjadi krusial. Salah satu bentuk implementasi dari perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang baik adalah melalui penguatan mata pelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan karakter bangsa, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang menjadi sarana untuk mengembangkan moral peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan tujuan tercapainya

perkembangan secara optimal dan dapat terlaksana dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sejak usia dini. Pembelajaran ini tidak hanya mengenalkan nilai-nilai luhur bangsa, tetapi juga berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai tersebut secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Zahra & Dewi, 2022). Dalam konteks globalisasi, Pendidikan Pancasila berperan penting dalam memperkuat identitas kebangsaan serta menjaga stabilitas sosial. Melalui pemahaman nilai-nilai Pancasila, peserta didik dibekali landasan moral yang relevan untuk menghadapi perubahan sosial dan budaya yang semakin kompleks (Mulyatno et al., 2023).

Dari uraian mengenai Pendidikan Pancasila di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran pada mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan semata, tetapi juga menekankan pada pengembangan sikap, keterampilan, dan nilai-nilai dalam diri peserta didik. Selain itu, siswa juga diarahkan untuk bersikap kritis terhadap berbagai persoalan

yang berkembang di masyarakat. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dilaksanakan secara efektif agar mampu mendorong kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus meningkatkan capaian hasil belajar secara optimal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa pada materi Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 57 dari nilai KKTP yang telah ditentukan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah terkait. Diketahui sebanyak 46,7 % peserta didik kelas IV dinyatakan tuntas dalam materi Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia, sementara 53,3% lainnya tergolong masih dibawah standar. Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi juga belum dilaksanakan sebagaimana mestinya. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang terbatas dan kurang memadai. Selain itu, aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran juga cenderung rendah. Dengan kata lain, pembelajaran masih berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah sehingga dinilai

kurang mengembangkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi, keterampilan penelitian dan berpikir ilmiah. Hal ini mengakibatkan peserta didik sering kali merasa bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah diuraikan sebelumnya, salah satu solusi yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan pembelajaran adalah melalui penerapan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni mengimplementasikan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media pembelajaran berbasis digital, seperti penggunaan comic strip sebagai media visual yang menarik dan kontekstual. Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebuah pendekatan yang memberi pengetahuan baru peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah (Syamsidah & Suryani, 2018). Menurut Fathurrohman (2017), model PBL mampu mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, di mana proses pembelajaran dilakukan melalui tahapan-tahapan metode

ilmiah guna memperoleh pengetahuan baru. Sintaks PBL terdiri dari 5 tahapan utama, yaitu orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar,

Solusi ini didukung dengan penelitian-penelitian terdahulu mengenai model PBL yang menunjukkan hasil signifikan. Wahyuni et al. (2021) membuktikan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD. Septiani et al. (2024) juga membuktikan bahwa hasil belajar PPKn siswa dengan menerapkan model PBL dapat meningkat.

Solusi yang kedua berupa penerapan media pembelajaran yang menarik akan tetapi tetap relevan dengan tujuan tercapainya pembelajaran. Dalam penelitian ini digunakan media berbasis digital yaitu media comic strip. Menurut Arsyad (2020) dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran*, Media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik dan nonfisik yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang perhatian, minat, dan proses belajar siswa, sehingga terjadi proses belajar yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang

dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran, baik berupa alat, bahan, maupun teknologi, yang bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah proses belajar mengajar (Wulandari et al., 2022).

Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jumrah et al. (2025) yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan belajar siswa dan membuktikan efektivitas media multimedia dalam pembelajaran elementer. Selanjutnya, Ismaya et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan media digital juga berkontribusi secara signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa SD. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Pramudita et al. (2025) yang menunjukkan bahwa integrasi PBL dengan media visual (pohon budaya dan Wordwall) efektif meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya dalam Pendidikan Pancasila, mendorong siswa berpikir kritis dan aktif dalam diskusi kelompok. Sementara itu, Wardani et al. (2024) dalam penelitian kualitatifnya menyatakan bahwa penggunaan berbagai jenis media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman,

motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, menurut Lokasari et al. (2024) penelitian kuantitatif pada siswa kelas V SD menunjukkan bahwa PBL yang didukung oleh media visual memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila (nilai t-test signifikan  $p < 0,05$ ), menunjukkan keefektivitasan media visual dalam mendukung pembelajaran berbasis masalah.

Dengan demikian, kajian yang secara khusus meneliti efektivitas model PBL berbantuan media comic strip digital khususnya pada materi makna Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menguji perbedaan hasil belajar siswa di kelas IV yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media comic strip digital dan siswa di kelas IV yang menggunakan model pembelajaran konvensional, (2) menguji peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media comic strip digital dan siswa di kelas IV yang menggunakan model pembelajaran

konvensional, serta (3) menguji efektivitas penerapan model Problem Based Learning berbantuan media comic strip digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan hasil belajar siswa melalui penerapan model Problem Based Learning yang didukung oleh media comic strip digital.

### **B. Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif melalui metode quasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa Model *Problem Based Learning* berbantuan media comic strip digital, sedangkan kelompok control menggunakan model *Direct Instruction* dengan media *power point*. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga Mei 2025 di SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Blora,

yang meliputi SDN Kembang, SDN 1 Kebonrejo, SDN 2 Kebonrejo, SDN 1 Sembongin, SDN 2 Sembongin, SDN 1 Karangtalun, SDN 2 Karangtalun, SDN 1 Mojowetan, SDN 2 Mojowetan, SDN Gedongsari. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Blora. Pemilihan sampel dilakukan secara *cluster random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari tes dan nontes. Data dikumpulkan melalui teknik tes untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Alat ukur penilaian yang digunakan pada penelitian ini berupa *pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan dan *posttest* yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Sedangkan teknik non-tes meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan berupa soal tes pilihan ganda, lembar pengamatan aktivitas pembelajaran, pedoman wawancara, dan observasi. Sebelum dilakukan penelitian, soal diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Prosedur penelitian diawali dengan kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa secara kuantitatif. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *comic strip digital*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perlakuan diberikan selama empat kali pertemuan sesuai dengan jadwal pelajaran yang telah ditentukan. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan *posttest* yang setara dengan *pretest*, untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar.

Selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data, yang diawali dengan pengumpulan data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas. Data dianalisis melalui beberapa tahapan, yakni uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji perbedaan hasil belajar menggunakan *independent sample t-Test*, serta perhitungan N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar. Selain itu, peneliti juga menghitung proporsi ketuntasan belajar siswa dan mengujinya menggunakan uji Z untuk menilai efektivitas pembelajaran

secara statistic berdasarkan batas ketuntasan minimal 75%.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

#### **Analisis Data Awal**

Analisis terhadap data awal dilakukan untuk mengetahui apakah kondisi siswa di kedua kelas memiliki kesetaraan sebelum perlakuan diberikan. Data ini diperoleh dari hasil *pretest* yang dilaksanakan oleh peneliti sebelum proses pembelajaran dimulai. *Pretest* berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 40 soal telah diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *pretest* yang digunakan sebagai data awal berasal dari siswa kelas IV SDN Kembang yang berperan sebagai kelas eksperimen, dan siswa SDN Kebonrejo sebagai kelas kontrol. Distribusi nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut ini:

**Table 1** Distribusi Nilai *Pretest*

	Descriptive Statistics			
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	25	80	49.44	15.894
Kelas Kontrol	15	75	48.33	17.321

Tabel statistik deskriptif di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen adalah 49,44 dengan standar deviasi sebesar 15,894, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 48,33 dengan standar deviasi 17,321. Nilai rata-rata dan sebaran skor yang relatif berdekatan antara kedua kelas menunjukkan bahwa kondisi awal siswa dari kedua kelompok adalah setara sebelum perlakuan diberikan. Kesetaraan ini penting untuk menjamin bahwa perbedaan hasil belajar pada tahap akhir bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal, melainkan oleh perlakuan atau model pembelajaran yang diterapkan dalam masing-masing kelas. Dengan demikian, data ini mengonfirmasi bahwa kedua kelas memiliki tingkat kemampuan awal yang seimbang sebagai dasar yang valid untuk melanjutkan tahap eksperimen.

**Table 2** Hasil Uji Normalitas  
*Pretest*

Kelas	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test			
Kelas Eksperimen	.970	18	.802

Pre-Test Kelas Kontrol	.964	18	.680
---------------------------	------	----	------

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk melihat apakah data nilai pretest pada masing-masing kelas berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,802 untuk kelas eksperimen dan 0,680 untuk kelas kontrol. Kedua nilai lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest pada kedua kelas berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

**Table 3** Hasil Uji Homogenitas  
*Pretest*

Test of Homogeneity of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.680	1	34	.415

Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui apakah varians data pretest antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Berdasarkan hasil uji pada Tabel 3, nilai signifikansi (Sig.) dari Levene's Test berdasarkan mean adalah sebesar 0,415. Dikarenakan nilai tersebut lebih besar dari 0,05,

maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi salah satu asumsi dasar uji t.

**Table 4** Hasil Uji *T-Test* Data Awal

Levene's Test for Equality of Variances	Independent Samples Test			
	t-test for Equality of Means		Sig. (2-tailed)	Mean Difference
	Sig.	t		
Equal variances assumed	.642	201	.842	1.111
Equal variances not assumed			8842	1.111

Uji independent sample t-Test data awal dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,842. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas sebelum perlakuan diberikan. Artinya, kedua kelas berada dalam kondisi awal yang seimbang secara statistik.

#### Analisis Data Akhir

**Table 5** Distribusi Nilai *Posttest*  
**Descriptive Statistics**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	50	95	71.67	15.811
Kelas Kontrol	25	85	59.44	19.242

Pada analisis nilai posttest, diperoleh rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen sebesar 71,67 dengan standar deviasi 15,811, dan nilai minimum serta maksimum masing-masing sebesar 50 dan 95. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata nilai 59,44 dengan standar deviasi sebesar 19,242, nilai minimum 25 dan maksimum 85. Secara deskriptif, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, namun perlu pengujian statistik untuk memastikan perbedaan ini signifikan.

**Table 6** Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Kelas	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Post-Test Kelas Eksperimen	.899	18	0.055
Post-Test Kelas Kontrol	.930	18	0.195

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,055 untuk kelas eksperimen dan 0,195 untuk kelas kontrol. Kedua nilai

lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest dari kedua kelas berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi dan analisis inferensial selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji parametrik.

**Table 7** Hasil Uji Homogenitas *posttest*

**Test of Homogeneity of Variance**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.643	1	34	.428

Dari Tabel 7 terlihat bahwa nilai signifikansi berdasarkan mean adalah 0,428 lebih besar dari 0,05. Begitu pula dengan hasil berdasarkan median, median yang disesuaikan, dan trimmed mean yang semuanya memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa data posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen, atau dapat dikatakan memenuhi asumsi homogenitas.

#### **Uji Hipotesis**

**Table 8** Hasil Uji *Independent Sample T-Test* Data Akhir *Independent Samples Test*

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	.470	.498	2.082	34	.045	
Equal variances not assumed			2.082	32.768	.045	

Untuk mengetahui pengaruh perlakuan, dilakukan uji independent sample t-Test terhadap nilai posttest. Dari uji yang dilakukan didapatkan hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,045. Karena nilai ini < 0,05, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi, dengan ini terbukti bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

**Table 9** Hasil Uji *N-Gain*

	Rata-Rata (Mean)	Variance	Kategori
Kelas Eksperimen	46.32	469.078	Kurang Efektif
Kelas Kontrol	21.08	1354.523	Tidak Efektif

Hasil uji N-Gain memberikan hasil bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata gain score sebesar 46,32 dan termasuk kedalam kategori kurang efektif, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata gain score 21,08 dan termasuk dalam kategori tidak efektif. Meskipun keduanya tidak masuk kategori efektif, nilai gain kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa perlakuan memberikan peningkatan yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

**Table 10** Hasil Uji Z

Keterangan	nilai
Proporsi Ketuntasan	77%
$Z_{Hitung}$	0,2
$Z_{Tabel}$	1,645

Uji z dilakukan untuk melihat apakah proporsi ketuntasan siswa setelah perlakuan mencapai tingkat yang signifikan. Diketahui proporsi ketuntasan adalah 77% dengan z hitung sebesar 0,2, sedangkan z tabel pada taraf signifikansi 5% adalah  $\pm 1,645$ . Karena z hitung berada di antara  $-1,645$  dan  $+1,645$ , maka  $H_0$  tidak ditolak. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara proporsi ketuntasan sampel dengan proporsi populasi yang

diharapkan. Artinya, ketuntasan belajar belum dapat dikatakan signifikan secara statistik

### C. Pembahasan

#### Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil uji independent sample t-Test terhadap nilai posttest menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi sebesar 0,045 ( $< 0,05$ ). Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen adalah 71,67, sedangkan pada kelas kontrol adalah 59,44. Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Problem Based Learning berbantuan media comic strip digital memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Perbedaan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik model pembelajaran yang digunakan. Model Problem Based Learning (PBL) menekankan pada proses pemecahan masalah secara aktif dan kolaboratif, sehingga mendorong siswa untuk

berpikir kritis, mengeksplorasi materi lebih dalam, dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media comic strip digital yang digunakan sebagai pendukung visual juga membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih menarik dan kontekstual.

Selain itu, dalam kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, proses pembelajaran cenderung lebih satu arah dan berpusat pada guru. Hal ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dan tidak banyak diberi kesempatan untuk mengembangkan pemikiran mereka sendiri. Perbedaan strategi inilah yang menjadi salah satu penyebab utama mengapa hasil belajar siswa di kelas eksperimen secara signifikan lebih baik daripada kelas kontrol. Artinya, model pembelajaran inovatif yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan pencapaian akademik.

Hal ini didukung oleh penemuan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya Oktaviana & Wardani (2023) menyebutkan bahwasannya model Problem Based Learning (PBL) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dibanding dengan siswa yang

menggunakan pendekatan konvensional yang cenderung berfokus pada penyampaian materi secara langsung oleh guru. Oleh karena itu, penerapan PBL di tingkat sekolah dasar dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan nilai N-Gain, yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 46,32 (kategori “kurang efektif”), sementara kelas kontrol hanya sebesar 21,08 (kategori “tidak efektif”).

Meskipun hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan kategori “kurang efektif”, secara statistik tetap terdapat peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Hal ini disebabkan karena perhitungan N-Gain mempertimbangkan selisih skor awal dan akhir dibandingkan dengan skor ideal maksimum, sehingga meskipun nilai siswa mengalami kenaikan, besarnya kenaikan relatif

terhadap potensi nilai maksimal masih berada dalam rentang kategori rendah. Dengan kata lain, nilai rata-rata posttest memang meningkat, namun peningkatannya belum mencapai proporsi yang dianggap cukup tinggi untuk masuk kategori sedang atau efektif menurut klasifikasi N-Gain. Selain itu, rendahnya nilai pretest dan keterbatasan waktu perlakuan juga dapat memengaruhi tingkat efektivitas yang tercermin dari skor gain tersebut. Kendati demikian, peningkatan nilai posttest yang signifikan secara statistik tetap menunjukkan bahwa model PBL memberi pengaruh positif terhadap pemahaman siswa, meskipun belum optimal dari sisi efektivitas berdasarkan indikator gain.

Dari aspek proses belajar mengajar, hasil N-Gain yang tergolong kurang efektif disebabkan oleh beragam faktor yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran. Salah satunya adalah tingkat partisipasi siswa yang belum merata, di mana tidak semua siswa secara aktif terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran berbasis masalah. Meskipun model pembelajaran yang digunakan telah dirancang untuk mendorong keaktifan dan kolaborasi,

pada kenyataannya masih terdapat siswa yang bersikap pasif atau mengalami kesulitan dalam memahami alur kegiatan pembelajaran. Faktor lain yang turut berkontribusi adalah durasi perlakuan yang terbatas dan adaptasi siswa terhadap metode baru, yang memerlukan waktu lebih lama agar dapat menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, meskipun terdapat peningkatan hasil belajar secara statistik, efektivitasnya dari sisi gain score dipengaruhi oleh dinamika proses pembelajaran di dalam kelas.

Pernyataan tersebut turut didukung oleh para peneliti terdahulu bahwa kategori "kurang efektif" pada N-Gain tetap menandakan peningkatan, dikarenakan aspek proses belajar mengajar seperti partisipasi siswa, penguasaan guru, dan durasi perlakuan. Martin et al. (2024) menyebutkan bahwa meskipun N-Gain tidak mencapai kategori tinggi, peningkatan nilai posttest secara signifikan terjadi dengan rata-rata pencapaian 89,44. Fakta ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran juga bergantung pada faktor pelaksanaan pembelajaran seperti keaktifan dan partisipasi siswa

selama proses PBL. Disamping itu, Mayaratih et al. (2023) menekankan bahwa durasi perlakuan yang cukup dan pendampingan guru dalam menerapkan model PBL turut memengaruhi pencapaian hasil belajar secara signifikan, meski skor N-Gain masuk kategori sedang. Hal ini menegaskan pentingnya penguasaan tenaga pengajar dan keteraturan proses pembelajaran.

### **Efektivitas Model Problem Based Learning berbantuan Media Comic Strip Digital**

Untuk menilai efektivitas model pembelajaran yang digunakan, peneliti juga mengukur proporsi ketuntasan belajar siswa dan menganalisisnya menggunakan uji Z. Hasilnya menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa di kelas eksperimen mencapai 77%, namun nilai z hitung sebesar 0,2 masih berada di antara -1,645 dan +1,645 (z tabel). Artinya, secara statistik ketuntasan tersebut belum signifikan dibandingkan proporsi minimal ketuntasan yang diharapkan. Dengan kata lain, pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media comic strip belum terbukti efektif secara statistik dalam meningkatkan

ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan.

Namun demikian, capaian ketuntasan sebesar 77% tetap dapat dipertimbangkan sebagai indikasi positif dalam konteks praktis. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran, meskipun belum semua mencapai kriteria ketuntasan. Bisa jadi hal ini dipengaruhi oleh faktor internal siswa, seperti kesiapan belajar, latar belakang pengetahuan awal, dan minat terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, waktu penerapan yang terbatas juga dapat menjadi faktor yang mempengaruhi ketidaksignifikansi hasil uji z.

Menurut Suartini (2022), ketuntasan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran, tetapi juga faktor internal seperti motivasi dan minat siswa, serta faktor eksternal seperti dukungan keluarga dan fasilitas sekolah. Hal ini diperkuat oleh Silvana et al. (2024) menunjukkan kualitas fasilitas sekolah berperan langsung dalam meningkatkan motivasi. Sementara Rahmadani et al. (2023) menekankan bahwa keaktifan siswa, yang didorong oleh lingkungan dan

dukungan fasilitas, menjadi penentu ketercapaian ketuntasan. Dengan demikian, kelengkapan infrastruktur dan dukungan psikologis siswa sangat krusial selain metode pembelajaran yang digunakan.

Secara keseluruhan, model Problem Based Learning berbantuan media comic strip digital menunjukkan potensi yang menjanjikan dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, meskipun belum sepenuhnya efektif dari sisi ketuntasan menurut uji statistik. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa efektivitas suatu model pembelajaran tidak hanya dapat dilihat dari satu indikator saja, tetapi perlu dikaji dari berbagai aspek seperti peningkatan nilai, perbandingan hasil belajar, serta ketercapaian target ketuntasan belajar.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media comic strip digital memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan nilai posttest yang

signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Meskipun nilai N-Gain berada pada kategori "kurang efektif", tetap terjadi peningkatan hasil belajar yang nyata pada kelas eksperimen, dengan keterbatasan efektivitas dipengaruhi oleh variasi kemampuan awal siswa, durasi perlakuan yang terbatas, serta partisipasi yang belum merata. Penggunaan comic strip digital turut memperkuat pemahaman konsep abstrak secara kontekstual dan menarik, namun keberhasilannya sangat bergantung pada pengelolaan guru dan kesiapan siswa. Selain itu, uji Z menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum signifikan secara statistik, meskipun secara praktis 77% siswa telah mencapai standar minimal. Dengan demikian, model PBL berbantuan comic strip digital memiliki potensi positif dalam meningkatkan hasil belajar, namun efektivitasnya perlu diperkuat melalui pengembangan strategi implementasi dan dukungan pembelajaran yang lebih optimal.

Dengan demikian, penelitian ini penting bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan model Problem Based Learning (PBL)

berbantuan media comic strip digital terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran yang bersifat aktif dan partisipatif serta mengintegrasikan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, seperti media berbasis visual naratif. Selain itu, temuan ini juga menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada model yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas pelaksanaan, kesiapan guru, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan untuk merancang pembelajaran secara sistematis dan kreatif, termasuk dalam memilih media yang mampu menarik perhatian serta memfasilitasi pemahaman konsep secara konkret. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi pengembang kurikulum dan praktisi pendidikan dalam menyusun model pembelajaran kontekstual yang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa sejak dini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fatimah, M., Tisnawati, T., & Soleha, Z. (2024). Peran Administrasi Kurikulum dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan: Tinjauan Tugas Guru pada Implementasi Kurikulum. *TSAQOFAH*, 4(6), 4022–4034.  
<https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i6.3963>
- Ismaya, R., Salshabila, S., & Ariyani, I. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 13779–13785.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.34016>
- Jumrah, J., Nadi, H., & Rahmatiah, R. T. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 100–107.  
<https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3223>
- Lokasari, D., Firmansyah, A. F., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Isdhianti, E. (2024). Pengaruh Penerapan Model PBL Berbantuan Media Animasi 3D terhadap Hasil

- Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 317–330. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1221>
- Martin, N., Muntari, & Nurhayati, E. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7170>
- Mayaratih, Sukamto, & Wijayanti, A. (2023). Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Muatan Pelajaran Matematika Materi Satuan Waktu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 11478–11484. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8201>
- Mulyatno, A. D., Triwinarso, A., & Nugroho, T. (2023). Pendidikan Pancasila bagi Penguatan Kebangsaan terhadap Dampak Globalisasi. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 2(2). <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v2i2.1757>
- Oktaviana, V., & Wardani, N. S. (2023). Efektivitas Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas VI. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2180–2185. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6140>
- Pramudita, A., Kelly, G. O., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Sa'diyah, D. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Pohon Budaya dan Wordwall dalam Materi Keberagaman Budaya Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN NGIJO 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2137–2144. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/download/24547/16714>
- Rahmadani, S., Mufarizuddin, M., & Kusuma, Y. Y. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–53. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.37>
- Septiani, D., Azis, A., & Syahrir, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran PPKn Berbantuan Media Papan Kantong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIC di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(1), 97–105. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v14i1.19333>
- Silvana, N. A., Angylia, M. P., Azzahra, N. N., Akhsannah, L. A., & Danuri. (2024). Pengaruh Ketersediaan Fasilitas Belajar di Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 736–745.
- Suartini, N. W. P. (2022). Kesulitan Belajar pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 141–145.

- https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.4  
4635  
Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan.* Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyuni, N. K. A., Wibawa, I. M. C., & Sudiandika, I. K. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) terhadap Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 230–239.  
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.36088>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wulandari, N., Haifaturrahmah, Muhdar, S., Sari, N., Mariyati, Y., & Saddam. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 88–98.  
<https://doi.org/10.56630/mes.v1i2.50>
- Zahra, A., & Dewi, D. A. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menanamkan Nilai Pancasila pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4157>