

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD
NEGERI 6 PENATIH**

Ni Made Ayu Tri Yadnya Wati¹, I Wayan Suyanta², Putu Ayu Septiari Dewi³

¹PGSD Fakultas Dharma Acarya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Denpasar

²PGSD Fakultas Dharma Acarya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Denpasar

³PGSD Fakultas Dharma Acarya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Denpasar

Alamat e-mail : 1ayuyadnya2502@gmail.com, 2iwayansuyanta@uhnsugriwa.ac.id,
3ayusepti@uhnsugriwa.ac.id

ABSTRACT

Pancasila Education in elementary schools aims to develop students' character and instill the values of Pancasila. However, the learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri 6 Penatih was still relatively low, as indicated by a lack of enthusiasm, low student participation in the learning process, and teacher-centered instruction. This study aimed to determine the effect of implementing the Problem Based Learning (PBL) model assisted by digital comic media on the learning motivation of fourth-grade students in Pancasila Education, particularly on the topic of Mutual Cooperation (Gotong Royong) at SD Negeri 6 Penatih. The Problem Based Learning model emphasizes problem-solving activities to encourage students' critical thinking and active participation in learning, while digital comic media helps students understand the material through engaging presentations suitable for elementary school students' characteristics. This study employed a pre-experimental research design using the One Group Pretest-Posttest Design involving 32 fourth-grade students selected through saturated sampling. Data were collected through a Likert-scale questionnaire, observation, and documentation, then analyzed using a normality test and hypothesis testing with the Paired Sample T-Test. The results showed that the average student learning motivation score increased from 68.13 in the pretest to 70.50 in the posttest. The hypothesis testing results revealed a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_1 was accepted and H_0 was rejected. It can be concluded that the implementation of the Problem Based Learning model assisted by digital comic media had a significant effect on the learning motivation of fourth-grade students in Pancasila Education on the topic of Mutual Cooperation at SD Negeri 6 Penatih.

Keywords: *Problem Based Learning, digital comics, learning motivation.*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Namun, motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 6 Penatih masih tergolong rendah yang ditandai dengan kurangnya antusiasme, rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media komik digital terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SD Negeri 6 Penatih. Model *Problem Based Learning* menekankan pemecahan masalah untuk mendorong siswa berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran, sedangkan media komik digital digunakan untuk membantu siswa memahami materi melalui penyajian yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen dengan *desain One Group Pretest-Posttest Design* yang melibatkan 32 siswa kelas IV yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Metode pengumpulan data dilakukan melalui angket berskala Likert, observasi, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis dengan *rumus Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 68,13 pada pretest menjadi 70,50 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SD Negeri 6 Penatih.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, komik digital, motivasi belajar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era saat ini memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, baik di tingkat global maupun nasional. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, sebab penggunaan media visual dan narasi

mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pemahaman konsep, khususnya pada jenjang pendidikan dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Kebijakan transformasi digital pendidikan serta implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia turut mendorong guru untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berpusat

pada peserta didik (Wahyudin et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap kewarganegaraan, serta nilai moral siswa sejak usia dini, yakni menanamkan nilai-nilai kebangsaan, toleransi, tanggung jawab sosial, dan sikap demokratis (Adha & Susanto, 2020). Akan tetapi, karakteristik materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak dan normatif kerap menyulitkan siswa sekolah dasar apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah dan buku teks. Kondisi ini menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan permasalahan nyata serta didukung media yang menarik dan sesuai karakteristik siswa.

Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran sehingga siswa didorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mencari solusi secara aktif. Pembelajaran

berbasis masalah diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menumbuhkan motivasi belajar karena siswa merasa memiliki peran langsung dalam proses pembelajaran, sekaligus sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa.

Agar penerapan PBL berjalan lebih efektif, diperlukan dukungan media pembelajaran yang tepat, salah satunya media komik digital. Komik digital mengombinasikan gambar, teks, dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran secara konkret, menarik, dan mudah dipahami (Nurhayati, 2019). Komik digital memiliki keunggulan berupa penceritaan visual yang interaktif, tampilan yang menarik perhatian, konten pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita, kemudahan akses kapan saja, serta kemampuannya mengembangkan keterampilan visual dan digital siswa (Karina, 2022). Media ini juga mendukung pembelajaran berbasis masalah karena dapat digunakan

untuk menyajikan ilustrasi permasalahan kontekstual yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 6 Penatih menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered), didominasi oleh penjelasan lisan dan aktivitas mencatat, serta belum optimalnya pemanfaatan media dan model pembelajaran yang memfasilitasi keaktifan siswa. Kondisi tersebut diperkuat oleh keterangan wali kelas IV yang menyatakan bahwa permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sebab motivasi berfungsi sebagai pendorong internal yang memengaruhi intensitas, arah, dan ketekunan siswa dalam belajar (Nurmadinah, 2025). Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung kurang aktif, mudah bosan, dan tidak menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran,

sehingga apabila kondisi ini terus berlanjut, tujuan Pendidikan Pancasila dalam membentuk sikap, karakter, dan nilai kebangsaan siswa tidak akan tercapai secara optimal.

Secara teoretis, motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan model dan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan agar materi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa, sedangkan model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa, seperti PBL, mampu mendorong rasa ingin tahu dan motivasi internal siswa (Putri et al., 2022). Kombinasi antara model PBL dan media komik digital dipandang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Beberapa penelitian terdahulu memperkuat asumsi tersebut. (Maknunah et al., 2023) menemukan bahwa media komik digital secara mandiri berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV, sementara (Dewi et al., 2024)

membuktikan bahwa PBL berbantuan komik digital berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada materi fotosintesis. (Wahdania et al., 2024) serta (Setyoningsih & Puspita, 2025) juga menunjukkan bahwa PBL berbantuan media komik berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V, dan (Patta et al., 2024) membuktikan efektivitas PBL berbasis komik digital terhadap kemampuan numerasi siswa kelas IV. Meskipun demikian, kajian yang secara khusus mengintegrasikan model PBL dan media komik digital untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas, sehingga terdapat celah penelitian yang perlu diisi.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SD Negeri 6 Penatih. Sejalan dengan

permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 6 Penatih secara terukur melalui pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan model serta media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus memberikan kontribusi empiris terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *eksperimental*, yaitu penelitian yang menganalisis hubungan sebab-akibat antara dua variabel atau lebih dengan mengubah variabel *independen* dan melihat dampaknya terhadap variabel *dependen* dalam kondisi yang terkendali (Damanik et al., 2025). Rancangan yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan tipe *one-*

group pretest-posttest design, yaitu satu kelompok yang sudah ada diberikan *pretest* sebelum perlakuan, kemudian perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan *posttest*, tanpa menggunakan kelompok kontrol pembanding (Sugiyono, 2013). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai $O1 - X - O2$, dengan $O1$ adalah *pretest* untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum perlakuan, X adalah perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital, dan $O2$ adalah *posttest* untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Penatih yang beralamat di Jalan Kaswari Gang VI No. 4, Penatih, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, dengan pertimbangan ditemukannya permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV serta tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 6 Penatih yang berjumlah 32 siswa, terdiri atas 10 siswa perempuan dan 22 siswa laki-laki dalam satu rombongan

belajar. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Suriani et al., 2023), sehingga sampel penelitian berjumlah 32 siswa.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital (X), yakni pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks belajar dengan indikator mengikuti sintaks PBL: (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yang seluruhnya diintegrasikan dengan penyajian permasalahan kontekstual melalui komik digital. Variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Y), yaitu keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberi arah kegiatan belajar. Indikator motivasi belajar mengacu

pada teori (Uno, 2023) yang meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, (7) tekun menghadapi tugas, dan (8) ulet menghadapi kesulitan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik yang saling melengkapi, yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Angket motivasi belajar disusun dalam bentuk kuesioner tertutup berskala Likert dengan empat alternatif jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju) yang diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebagai *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Observasi dilaksanakan secara partisipan pada empat pertemuan pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan sintaks PBL, mulai dari pengenalan dan *pretest*, penyajian masalah melalui komik digital, penyelidikan dan presentasi hasil diskusi, hingga refleksi dan *posttest* (Ardiansyah et al., 2023).

Dokumentasi meliputi dokumen tertulis (daftar siswa, ATP, modul ajar, LKPD, hasil angket), dokumentasi visual (foto dan video kegiatan pembelajaran), serta dokumentasi elektronik (soft file media komik digital dan hasil pengolahan data).

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan delapan indikator motivasi belajar Uno, (2023) sebanyak 30 butir pernyataan. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas isi dilakukan melalui expert judgment dengan rumus Gregory (Najwa & Najwa, 2023), yang menghasilkan koefisien validitas isi sebesar 1,00 sehingga seluruh butir dinyatakan relevan dan layak digunakan. Selanjutnya, uji validitas butir dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* terhadap 28 siswa uji coba, dengan kriteria butir dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel (I. Ghazali, 2023). Hasil uji coba menunjukkan 21 dari 30 butir dinyatakan valid (butir nomor 1, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 29, dan 30), sedangkan 9 butir lainnya (nomor 2, 4, 5, 11, 18, 21, 24, 27, dan 28)

dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam pengambilan data. Uji reliabilitas terhadap 21 butir valid menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menghasilkan koefisien sebesar 0,86 yang berada pada kategori sangat reliabel (P. S. M. Ghozali, 2021) sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat berupa uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* yang digunakan karena jumlah sampel kurang dari 50 (Seger Santoso et al., 2023) dengan kriteria data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (P. S. M. Ghozali, 2021). Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (Oktavianus et al., 2025), dengan kriteria pengambilan keputusan: apabila nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari

perlakuan yang diberikan terhadap motivasi belajar siswa. Seluruh pengolahan data statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics* 26.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas IV SD Negeri 6 Penatih sebagai subjek penelitian yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital pada materi Gotong Royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui instrumen angket yang telah dinyatakan valid dan reliabel, terdiri atas 21 butir pernyataan positif dan negatif yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan.

Pengumpulan data pretest dilakukan terhadap 32 responden untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Rekapitulasi hasil pretest disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Data Hasil Pretest Motivasi Belajar

Total	2180
Nilai Tertinggi	73

Nilai Terendah	65
Mode	65
Median	68
Rata-rata	68,13
Standar Deviasi	2,09

Perolehan nilai pretest menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 73, sedangkan skor terendah adalah 65, dengan total keseluruhan mencapai 2180 dan rata-rata sebesar 68,13. Data ini menggambarkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong berada pada kategori sedang.

**Tabel 2 Data Hasil Posttest
Motivasi Belajar**

Total	2256
Nilai Tertinggi	75
Nilai Terendah	67
Mode	69
Median	70
Rata-rata	70,50
Standar Deviasi	1,867

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital, dilakukan pengukuran ulang melalui *posttest*. Rekapitulasi hasil *posttest* disajikan pada Tabel 2. Hasil menunjukkan bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa meningkat menjadi 75, sedangkan skor terendah 67, dengan total keseluruhan 2256

dan rata-rata 70,50. Perbandingan antara rata-rata *pretest* (68,13) dan *posttest* (70,50) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat berupa uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics* 26. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas
Shapiro-Wilk**

Data	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,939	32	0,069
Posttest	0,946	32	0,113

Berdasarkan hasil pengujian normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,069 untuk data *pretest* dan 0,113 untuk data *posttest*. Kedua nilai tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa, baik *pretest* maupun *posttest*, berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik *paired sample t-test*.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital terhadap motivasi belajar siswa. Hipotesis yang diajukan adalah H0: tidak terdapat pengaruh yang signifikan, dan H1: terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil pengujian *paired sample t-test* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
-2,375	2,121	-6,333	31	0,000

Hasil analisis *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada jauh di bawah taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SD Negeri 6 Penatih.

Peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 68,13 pada *pretest* menjadi 70,50 pada *posttest* mengindikasikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada materi Gotong Royong. Temuan ini sejalan dengan hakikat model *Problem Based Learning* yang menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, aktif berdiskusi, dan mencari solusi secara mandiri (Nuraeni et al., 2025). Melalui sintaks orientasi masalah, pengorganisasian belajar, penyelidikan, penyajian hasil karya, hingga evaluasi (Nuraeni et al., 2025) siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Penggunaan media komik digital turut berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa karena mampu menyajikan permasalahan kontekstual Gotong

Royong secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Karakteristik komik digital yang memadukan teks dan gambar dalam bentuk cerita membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara konkret sekaligus meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran (Karina, 2022). Hal ini relevan dengan pandangan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung, melainkan harus dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Wardana & Djamaluddin, 2021) Siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret memerlukan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual, sebagaimana disediakan oleh kombinasi PBL dan komik digital dalam penelitian ini (Tahrim et al., 2021).

Hasil penelitian ini memperkuat sekaligus melengkapi temuan penelitian-penelitian terdahulu. (Maknunah et al., 2023) menemukan bahwa media komik digital secara mandiri mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV, namun belum dikombinasikan dengan

model pembelajaran tertentu. Penelitian ini mengombinasikan media komik digital dengan model PBL sehingga pengaruhnya terhadap motivasi belajar menjadi lebih optimal. Dewi et al., (2024) serta Patta et al., (2024) membuktikan efektivitas PBL berbantuan komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis dan numerasi siswa, namun belum menyentuh ranah motivasi belajar pada pembelajaran nilai dan karakter. Demikian pula Wahdania et al., (2024) dan Setyoningsih & Puspita, (2025) yang menguji pengaruh PBL berbantuan komik terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V, tetapi belum mengkaji aspek motivasional siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bahwa kombinasi model PBL dan media komik digital juga efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Gotong Royong.

Peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui perubahan pada indikator-indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Uno, 2023)

selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan peningkatan hasrat dan keinginan untuk berhasil menyelesaikan permasalahan dalam komik digital, dorongan untuk memahami materi Gotong Royong melalui diskusi kelompok, ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran yang lebih variatif, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun presentasi hasil diskusi. Kondisi ini menegaskan bahwa kombinasi model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif dengan media visual yang menarik mampu menumbuhkan energi dan arah belajar siswa secara lebih optimal (Fernando et al., 2024).

Meskipun demikian, penerapan model *Problem Based Learning* bukan tanpa kendala. Model ini menuntut kesiapan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih mendetail, ketersediaan waktu yang cukup, serta fasilitas pendukung seperti pengaturan tempat duduk untuk diskusi kelompok. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan PBL berbantuan komik digital dalam meningkatkan motivasi belajar sangat bergantung pada kesiapan guru

dalam merancang dan melaksanakan setiap tahapan sintaks pembelajaran secara konsisten.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SD Negeri 6 Penatih. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 68,13 pada *pretest* menjadi 70,50 pada *posttest*, serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan simpulan tersebut, beberapa saran dapat dikemukakan. Pertama, bagi pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital dengan menyediakan fasilitas yang diperlukan serta memberikan kesempatan pengembangan profesional bagi guru. Kedua, bagi

guru disarankan untuk menjadikan komik digital sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dipadukan dengan sintaks PBL agar siswa lebih aktif dalam memahami materi dan memecahkan masalah. Ketiga, bagi siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan menyelesaikan masalah selama pembelajaran berlangsung. Keempat, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak, cakupan yang lebih luas, serta mengkaji faktor-faktor lain yang turut memengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., & Susanto, E. (2020). Kekuatan nilai-nilai Pancasila dalam membangun kepribadian masyarakat Indonesia. 15(1), 121–138.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. 1, 1–9.
- Damanik, M. R., Manik, R. L., & Khadafi, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. 13479–13496.
- 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. 5(2022), 841–850.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Hidayani, S. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. 2(3), 61–68.
- Ghozali, I. (2023). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, P. S. M. (2021). Pengaruh digital marketing pada minat beli di e-commerce.
- Karina, D. A. D. (2022). Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. 4(April), 464–475.
- Maknunah, J., Syarofani, M., & Fadilah, N. (2023). Pengaruh media komik digital terhadap motivasi belajar SKI peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Golongan Sidayu Gresik. 3, 1718–1730.
- Najwa, W. A., & Najwa, N. A. (2023). Pengembangan instrumen numerasi pada konteks pertanian dan pariwisata untuk siswa kelas 4 sekolah dasar. 15(02), 213–224.
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis langkah-langkah model Problem Based Learning dalam pembelajaran tematik terpadu di

- sekolah dasar menurut pandangan para ahli. 4(1).
- Nuraeni, Y., Tuzzami, U., Pratama, M. A., & Anggraeni, A. (2025). Strategi pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. 1(3), 146–152. <https://doi.org/10.55123/didik.v1i3.292>
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn di SMA. 65–75.
- Nurmadinah. (2025). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar biologi siswa kelas XI MIPA di UPTD SMA Negeri 3 Majene.
- Oktavianus, R., Hilyana, F. S., & Ardianti, S. D. (2025). Penerapan model kooperatif STAD berbantuan media ular berbunyi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Sidomukti 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 552–565. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.2746>
- Patta, R., Eka, S., Atjo, P., Sophia, H., & Putrawan, M. R. (2024). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis komik matematika digital terhadap kemampuan numerasi siswa. XX(1).
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. 2(2), 365–376.
- Seger Santoso, Qalbia, F., & Benardi. (2023). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kinerja keuangan bank umum di Indonesia. 10.
- Setyoningsih, R., & Puspita, R. D. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning berbasis media komik mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Rulung Mulya. 10.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau. 1, 24–36.
- Tahrim, T., Owon, R. A. S., Tabun, Y. F., Bahri, S., Nikmah, N., Sukasih, S., Hamzah, R. A., Pertiwi, S., Rizki, M., & Qadrianti, L. (2021). Pengembangan model dan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia (N. Saputra, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Uno, H. B. (2023). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.
- Wahdania, H., Sugianti, A., & Azis, 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. 09(September), 456–467.

Wahyudin, D., Subkhan, E., & Malik, A. (2024). Kurikulum Merdeka (Edisi 1). Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan pembelajaran (1st ed.). CV. Kaaffah Learning Center.