

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN
MEDIA E-KOMIK KERAGAMAN BUDAYA TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SD**

Nabila Chusnul Khotimah¹, Arif Mahya Fanny²
^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
bill150403@gmail.com, arifpgsd@unipasby.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by E-Comic media on the problem-solving abilities of fourth-grade students on cultural diversity material. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design of one group pretest-posttest type. The research subjects were 25 students of SDN Dukuh Kupang II Surabaya. The instrument was a descriptive test of problem-solving abilities that had been validated by experts. The average pretest score of 51.80 increased to 76.00 in the posttest. The results of the paired sample t-test showed a t value = -6.136 with a significance of 0.000 (<0.05) so that there was a significant increase. The results showed that the integration of PBL and E-Comic media was able to increase engagement, critical thinking, and the ability to solve problems systematically.

Keywords: Problem Based Learning, E-Comics, Problem Solving, Cultural Diversity, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media E-Komik terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV pada materi keragaman budaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa SDN Dukuh Kupang II Surabaya. Instrumen berupa tes uraian kemampuan pemecahan masalah yang telah divalidasi oleh ahli. Nilai rata-rata pretest sebesar 51,80 meningkat menjadi 76,00 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t = -6,136 dengan signifikansi 0,000 (<0,05) sehingga terdapat peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi PBL dan media E-Komik mampu meningkatkan keterlibatan, berpikir kritis, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara sistematis.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, E-Komik, Pemecahan Masalah, Keragaman Budaya, Sekolah Dasar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, terutama kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pada materi keragaman budaya, siswa tidak hanya dituntut memahami konsep keberagaman, tetapi juga mampu menganalisis permasalahan sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Dukuh Kupang II Surabaya, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses berpikir mendalam. Akibatnya, kemampuan pemecahan masalah siswa belum berkembang secara optimal.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Siswa yang memiliki kemampuan ini mampu mengidentifikasi masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan langkah penyelesaian, dan mengevaluasi hasilnya secara sistematis. Pengembangan kemampuan ini memerlukan model pembelajaran yang menempatkan

siswa sebagai pusat pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar kontekstual.

Salah satu model yang relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini berlandaskan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. PBL memulai pembelajaran dengan penyajian masalah autentik sehingga siswa terdorong untuk melakukan investigasi, diskusi, dan penyusunan solusi secara kolaboratif. Melalui sintaks orientasi masalah, pengumpulan data, analisis informasi, dan presentasi hasil, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan sistematis (Diah Amalia Prawanti dkk., 2025).

Media E-Komik Keragaman Budaya memiliki keunggulan karena mampu mengombinasikan teks, gambar, dan alur cerita dalam satu media pembelajaran. Perpaduan unsur visual membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. (Mardiana dkk., 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan teks.

Selain itu, E-Komik menyajikan materi keragaman budaya secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menurut (Auliawati dkk., 2024) media pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan belajar. Melalui cerita dan tokoh yang relevan, siswa lebih mudah memahami nilai-nilai budaya yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Agar implementasi PBL lebih efektif pada siswa sekolah dasar, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik perkembangan mereka. Media E-Komik menjadi alternatif yang inovatif karena menggabungkan unsur visual, naratif, dan teknologi digital. Ilustrasi dan alur cerita dalam E-Komik membantu menyederhanakan konsep abstrak serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Annisa dkk., 2023). Dengan penyajian masalah dalam bentuk cerita bergambar, siswa lebih mudah memahami konteks permasalahan dan terdorong untuk mencari solusi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan

model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media digital interaktif terbukti meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan PBL dengan media E-Komik pada materi keragaman budaya di sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media E-Komik keragaman budaya terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Desain ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan

masalah siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media E-Komik.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang II Surabaya yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh karena seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media E-Komik keragaman budaya, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah siswa. Penerapan PBL dilaksanakan sesuai sintaks: (1) orientasi masalah, (2) pengorganisasian siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu/kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Media E-Komik digunakan sebagai stimulus penyajian masalah kontekstual dalam bentuk cerita bergambar digital (Suparta dkk., 2022).

Instrumen penelitian berupa tes uraian yang dirancang untuk mengukur kemampuan pemecahan

masalah berdasarkan empat indikator, yaitu: (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) melaksanakan strategi penyelesaian, dan (4) mengevaluasi hasil. Instrumen telah melalui uji validitas isi oleh ahli (expert judgment) dan dinyatakan layak digunakan. Uji *reliabilitas* dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen (Syamsinar dkk., 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah pembelajaran dengan model PBL berbantuan E-Komik selesai dilaksanakan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji paired sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Seluruh analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 19.

Hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model PBL berbantuan media E-Komik terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

H₁: Terdapat pengaruh model PBL berbantuan media E-Komik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan pemecahan

terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

masalah siswa kelas IV setelah penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media E-Komik pada materi keragaman budaya.

Tabel 1 *Descriptive Statistics*

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pretest</i>	25	30	75	1295	51.80	13.454
<i>Postes</i>	25	25	100	1900	76.00	18.484

Secara deskriptif, rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 51,80, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 76,00. Peningkatan sebesar 24,20 poin menunjukkan adanya perubahan kemampuan pemecahan masalah setelah perlakuan diberikan.

Secara umum, sebelum perlakuan sebagian besar siswa masih berada pada kategori cukup dan kurang, khususnya pada indikator merencanakan strategi dan mengevaluasi solusi. Setelah penerapan PBL berbantuan E-Komik, sebagian besar siswa mengalami

peningkatan pada seluruh indikator pemecahan masalah.

Tabel 2 Uji Prasyarat

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		25	25
<i>Normal Parameters</i>	<i>Mean</i>	51.80	76.0000
	<i>Std. Deviation</i>	13.454	1.8484E1
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.154	.146
	<i>Positive</i>	.134	.097
	<i>Negative</i>	-.154	-.146
<i>Kolmogorov-Smimov Z</i>		.770	.728
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.594	.664

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test menghasilkan nilai $t = -6,136$ dengan signifikansi $0,000 (< 0,05)$. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari $0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, model PBL berbantuan media E-Komik berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah penerapan PBL berbantuan E-Komik menunjukkan bahwa pembelajaran

yang berorientasi pada masalah autentik lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Pada tahap orientasi masalah, siswa diperkenalkan pada permasalahan kontekstual yang disajikan melalui cerita bergambar dalam E-Komik. Penyajian ini mempermudah siswa memahami konteks masalah karena divisualisasikan secara konkret dan menarik.

Pada tahap pengumpulan data dan diskusi kelompok, siswa aktif berdialog, mengemukakan pendapat, serta menguji ide-ide yang muncul. Aktivitas ini mendorong terjadinya konstruksi pengetahuan secara sosial sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat langsung dalam proses menemukan

solusi. Hal ini berdampak pada peningkatan indikator merencanakan strategi dan melaksanakan penyelesaian.

Selain itu, penggunaan E-Komik memberikan stimulus visual yang membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat dalam permasalahan sosial budaya. Media visual terbukti mempermudah pemrosesan informasi dan meningkatkan retensi konsep. Dengan adanya alur cerita dan ilustrasi, siswa lebih mudah mengidentifikasi inti permasalahan serta menentukan alternatif solusi yang relevan (Yunita dkk., 2025).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan terbesar terjadi pada indikator memahami masalah dan merencanakan penyelesaian. Hal ini mengindikasikan bahwa kombinasi PBL dan E-Komik efektif dalam membantu siswa mengklarifikasi masalah sebelum menyusun strategi penyelesaian. Pembelajaran menjadi lebih sistematis karena siswa mengikuti tahapan pemecahan masalah secara terstruktur.

Secara teoretis, temuan ini mendukung pandangan bahwa model pembelajaran berbasis masalah

mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Integrasi media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar semakin memperkuat efektivitas model tersebut. Dengan kata lain, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model yang digunakan, tetapi juga oleh kesesuaian media dengan kebutuhan dan tahap perkembangan peserta didik.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain yang tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga perbandingan hanya dilakukan pada satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat agar pengaruh model dapat dibandingkan secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media E-Komik merupakan alternatif inovatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar, khususnya pada materi keragaman budaya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media E-Komik keragaman budaya berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata dari 51,80 pada pretest menjadi 76,00 pada posttest serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$).

Penerapan PBL yang dilaksanakan melalui tahapan orientasi masalah, pengumpulan data, analisis, penyusunan solusi, dan evaluasi mampu melatih siswa berpikir secara sistematis dan kritis. Integrasi media E-Komik memperkuat proses tersebut dengan menghadirkan masalah kontekstual dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami siswa sekolah dasar. Kombinasi model dan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan solusi, dan mengevaluasi hasil.

Dengan demikian, penggunaan model PBL berbantuan media E-Komik dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Artikel in Press :

- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). ObAnnisa, M. N., Pendidikan, U., Kampus, I., Rustini, T., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2023). *PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA*. 1(3).
- Auliawati, P., Ika, C., & Nita, R. (2024). *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri*. 1, 237–247.
- Diah Amalia Prawanti, Sudiyah Anawati, & Kasih Haryo Basuki. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(3), 275–281. <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i3.960>
- Mardiana, I. N. A., Agung, A., &

- Agung, G. (2024). *Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD*. 7, 49–59.
- Suparta, I. N., Parwati, N. N., Matematika, J., & Ganesha, U. P. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK BERORIENTASI PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ARITMATIKA SOSIAL Undang-Undang Sistem Pendidikan*. 12.
- Syamsinar, S., K, G., Asmawati, A., & Ahmad, A. K. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.58917/ijme.v2i2.71>
- Yunita, P., Amriyah, C., & Saregar, A. (2025). *Pengembangan Komik IPAS pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Melatih Nature of Science (NOS) Siswa Usia 10-11 Tahun*. 5(2), 320–334.