

PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 040448 KABANJAHE

Elia Monica Br Perangin-Angin¹, Waliyul Maulana Siregar², Irsan³, Apiek Gandamana⁴, Laurensia Masri Perangin-Angin⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

eliamonica470@mhs.unimed.ac.id

ABSTRACT

This study examined the effect of digital comic media based on the Problem Based Learning (PBL) model on the learning outcomes of fifth-grade students in Pendidikan Pancasila at SDN 040448 Kabanjahe. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The participants were 60 fifth-grade students, consisting of 30 students in class VA as the experimental group and 30 students in class VB as the control group. Data were collected through multiple-choice tests administered as pretests and posttests. The instrument was tested for validity, reliability, item difficulty, and discrimination. Twenty valid items were selected for the research instrument. Data analysis included descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and an independent-samples t-test. The experimental group obtained a pretest mean of 56.67 and a posttest mean of 81.33, whereas the control group obtained a pretest mean of 53.67 and a posttest mean of 68.67. The independent-samples t-test produced $t = 6.887$ with $df = 58$ and $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000$. These results indicate a statistically significant difference between the two groups after the learning treatment. The findings show that the use of digital comic media integrated with PBL was associated with higher learning outcomes in the studied Pendidikan Pancasila topic.

Keywords: *digital comic media, Problem Based Learning, Pendidikan Pancasila, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media komik digital berbasis model Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 040448 Kabanjahe. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan rancangan nonequivalent control group design. Subjek penelitian berjumlah 60 siswa, terdiri atas 30 siswa kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas VB sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pilihan berganda berupa pretest dan posttest. Instrumen terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Dari 30 butir yang diuji, 25 butir dinyatakan valid dan 20 butir dipilih berdasarkan keterwakilan indikator. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji-t sampel independen. Rerata pretest kelas eksperimen sebesar 56,67 dan meningkat menjadi 81,33 pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 53,67 menjadi 68,67. Hasil

uji-t menunjukkan nilai t-hitung 6,887 dengan df = 58 dan Sig. (2-tailed) = 0,000. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis PBL berkaitan dengan perolehan hasil belajar yang lebih tinggi pada materi keanekaragaman budaya di lingkungan sekitarku.

Kata Kunci : media komik digital, Problem Based Learning, Pendidikan Pancasila, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan peserta didik memahami dan menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangan pendidikan abad ke-21, proses pembelajaran semakin menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dan membutuhkan pengalaman belajar yang relevan dengan lingkungan mereka. Karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Hasan dkk. (2021) menempatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian pesan yang membantu proses belajar berlangsung secara lebih efektif dan menarik.

Media pembelajaran juga berperan dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui penyajian yang lebih konkret. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, kebutuhan tersebut menjadi penting karena materi tidak berhenti pada penguasaan konsep, tetapi berkaitan dengan nilai, sikap, dan perilaku. Media yang visual dan kontekstual dapat membantu menghubungkan materi dengan pengalaman siswa. Penelitian Dewi dan Wulandari (2024) menunjukkan bahwa media komik digital berbasis kontekstual pada materi pengamalan sila Pancasila dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran sekolah dasar. Fitri, Aeni, dan Nugraha (2023) juga melaporkan bahwa pengembangan komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila menghasilkan perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media.

Pengamatan awal yang dilakukan di SDN 040448 Kabanjahe menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran cenderung menggunakan buku, papan tulis, ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Data penilaian tengah semester menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas V-A, sebanyak 19 siswa atau 63% belum mencapai KKTP 70, sedangkan 11 siswa atau 37% telah mencapai ketuntasan.

Materi yang menjadi fokus penelitian adalah keanekaragaman budaya di lingkungan sekitarku. Materi ini berkaitan dengan bentuk-bentuk keberagaman, seperti bahasa, pakaian adat, kebiasaan, tradisi, dan sikap menghargai perbedaan. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila kelas V menekankan pentingnya memahami dan menghormati keberagaman sebagai bagian dari penguatan persatuan dan penerapan Bhinneka Tunggal Ika. Dengan karakter materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, penyajian

dalam bentuk cerita bergambar dapat membantu siswa melihat hubungan antara konsep dan situasi nyata.

Komik digital merupakan salah satu bentuk media yang memadukan gambar, teks, alur cerita, dan unsur visual lainnya dalam perangkat digital. Wibowo (2021) menjelaskan bahwa unsur komik digital meliputi ruang, gambar, teks, warna, dan suara, sedangkan Narestuti dkk. (2021) menunjukkan bahwa komik digital dapat membantu menarik perhatian siswa dan mendukung keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Media komik digital dalam penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi Canva dan ditampilkan melalui laptop serta proyektor. Isi komik memuat cerita tentang keberagaman budaya dan persoalan yang dekat dengan kehidupan siswa.

Media tersebut dipadukan dengan model Problem Based Learning. Model PBL menempatkan masalah sebagai konteks bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui proses mengidentifikasi masalah, mengorganisasi kegiatan belajar, menyelidiki informasi, mengembangkan penyelesaian, dan

melakukan refleksi. Magdalena, Haq, dan Ramdhan (2020) membahas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar dan menunjukkan pentingnya pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Dalam kerangka konstruktivisme, pembelajaran berlangsung ketika siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan langsung. Suyatno dkk. (2023) menjelaskan bahwa konstruktivisme menempatkan siswa sebagai pihak yang aktif membangun pengetahuan melalui penyelesaian masalah, eksplorasi, dan refleksi.

Perpaduan komik digital dengan PBL memberikan konteks visual sekaligus situasi masalah yang dapat dipelajari siswa. Komik berfungsi sebagai media penyajian cerita dan informasi, sedangkan PBL mengatur proses belajar agar siswa tidak hanya menerima materi, tetapi menggunakannya untuk memahami dan menyelesaikan persoalan. Penelitian ini diarahkan untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh media komik digital berbasis PBL terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V

SDN 040448 Kabanjahe pada materi keanekaragaman budaya di lingkungan sekitarku.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh media komik digital berbasis model Problem Based Learning terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 040448 Kabanjahe. Hasil penelitian diharapkan menjadi informasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik, serta menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya yang mengembangkan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah nonequivalent control group design yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengacakan subjek. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media komik digital

berbasis model Problem Based Learning, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan buku ajar dan papan tulis.

Penelitian dilaksanakan di SDN 040448 Kabanjahe pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 60 siswa. Sampel terdiri atas kelas VA sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol. Penetapan kedua kelas mempertahankan susunan kelas yang telah ada. Berdasarkan data awal, dokumentasi sekolah, dan keterangan guru kelas, kemampuan akademik kedua kelas relatif setara sehingga dapat digunakan sebagai kelompok pembandingan.

Variabel bebas penelitian adalah media komik digital berbasis Problem Based Learning, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila. Media komik digital memuat cerita bergambar, dialog, dan persoalan tentang keberagaman budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Penerapan PBL dilakukan dengan mengarahkan

siswa untuk memahami masalah dalam cerita, mengidentifikasi informasi yang diperlukan, menyelidiki alternatif penyelesaian, menyampaikan hasil pemikiran, serta melakukan refleksi.

Instrumen utama berupa tes pilihan berganda. Sebelum digunakan, 30 butir soal diuji kepada 30 siswa kelas VI. Hasil uji validitas menunjukkan 25 butir valid dan 5 butir tidak valid. Selanjutnya, 20 butir valid dipilih berdasarkan keterwakilan indikator dan jenjang kognitif dalam kisi-kisi. Reliabilitas 25 butir valid menghasilkan Cronbach's Alpha sebesar 0,908. Uji tingkat kesukaran menghasilkan 14 butir berkategori sedang dan 11 berkategori mudah, sedangkan uji daya pembeda menghasilkan 3 butir sangat baik, 15 baik, dan 7 cukup.

Data hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi. Uji prasyarat meliputi normalitas dengan Shapiro-Wilk karena setiap kelompok terdiri atas 30 siswa dan homogenitas dengan Levene. Pengujian hipotesis menggunakan independent-

samples t-test pada taraf signifikansi 0,05. Keputusan pengujian didasarkan pada nilai Sig. (2-tailed) dan perbandingan hasil belajar kedua kelompok setelah perlakuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan berdasarkan data hasil belajar kognitif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Data observasi afektif dan psikomotorik digunakan sebagai informasi pendukung untuk menggambarkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif

Kelompok	N	Pret est Mean	Postt est Mean	SD Pret est	SD Postt est
Eksperimen	30	56,67	81,33	8,442	7,303
Kontrol	30	53,67	68,67	6,940	6,940

Sumber: Diolah dari SPSS 25.

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif berdekatan. Rerata pretest kelas eksperimen sebesar 56,67,

sedangkan kelas kontrol sebesar 53,67. Selisih rerata awal sebesar 3,00 menunjukkan bahwa kedua kelompok tidak memiliki perbedaan rerata yang besar sebelum perlakuan.

Setelah pembelajaran, rerata kelas eksperimen meningkat menjadi 81,33 dengan standar deviasi 7,303. Nilai minimum meningkat dari 45 menjadi 65, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 75 menjadi 95. Dari 30 siswa, 28 siswa atau 93,33% mencapai KKTP dan 2 siswa atau 6,67% belum mencapai KKTP. Peningkatan ini berlangsung setelah siswa memperoleh pembelajaran dengan media komik digital berbasis PBL.

Pada kelas kontrol, rerata meningkat dari 53,67 menjadi 68,67 dengan standar deviasi 6,940. Nilai minimum meningkat dari 40 menjadi 55 dan nilai maksimum dari 65 menjadi 80. Sebanyak 19 siswa atau 63,33% mencapai KKTP, sedangkan 11 siswa atau 36,67% belum mencapai KKTP. Dengan demikian, kedua kelompok mengalami peningkatan, tetapi capaian akhir kedua kelompok berbeda.

Perbedaan hasil tersebut dapat dipahami dari karakter perlakuan yang diberikan. Pada kelas eksperimen, komik digital menyajikan materi melalui gambar dan alur cerita sehingga informasi tentang keberagaman budaya tidak hanya diterima dalam bentuk uraian verbal. Siswa kemudian diarahkan untuk menanggapi masalah yang muncul dalam cerita melalui tahapan PBL. Kombinasi antara visualisasi dan pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

Temuan tersebut sejalan dengan Dewi dan Wulandari (2024) yang melaporkan bahwa media komik digital berbasis kontekstual dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. Fitri dkk. (2023) juga menemukan bahwa komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian sekarang memperluas konteks tersebut dengan mengintegrasikan komik digital ke dalam model Problem Based Learning pada materi keanekaragaman budaya kelas V.

Pada ranah afektif, hasil observasi kelas eksperimen menunjukkan 15 siswa atau 50% berada pada kategori sangat baik, 14 siswa atau 47% kategori baik, dan 1 siswa atau 3% kategori cukup. Pada kelas kontrol, terdapat 10 siswa atau 33% kategori sangat baik, 17 siswa atau 57% kategori baik, dan 3 siswa atau 10% kategori cukup. Pada ranah psikomotorik, kelas eksperimen memiliki 16 siswa atau 54% kategori sangat baik, 12 siswa atau 40% kategori baik, dan 2 siswa atau 6% kategori cukup. Kelas kontrol memiliki 10 siswa atau 33% kategori sangat baik, 18 siswa atau 60% kategori baik, dan 2 siswa atau 7% kategori cukup.

Data observasi tersebut memberikan gambaran bahwa proses pembelajaran pada kelas eksperimen melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang lebih terstruktur. Temuan ini sesuai dengan karakter PBL yang mengharuskan siswa berinteraksi dengan masalah dan bekerja untuk memperoleh penyelesaian. Dalam perspektif konstruktivisme, pengalaman tersebut memberi ruang bagi siswa

untuk membangun pemahaman melalui aktivitas belajar yang aktif.

Tabel 2. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keputusan
Pretest Kontrol	0,940	30	0,092	Normal
Posttest Kontrol	0,940	30	0,092	Normal
Pretest Eksperimen	0,938	30	0,079	Normal
Posttest Eksperimen	0,939	30	0,085	Normal

Sumber: Diolah dari SPSS 25.

Uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi seluruh kelompok lebih besar dari 0,05. Nilai Sig. pretest kelas kontrol sebesar 0,092, posttest kelas kontrol sebesar 0,092, pretest kelas eksperimen sebesar 0,079, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,085. Berdasarkan kriteria pengujian, seluruh data dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu prasyarat analisis parametrik.

Tabel 3. Uji Homogenitas Varians

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0,021	1	58	0,886
Based on Median	0,078	1	58	0,781
Based on Median, adjusted df	0,078	1	57,939	0,781
Based on trimmed mean	0,033	1	58	0,855

Sumber: Diolah dari SPSS 25.

Uji homogenitas berdasarkan Levene menunjukkan nilai Sig. Based on Mean sebesar 0,886. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dilanjutkan menggunakan uji-t sampel independen.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Uji	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Independent-Samples t-test	6,887	58	0,000	Signifikan

Sumber: Diolah dari SPSS 25.

Hasil uji-t pada Tabel 4 menunjukkan nilai t sebesar 6,887

dengan $df = 58$ dan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Rerata posttest kelas eksperimen sebesar 81,33, sedangkan kelas kontrol sebesar 68,67.

Hasil tersebut memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis PBL menghasilkan capaian posttest yang berbeda secara signifikan dari pembelajaran pada kelas kontrol. Temuan ini konsisten dengan penelitian Fitri, Aeni, dan Nugraha (2023) yang menemukan bahwa penggunaan komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila memberikan perbedaan hasil belajar yang signifikan. Penelitian Dewi dan Wulandari (2024) juga menunjukkan efektivitas komik digital kontekstual dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar.

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada pengintegrasian media komik digital dengan model Problem Based Learning. Komik digital tidak digunakan hanya sebagai bahan bacaan, tetapi menjadi bagian dari

konteks masalah yang kemudian diproses melalui tahapan PBL. Dengan demikian, siswa memperoleh bantuan visual untuk memahami situasi, sekaligus memperoleh kesempatan untuk menganalisis masalah, menyelidiki informasi, mengembangkan penyelesaian, dan merefleksikan hasil pembelajaran.

Secara teoretis, hasil penelitian mendukung pandangan konstruktivisme yang digunakan sebagai landasan penelitian. Suyatno dkk. (2023) menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman, penyelesaian masalah, eksplorasi, dan refleksi. Komik digital memberikan konteks dan representasi visual, sedangkan PBL menyediakan struktur aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif. Kombinasi keduanya dapat menjelaskan perbedaan capaian hasil belajar yang terlihat pada kelas eksperimen.

Walaupun demikian, hasil penelitian perlu dipahami dalam batas konteks penelitian, yaitu siswa kelas V SDN 040448 Kabanjahe, materi keanekaragaman budaya di lingkungan sekitarku, dan perlakuan

yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penerapan pada materi, sekolah, atau karakteristik siswa yang berbeda memerlukan penelitian lebih lanjut.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis Problem Based Learning dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan buku ajar serta papan tulis pada materi keanekaragaman budaya di lingkungan sekitarku. Rerata posttest kelas eksperimen mencapai 81,33, sedangkan kelas kontrol mencapai 68,67.

Uji-t sampel independen menghasilkan $t = 6,887$, $df = 58$, dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$. Nilai signifikansi tersebut berada di bawah 0,05 sehingga perbedaan hasil belajar kedua kelompok dinyatakan signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media komik digital berbasis PBL dalam konteks penelitian ini menunjukkan perbedaan capaian hasil belajar yang

signifikan dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Media komik digital berbasis PBL dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila karena menggabungkan penyajian materi secara visual dengan kegiatan pemecahan masalah. Penelitian berikutnya dapat menguji penggunaan media yang sama pada materi dan jenjang kelas yang berbeda serta melibatkan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- BSKAP. (2025). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 46 Tahun 2025 tentang Capaian Pembelajaran.
- Dewi, D. G. M. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318–326.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>
- 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 Ilmiah Pendidikan
Madrasah Ibtidaiyah, 7(1).
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. (2021). Teori-teori Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Adab.
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, N. R., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran. Penerbit Tahta Media.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V: Bersatu dalam Keberagaman.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. Jurnal Pendidikan dan Sains, 2(3), 418–430.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suyatno, S., Juharni, I., & Susilowati, W. W. (2023). Teori Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills. K-Media.