



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 9 No. 3 (2026) | 345-354

 DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v9i3.345-354>

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD

 Dewi Khumaeroh*, Shevira Aprilia Anggraini,
Nabilah Nanda Sabrina, Afiatin Ulfah Nur Azizah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia.

 *e-mail: 202333118@std.umk.ac.id


Abstrak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa kelas IV. Teknik mengumpulkan data dilakukan dengan cara tes, mengamati, bertanya langsung, dan mencatat dokumen terkait. Data tersebut dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yaitu dengan menghitung rata-rata, persentase tingkat ketuntasan belajar, serta menggambarkan hasil dari observasi yang dilakukan. Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa meningkat pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata siswa naik dari 68,00 dalam prasiklus menjadi 75,81 pada Siklus I dan 86,43 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 42,86% pada awal penelitian menjadi 61,90% pada siklus pertama, lalu naik lagi menjadi 90,48% pada siklus kedua, sehingga melebihi target keberhasilan penelitian sebesar 80%. Menggunakan model Problem Based Learning yang didasari dengan media komik dapat membantu siswa belajar dengan lebih aktif, menarik, dan bermakna, sehingga mereka lebih mudah memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan ide utama, serta membuat kesimpulan yang lebih baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model PBL yang menggunakan media komik sangat efektif sebagai alternatif metode pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, karena dapat meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa.

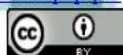
Kata Kunci: Problem Based Learning, Media Komik, Pemahaman Membaca, PTK.

Abstract. The study employed Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 21 fourth-grade students. Data were collected through reading comprehension tests, classroom observations, interviews, and documentation. The collected data were analyzed descriptively using both quantitative and qualitative approaches by calculating the mean scores, learning mastery percentages, and interpreting the observation findings. The results demonstrated that the implementation of comic-assisted Problem Based Learning gradually improved students' reading comprehension skills throughout the research cycles. The average score increased from 68.00 in the pre-cycle to 75.81 in Cycle I and reached 86.43 in Cycle II. Likewise, learning mastery improved from 42.86% in the pre-cycle to 61.90% in Cycle I and finally reached 90.48% in Cycle II, exceeding the predetermined success criterion. In addition, the learning model encouraged students to participate more actively, facilitated their understanding of reading materials, enabled them to identify key information and main ideas, and improved their ability to draw appropriate conclusions. These findings indicate that comic-assisted Problem Based Learning can serve as an effective instructional alternative for enhancing elementary school students' reading comprehension skills.

Keywords: Problem Based Learning, Comic Media, Reading Comprehension, PTK.

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Kampus Terpadu Jl. Stn Mhd Arief No 32 Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara, Telp (0634)21696,

<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk> ; email : peteka@um-tapsel.ac.id


PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar yang sangat penting karena membantu membentuk kemampuan berpikir dan pemahaman konsep siswa sejak awal. Semua bagian dalam kehidupan membutuhkan proses belajar, baik melalui pendidikan di sekolah yang formal, belajar di lingkungan keluarga yang bersifat nonformal, maupun belajar dari masyarakat secara informal (Fadhilah et al., 2024). Sistem pendidikan nasional secara umum memiliki kualitas yang baik untuk membentuk warga negara yang berkembang. Semua hal ini bisa terwujud jika didukung oleh SDM yang berkualitas dan fasilitas yang memadai. Dalam mewujudkan tujuan terciptanya sumber daya manusia yang bermartabat, pendidikan adalah hal yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan (Arif Rembangsupu et al., 2022). Inovasi dalam mengelola pendidikan sangat penting agar kualitas dan tingkat keefektifannya meningkat, terutama dalam menghadapi tantangan yang ada di masa kini (Randitha Missouri et al., 2025).

Kemampuan setiap siswa dalam memahami materi pelajaran berbeda-beda, hal ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas mengajar bagi guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Magfiroh & Marfu'i, 2025). Karakteristik ini menuntut guru untuk merancang proses pembelajaran yang tidak hanya bersifat abstrak dan verbal, tetapi juga melibatkan pengalaman konkret, visualisasi, dan aktivitas pemecahan masalah yang bermakna bagi siswa (Handayani et al., 2025). Media adalah sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan sekaligus memberikan stimulus terhadap pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik

sehingga (Nasution, Solehuddin. Sari, 2026). Secara umum, pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru dengan cara mengajar melalui ceramah dan menggunakan buku teks sebagai bahan belajar utama. Kondisi itu membuat penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan beragam belum digunakan dengan optimal (Muhammad Fahrizal Ramadani, Nida Syafira & Rakhmadaniati Faznur, Ahmad Suriansyah, 2026). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif cenderung menghasilkan pemahaman yang bersifat hafalan dan kurang bermakna.

Salah satu model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah model Problem Based Learning (PBL). Model Problem Based Learning (PBL) menjadikan permasalahan nyata sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran. Dengan model ini, siswa diharapkan aktif dalam mengenali masalah, mencari data, berbicara bersama, serta membuat penyelesaian sendiri atau bersama kelompok (Kartini et al., 2023). Melalui cara tersebut, siswa tidak hanya mendapatkan informasi baru, tetapi juga melatih cara berpikir secara logis, kritis, meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, serta memahami konsep secara lebih dalam karena mereka secara langsung terlibat dalam menemukan dan memahami materi yang dipelajari (Angraini et al., 2022). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) secara terus menerus dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa SD dalam berbagai mata pelajaran, seperti matematika, IPA, dan IPS (Paratiwi & Ramadhan, 2023).

Meskipun demikian, implementasi PBL di kalangan siswa sekolah dasar membutuhkan alat bantu yang dapat menyajikan masalah secara jelas, menarik, dan mudah dimengerti agar tahap pemahaman masalah dapat dikuasai dengan baik oleh para siswa (Mufarrohah & Setyawan, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjembatani penyajian masalah secara visual, naratif, dan kontekstual dengan dunia siswa.

Media komik merupakan salah satu pilihan yang potensial untuk mendukung pelaksanaan model PBL. Komik menyatukan elemen visual dan tulisan dalam bentuk narasi, sehingga dapat membuat konsep yang sulit dipahami menjadi lebih jelas, menarik, dan lebih mudah dimengerti oleh siswa di tingkat sekolah dasar (Putra & Milenia, 2021). Teori Konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky mendukung pemanfaatan media ini, karena menyoroti signifikansi pembelajaran yang berasal dari pengalaman nyata dan keterlibatan dengan lingkungan (Sutomo. Kusmaryono, 2025). Selain itu, komik juga bisa memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang biasanya lebih menyukai materi pengajaran yang bergambar daripada teks naratif yang panjang (Afriana & Prastowo, 2022).

Penggabungan antara model PBL dan media komik sudah banyak diteliti oleh berbagai peneliti dan menunjukkan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar serta pemahaman konsep siswa. (Puriasih & Trisna, 2022) menciptakan media komik digital yang berbasis PBL untuk mata pelajaran IPA kelas IV SD, dan menemukan bahwa media ini layak serta efektif digunakan dalam proses belajar.

Komik adalah salah satu cara yang paling efektif untuk menggambarkan kehidupan sehari-hari secara rinci karena gambar, cara penyampaian, dan unsur-unsur yang ada dalam komik dapat menarik perhatian siswa serta mendukung pemahaman mereka terhadap berbagai konsep (Eviota & Liangco, 204 C.E.). Mengembangkan media komik digital berbasis PBL pada muatan IPA kelas IV sekolah dasar dan menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, (Tristaningrat & Ariyana, 2025) juga menunjukkan bahwa komik digital bisa meningkatkan hasil belajar sains serta sikap ilmiah siswa kelas empat Sekolah Dasar.

Pendidikan saat ini, siswa dilatih untuk menemukan dan menggali potensi yang ada dalam diri mereka secara mandiri, sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang mendampingi dan membimbing siswa sepanjang proses pembelajaran. Tujuan ini adalah agar siswa bisa siap menghadapi dampak dari globalisasi yang semakin besar. Salah satu kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa dalam menghadapi globalisasi adalah kemampuan berpikir kritis (Ayu Olistia, 2022). Dengan adanya tuntutan kurikulum saat ini yang mendorong pembelajaran berpusat padasiswa serta pengembangan kompetensi abad ke-21, penggunaan teknologi dan media pembelajaran inovatif seperti komik semakin relevan untuk diterapkan (Widiyono & Millati, 2021). Namun, sebagian besar penelitian mengenai penggabungan PBL dengan media komik masih fokus pada mata pelajaran IPA, matematika, dan IPS. Sementara itu, penelitian yang secara khusus membahas penerapan metode ini untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD secara menyeluruh masih perlu

dilakukan lebih lanjut (Pratiwi & Mawardi, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah yang menggunakan media komik guna meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan menggabungkan metode PBL yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah serta menggunakan media komik yang mampu menyampaikan masalah secara nyata dan menarik, diharapkan proses belajar menjadi lebih bermakna, menyenangkan, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa secara maksimal.

METODE

Bagian metode Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas melalui tindakan tertentu untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di kelas melalui tindakan yang sistematis (Tisna Rizky Ramadhany1, 2024). Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Mlatinorowito yang berjumlah 21 siswa. Tindakan yang diterapkan adalah model Problem Based Learning berbantuan media komik. Model ini dipilih karena sesuai untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman membaca di sekolah dasar (Alfazuri & Purwati, 2024).

Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman membaca siswa. Observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Analisis kualitatif dilakukan berdasarkan hasil observasi, dan wawancara selama pembelajaran. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai KKM, keaktifan siswa berada pada kategori baik, dan keterampilan guru meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas diawali dengan pelaksanaan prasiklus untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Mlatinorowito. Data diperoleh melalui tes pemahaman membaca, observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan. Siswa cenderung membaca teks secara sekilas tanpa mampu menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, maupun menyimpulkan isi bacaan. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk berdiskusi dan mengonstruksi pemahamannya sendiri. Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa masih rendah. Dari 21 siswa hanya 9 siswa (42,86%) yang mencapai KKTP, sedangkan 12 siswa (57,14%) belum

mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas sebesar 68, dengan nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 55. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman membaca siswa belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%.

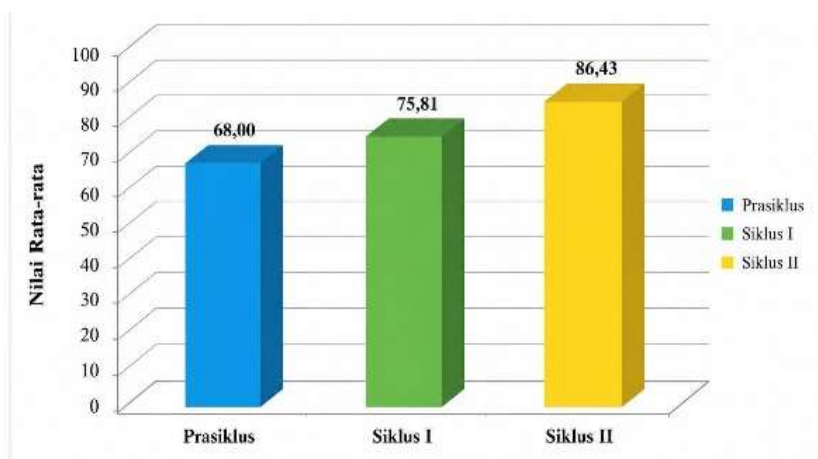
Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan melalui penerapan model Problem Based Learning berbasis media komik. Pembelajaran diawali dengan penyajian permasalahan yang terdapat dalam media komik, kemudian siswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis isi bacaan, mendiskusikan jawaban, dan mempresentasikan hasil penyelesaian masalah. Berdasarkan hasil tes pemahaman membaca pada akhir Siklus I, terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,81, sedangkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 13 siswa (61,90%). Meskipun demikian, masih terdapat 8 siswa (38,10%) yang belum mencapai KKTP sehingga indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai mampu memahami isi komik sebagai sumber informasi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Namun demikian, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan serta menentukan informasi penting sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil refleksi Siklus I

menunjukkan bahwa guru perlu meningkatkan intensitas bimbingan selama diskusi kelompok, memberikan pertanyaan pemantik yang lebih terarah, serta memberikan penguatan terhadap proses menemukan informasi penting dalam bacaan.

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Guru memberikan petunjuk yang lebih sistematis dalam membaca komik, memperkuat proses diskusi kelompok, serta memberikan bimbingan secara intensif kepada kelompok yang masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan. Hasil tes pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,43, sedangkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 19 siswa (90,48%) dan hanya 2 siswa (9,52%) yang belum mencapai KKTP. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa memperoleh nilai di atas KKTP. Secara umum, siswa telah mampu menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, menjelaskan isi bacaan, serta menyimpulkan isi komik dengan lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning berbasis media komik memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemahaman membaca siswa.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Pemahaman Membaca

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Indikator
Nilai rata-rata	68,00	75,81	86,43	≥80
Ketuntasan belajar	42,86%	61,90%	90,48%	≥80%
Nilai tertinggi	84	87	97	-
Nilai terendah	55	60	68	-



Gambar 1. Peningkatan Nilai Rata-rata Pemahaman Membaca

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1, rata-rata kemampuan pemahaman membaca siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Nilai rata-rata meningkat dari 68,00 pada prasiklus menjadi 75,81 pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 86,43 pada Siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbasis media komik memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman membaca siswa.

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbasis media komik terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Mlatinorowito. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai yang meningkat dari 68 pada kondisi prasiklus menjadi 75,81 pada Siklus I dan kembali meningkat menjadi 86,43 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 42,86% pada prasiklus menjadi 61,90% pada Siklus I dan mencapai 90,48% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80% siswa mencapai KKTP. Peningkatan kemampuan pemahaman membaca tersebut tidak terlepas dari karakteristik model Problem Based Learning yang

memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya melalui penyelesaian masalah. Pada tahap orientasi masalah, siswa dihadapkan pada permasalahan yang terdapat dalam media komik sehingga mereka terdorong membaca secara lebih teliti untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Tahap penyelidikan kelompok memungkinkan siswa mendiskusikan isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, serta menyusun kesimpulan berdasarkan hasil diskusi. Proses tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar, bukan sekadar diperoleh dari penjelasan guru. Dengan demikian, aktivitas membaca dalam penelitian ini tidak hanya berorientasi pada menemukan jawaban, tetapi juga pada proses memahami makna bacaan secara mendalam.

Selain model pembelajaran, penggunaan media komik memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman membaca siswa. Komik menyajikan informasi dalam bentuk perpaduan teks dan ilustrasi sehingga membantu siswa memahami hubungan antarkejadian, tokoh, maupun isi bacaan secara lebih konkret. Karakteristik visual tersebut sesuai

dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa sekolah dasar sehingga informasi yang semula bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Melalui media komik, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga menginterpretasikan gambar sebagai bagian dari proses memahami isi bacaan. Hal tersebut menyebabkan siswa lebih mudah menemukan ide pokok, informasi rinci, serta menyimpulkan isi bacaan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Melati & Dafit, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media komik mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar karena penyajian materi dalam bentuk visual memudahkan siswa memahami isi bacaan. Persamaan penelitian ini terletak pada meningkatnya kemampuan membaca setelah penggunaan media komik dalam pembelajaran. Akan tetapi, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan menjadi lebih optimal karena media komik dipadukan dengan model Problem Based Learning. Integrasi antara model pembelajaran dan media pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami isi bacaan, tetapi juga mengarahkan siswa untuk menggunakan informasi yang diperoleh dalam proses pemecahan masalah.

Penerapan Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa (Dwi Astuti & Ratnawati, 2022). Pada penelitian ini, peningkatan tidak hanya terlihat pada aspek hasil belajar secara umum, tetapi lebih spesifik pada kemampuan pemahaman membaca. Hal tersebut menunjukkan bahwa sintaks Problem Based Learning mampu memfasilitasi siswa untuk

mengembangkan kemampuan memahami bacaan melalui kegiatan membaca, berdiskusi, mengidentifikasi informasi penting, dan mengomunikasikan hasil pemecahan masalah secara sistematis. Penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian (Putri Maharani et al., 2025) yang menjelaskan bahwa penerapan Problem Based Learning berbantuan media komik dapat meningkatkan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas sehingga mampu menunjukkan proses peningkatan kemampuan membaca dari prasiklus hingga Siklus II. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan Problem Based Learning berbasis media komik layak dijadikan alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media komik terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Mlatinorowito. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 68,00 pada tahap prasiklus menjadi 75,81 pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 86,43 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami perkembangan yang signifikan, yaitu dari 42,86% pada prasiklus menjadi 61,90% pada Siklus I, kemudian mencapai 90,48% pada Siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Selain memberikan dampak

terhadap hasil belajar, penerapan model PBL berbantuan media komik juga meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih mendalam, menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, serta menyusun simpulan dengan lebih tepat. Oleh karena itu, model Problem Based Learning berbantuan media komik layak dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model ini pada materi, jenjang pendidikan, atau jumlah subjek yang lebih beragam agar diperoleh temuan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfazuri, N., & Purwati, P. D. (2024). Jurnal basicedu. 8(6), 4865–4875.
- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Angraini, L., Fitri, R., & Darussyamsu, R. (2022). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik : literature review. Bio-Pedagogi, 11(1), 42. <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v11i1.62436>
- Arif Rembangsupu, Kadar Budiman, Bidin, Puspita, & Muhammad Yunus Rangkuti. (2022). Studi Yuridis Tentang Jenis Dan Jalur Pendidikan Di Indonesia. Al-Afkar, Journal For Islamic Studies, 5(4), 91–100. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v5i4.337>
- Ayu Olistia, N. L. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas VI Sekolah Dasar. Journal of Innovation and Learning, 1(2), 55–68. <https://doi.org/10.23887/jil.v1i2.58737>
- Dwi Astuti, E., & Ratnawati, W. (2022). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar. In Educatif : Journal of Education Research (Vol. 4, Number 3). <http://pub.mykreatif.com/index.php/edukatif>
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (204 C.E.). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. Jurnal Pendidikan MIPA, 14.
- Fadhillah, M., Asbari, M., & Othaviani, E. M. (2024). Merdeka Belajar: Solusi Revolusi Belajar. Journal of Information Systems and Management (JISMA), 3(1), 19–22.
- Handayani, I., Mustikaati, W., Anazah, Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran yang Efektif. Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 2(10), 260–265.
- Kartini, I., Rahmadani Pohan, L., lawiyahA Lubis, P., & MonikaLumban Toruan, S.

- (2023). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa: Studi pustaka. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27–36.
<https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.28>
- Magfiron, A., & Marfu'i, L. N. R. (2025). Literature Review : Pemanfaatan Media Pop-Up Book dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(2), 151–160.
<https://doi.org/10.33578/kpd.v4i2.301>
- Melati, S. R., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2548–6950.
- Mufarrohah, M., & Setyawan, A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD. *Journal of Education for All*, 2(2), 80–87.
<https://doi.org/10.61692/eduf.a.v2i2.111>
- Muhammad Fahrizal Ramadani, Nida Syafira, N. I., & Rakhmadaniati Faznur, Ahmad Suriansyah, W. R. R. (2026). PENGGUNAAN MEDIA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SE. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 104–116.
- Nasution, Solehuddin. Sari, Mawar. (2026). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III Pada Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 7(4), 581–594.
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603–610.
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69971>
- Pratiwi, I., & Mawardi. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Action Research*, 6(12), 302–308.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2413>
- Puriasih, K. N., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 367–375.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.48575>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30.
<https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Putri Maharani, A., Sri Wulan, N., Fajrussalam, H., & Pendidikan Indonesia, U. (2025). Meningkatkan Pemahaman Bacaan Siswa Sekolah Dasar

- Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Komik Strip. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Randitha Missouri, Jamilah, S., Masita, Sahid, A., & Safira, D. P. (2025). Tinjauan Sistematis terhadap Inovasi, Kolaborasi, dan Teknologi dalam Manajemen Pendidikan Abad 21. *Pendiri: Jurnal Riset Pendidikan*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.63866/pendiri.v2i2.88>
- Sutomo. Kusmaryono, I. (2025). Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Berpikir Kritis The Use of Digital Comics as a Learning Medium to Enhance Learning Independence and Critical Thinking. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101–112.
- Tisna Rizky Ramadhany¹, Lilik Binti Mirnawati², K. D. A. A. (2024). 3 1,2,3. 09(September), 1679–1693.
- Tristaningrat, A. N., & Ariyana, I. K. S. (2025). The Effectiveness of Digital Comics in Improving Science Learning Outcomes and Scientific Attitudes of Fourth-Grade Elementary Students. *Journal of Education Technology*, 9(2), 197–204. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.98249>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>