



Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kalimat Perintah pada Siswa Kelas V SDN 1 Taman

Andini Putri Puspitasari^{1*}, Candra Dewi¹, Melina Jatmikawati²

¹Program Studi Pendidikan Guru1, Universitas PGRI Madiun

²SDN 01 Taman, Madiun, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2927>

Article Info:

Received : 28 Juli 2026

Revised : 19 Agustus 2026

Accepted : 29 Agustus 2026

Published : 19 September 2026

Correspondence:

Andini Putri Puspitasari

Phone:

Abstract: Learning Indonesian language, particularly imperative sentences, requires students to understand the characteristics and use of sentences in meaningful and contextual situations. However, the learning process in fifth grade at SDN 01 Taman Kota Madiun showed that students' learning outcomes on imperative sentences were still low, with many students unable to achieve the Minimum Mastery Criterion (MMC) of 75. This study aimed to improve the learning outcomes of fifth-grade students on the topic of imperative sentences through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by digital comic media. The study was motivated by the low learning outcomes of students, as indicated by the large number who had not achieved the Minimum Mastery Criterion (MMC) of 75. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The participants were 28 fifth-grade students at SDN 01 Taman Kota Madiun. Data were collected through learning achievement tests, observations, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative methods. The findings revealed a consistent improvement in students' learning outcomes across the research cycles. In the pre-cycle, 10 students (35.71%) achieved mastery with an average score of 60.71. After implementing the PBL model assisted by digital comic media in Cycle I, the number of students achieving mastery increased to 15 (53.57%) with an average score of 72.14. In Cycle II, learning mastery significantly improved to 23 students (82.14%) with an average score of 85.11. These findings indicate that the implementation of the PBL model assisted by digital comic media effectively improved students' learning outcomes. The novelty of this study lies in the integration of digital comics as contextual problem triggers that encourage students' active engagement in problem-solving activities during Indonesian language learning in elementary school, while also contributing to the development of innovative digital media-based learning.

Keywords: Problem Based Learning; Digital Comics; Learning Outcomes; Imperative Sentences; Classroom Action Research.

Citation: Puspitasari, A. P., Dewi, C., & Jatmikawati, M. (2026). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kalimat Perintah pada Siswa Kelas V SDN 1 Taman. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5510–5517. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2927>

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber manusia.

Peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai apabila proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas benar-benar efektif (Fransiska poang et al., 2025).

Email: affannurfauzia4@gmail.com

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik (Dea Kiki Yestiani & Nabila Zahwa, 2020). Menurut (Priska Auliawati et al., 2024) Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah kegiatan dimana digunakan untuk melakukan peningkatan sebuah ilmu yang dimiliki oleh seorang, dan didalamnya terdapat interaksi edukatif yang terjadi antara seorang pemberi ilmu pengetahuan dengan seorang yang menerima ilmu pengetahuan.

Menurut (Dedy Yusuf Aditya, 2016) rendahnya kualitas pendidikan dapat diartikan sebagai kurang berhasilnya proses pembelajaran. Jika dianalisis secara makro penyebabnya bisa dari siswa, guru, sarana dan prasarana maupun model pembelajaran yang digunakan. Selain itu, minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang kurang baik serta sarana dan prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan kurang berhasilnya instruksional. Menurut Efendi & Wardani, (2021) metode pelajaran yaitu bentuk penyiapan dokumen yang dimanfaatkan oleh pendidik sebagai aturan dasar pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Metode pelajaran yang dapat diterapkan yaitu metode pembelajaran Problem Based Learning. Menurut (Firda Khairati Amris & Desyandri, 2021) Problem Based Learning yaitu belajar yang melibatkan suatu permasalahan terbuka tidak terstruktur dunia nyata sebagai konteks di mana siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan membangun pengetahuan siswa baru serta berpikir kritis. Problem Based Learning mengaktifkan pembelajaran siswa dengan masalah kehidupan nyata sebelum siswa mengetahui konsep formal. Pentingnya penerapan Model Problem Based Learning di sekolah dasar karena Problem Based Learning merupakan rangkaian kegiatan belajar peserta didik di sekolah dasar yang dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan memahami materi karena pembelajaran yang diberikan bermakna, meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, dapat mengarahkan peserta didik untuk bisa bekerja sama di dalam kelompok, melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik (Nur Afni, 2020).

Berdasarkan data observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Taman, Kota Madiun menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi kalimat perintah masih jauh dari memuaskan. Berdasarkan data prasiklus yang diperoleh dari hasil tes awal terhadap 28 siswa kelas V, hanya 10 siswa (35,71%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, sementara 18

siswa (64,29%) masih berada di bawah KKM dengan rata-rata nilai kelas sebesar 60,71. Hasil wawancara dengan guru kelas mengindikasikan bahwa pembelajaran materi kalimat perintah selama ini cenderung disampaikan melalui metode ceramah dan latihan soal tertulis yang bersifat tekstual, tanpa disertai ilustrasi konteks situasional yang konkret. Akibatnya, siswa hanya mampu menghafal definisi dan ciri-ciri kalimat perintah, tetapi kesulitan mengidentifikasi dan menyusun kalimat perintah dalam situasi komunikasi nyata, seperti memberi instruksi permainan, menuliskan tata tertib kelas, atau menyampaikan himbauan dalam poster sederhana. Dari hasil observasi, belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dikemukakan (Lina Novita et al., 2019) penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Salah satu hal yang penting dalam pembelajaran adalah keberadaan media pembelajaran (Gita Wulandari et al., 2021). Menurut (Ika Ayu Puspitasari, 2022) media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada peserta didik. Sehingga dalam proses belajar mengajar media di pergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien. Penelitian yang dilakukan oleh (Elly Sukmanasa et al., 2017) Jika dilihat dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media komik digital prestasi belajarnya lebih baik daripada siswa yang menggunakan media gambar biasa. Maka, menurut Rizka Putri & Ridho Bayu Yefferson (2022) menjelaskan bahwa salah satu media yang mengkombinasikan stimulus visual dan stimulus verbal adalah media komik. Teks dalam komik membuatnya lebih dimengerti sedangkan alur cerita pada gambar lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Maka dari itu, komik menjadi media komunikasi visual yang memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi secara populer dan mudah untuk dimengerti. Dewi, C. (2019) menegaskan bahwa komik telah lama menjadi bagian dari budaya populer Indonesia yang mengalami pasang surut dalam perkembangannya.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Surasmi Ar (2025) menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kalimat perintah. Selain itu, Yulianti dan Gunawan (2019) menjelaskan bahwa Problem Based Learning dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah. Penggunaan media komik digital

juga telah banyak dikaji dalam pembelajaran sekolah dasar. Rohmanurmeta dan Dewi (2018) menemukan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar tematik siswa kelas V, sedangkan Kusumadewi et al. (2022) menunjukkan bahwa media komik digital dapat membantu penyampaian materi melalui perpaduan gambar dan teks sehingga informasi lebih mudah dipahami oleh siswa. Beberapa penelitian juga telah mengintegrasikan Problem Based Learning dengan media komik digital. Dewi et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning berbantuan media komik digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi fotosintesis. Akbar et al. (2024) juga menemukan bahwa kombinasi Problem Based Learning dan komik digital dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. Selanjutnya, Parawangsa et al. (2026) menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning berbantuan media komik digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Khotimah et al. (2026) juga melaporkan bahwa kombinasi Problem Based Learning dan e-komik membantu siswa dalam mengklarifikasi masalah dan menyusun strategi penyelesaian secara lebih sistematis.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi PBL dan komik digital berpotensi menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menarik bagi siswa. Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih menunjukkan adanya kesenjangan penelitian. Penelitian tentang PBL pada materi kalimat perintah telah dilakukan, tetapi belum secara khusus mengintegrasikan media komik digital sebagai pemicu masalah yang menyajikan situasi komunikasi sehari-hari. Sementara itu, penelitian yang menggabungkan PBL dan komik digital lebih banyak diterapkan pada materi matematika, IPA, IPS, atau tema pembelajaran lainnya. Dengan demikian, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji integrasi PBL berbantuan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi kalimat perintah siswa sekolah dasar. Kesenjangan tersebut menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan komik digital bukan hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi sebagai stimulus atau pemicu masalah dalam tahapan Problem Based Learning. Komik digital dirancang untuk menghadirkan situasi kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga siswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan penggunaan kalimat perintah dalam konteks komunikasi nyata. Integrasi tersebut diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara pemahaman konsep secara teoritis dan kemampuan menerapkan kalimat perintah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini dirumuskan untuk

mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun pada materi kalimat perintah melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun pada materi kalimat perintah melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media komik digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Lokasi penelitian adalah SDN 1 Taman, Kota Madiun, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Taman yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Sumber data penelitian terdiri atas data primer berupa hasil tes belajar siswa pada materi kalimat perintah, hasil observasi aktivitas siswa dan kinerja guru selama pembelajaran, serta data sekunder berupa dokumentasi pembelajaran dan catatan lapangan yang dicatat oleh peneliti dan guru kolaborator. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat yang mencakup tiga dimensi kognitif (C1, C2, C3) terkait materi kalimat perintah, diberikan pada akhir setiap siklus. Kedua, observasi menggunakan lembar observasi terstruktur untuk mengamati aktivitas siswa selama mengikuti tahapan Problem Based Learning dan kinerja guru dalam mengelola pembelajaran berbantuan komik digital. Ketiga, catatan lapangan (*field notes*) digunakan untuk mendokumentasikan peristiwa-peristiwa penting yang tidak tercakup dalam instrumen observasi terstruktur, seperti respons spontan siswa terhadap alur cerita komik.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kolaborator menyusun Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) berbasis sintaks Problem Based Learning, mengembangkan media komik digital yang memuat skenario masalah kontekstual (misalnya situasi di pasar tradisional Pasar Besar Madiun dan kegiatan kerja bakti di lingkungan RT), serta menyiapkan instrumen tes dan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan kelima sintaks Problem Based Learning: (1) menayangkan komik digital sebagai orientasi masalah melalui layar proyektor, (2) membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk mengidentifikasi kalimat perintah dalam komik, (3) membimbing

kelompok melakukan investigasi dengan mencari contoh kalimat perintah tambahan dari lingkungan sekitar, (4) meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil temuan melalui poster sederhana, dan (5) memfasilitasi diskusi kelas untuk mengevaluasi dan menyimpulkan ciri-ciri serta jenis kalimat perintah.

Tahap observasi dilakukan oleh guru kolaborator yang bertindak sebagai observer menggunakan lembar observasi terstruktur, sementara tahap refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator setelah setiap siklus untuk mengidentifikasi kekurangan dan merumuskan rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil dan Diskusi

Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Sebelum tindakan penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan observasi dan tes awal untuk mengetahui kondisi hasil belajar siswa kelas V B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Perintah. Hasil observasi menunjukkan bahwa

pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas individu. Sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, dan mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan kalimat perintah sesuai konteks komunikasi sehari-hari.

Rendahnya keterlibatan siswa berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Dari 28 siswa yang mengikuti tes pra siklus, hanya 10 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 18 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 35,71% dengan rata-rata nilai kelas sebesar 60,71. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ciri-ciri kalimat perintah, membedakan kalimat perintah dengan jenis kalimat lainnya, serta menerapkan penggunaan kalimat perintah dalam berbagai situasi komunikasi.

Tabel 1. Data Nilai Pra-Siklus Peserta Didik Kelas V B

Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase Ketuntasan
≥75	Tuntas	10	35,71 %
≤75	Tidak Tuntas	18	64,29 %
Rata - rata		60,71	

Berdasarkan data tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif sekaligus membantu siswa memahami konsep kalimat perintah secara lebih konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media komik digital sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Astuti dan Marlina (2021) yang menyebutkan bahwa siswa sekolah dasar pada umumnya mampu menghafal konsep kebahasaan, tetapi kesulitan dalam mengaplikasikannya pada konteks komunikatif yang konkret. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang intervensi yang berfokus pada penyajian masalah kontekstual melalui media komik digital, sebagai sarana untuk menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoritis dan keterampilan aplikatif siswa.

Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital. Pembelajaran diawali dengan fase orientasi masalah, yaitu guru menampilkan komik digital yang memuat berbagai peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui komik tersebut, siswa diajak mengamati percakapan antartokoh dan mengidentifikasi penggunaan kalimat perintah yang

muncul dalam cerita. Pada fase pengorganisasian peserta didik, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah yang terdapat dalam komik digital. Setiap kelompok diminta menganalisis bentuk kalimat perintah yang ditemukan, menentukan ciri-cirinya, serta menjelaskan tujuan penggunaan kalimat tersebut dalam konteks cerita.

Selanjutnya pada fase penyelidikan, siswa melakukan eksplorasi terhadap berbagai contoh kalimat perintah yang terdapat dalam komik. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan pemantik yang membantu siswa menemukan konsep secara mandiri. Aktivitas diskusi kelompok menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai terlibat aktif dalam pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Pada fase presentasi hasil karya, setiap kelompok memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan komunikasi sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Sebanyak 15 siswa berhasil mencapai KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 53,57%, sedangkan 13

siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,14. Peningkatan ketuntasan belajar sebesar 17,86 poin persentase dan kenaikan rata-rata nilai sebesar 11,43 poin menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan

komik digital mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Namun demikian, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena ketuntasan klasikal masih berada di bawah target 80%.

Tabel 2. Data Nilai Siklus I Peserta Didik Kelas V B

Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase Ketuntasan
≥ 75	Tuntas	15	53,57 %
≤ 75	Tidak Tuntas	13	46,43 %
Rata - rata		72,14	

Hasil refleksi menunjukkan beberapa kendala yang masih ditemukan selama pelaksanaan siklus I. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan yang disajikan, belum mampu menghubungkan isi komik dengan konsep kalimat perintah secara optimal, serta kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pada siklus II.

Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, beberapa perbaikan dilakukan pada siklus II. Guru memperjelas petunjuk kerja kelompok, meningkatkan kualitas komik digital dengan menghadirkan cerita yang lebih dekat dengan pengalaman siswa, serta memberikan scaffolding berupa pertanyaan pemandu yang lebih terstruktur. Selain itu, guru juga meningkatkan intensitas pendampingan selama kegiatan diskusi dan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah.

Pada siklus II, siswa tampak lebih terbiasa dengan tahapan *Problem Based Learning*. Mereka mampu mengidentifikasi masalah dengan lebih cepat, berdiskusi secara aktif dalam kelompok, dan menunjukkan keberanian yang lebih tinggi dalam mengemukakan pendapat. Interaksi antarsiswa juga terlihat lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Media komik digital yang digunakan pada siklus II berhasil menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami penggunaan kalimat perintah dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya mampu mengenali bentuk kalimat perintah, tetapi juga memahami fungsi dan tujuan penggunaannya dalam komunikasi.

Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 23 siswa berhasil mencapai KKM dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 82,14%, sedangkan hanya 5 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85,11.

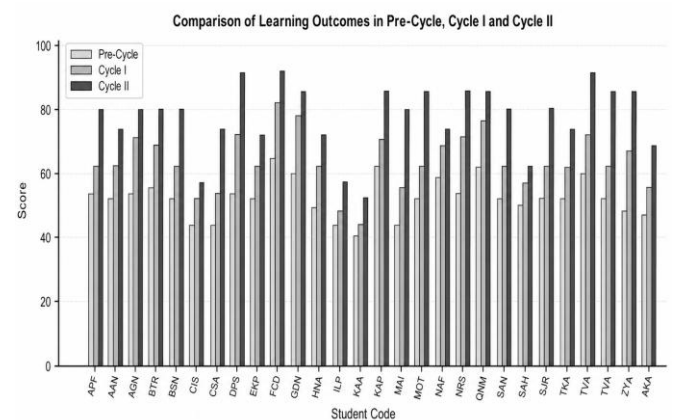
Tabel 3. Data Nilai Siklus II Peserta Didik Kelas V B

Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase Ketuntasan
≥ 75	Tuntas	23	82,14 %
≤ 75	Tidak Tuntas	5	17,86 %
Rata - rata		85,11	

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan belajar telah melampaui target yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKM.

Aktivitas Siswa dan Analisis Antarsiklus

Perkembangan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan tren peningkatan yang konsisten dan signifikan. Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar meningkat secara bertahap dari 35,71% pada pra siklus menjadi 53,57% pada siklus I dan mencapai 82,14% pada siklus II. Secara keseluruhan terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 46,43 poin persentase. Sementara itu, nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 24,40 poin dari 60,71 menjadi 85,11.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dengan Siklus I dan Siklus II

Pola peningkatan tersebut menunjukkan bahwa semakin optimal penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital, semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Kenaikan yang lebih besar pada siklus II mengindikasikan bahwa siswa mulai memahami alur pembelajaran berbasis masalah dan mampu memanfaatkan komik digital sebagai sumber belajar yang efektif.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Surasmi Ar, (2025) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan tersebut terjadi karena adanya sinergi antara model pembelajaran yang mendorong pemecahan masalah dengan media visual yang menarik dan kontekstual. Salah satu kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran (Yulianti & Gunawan, 2019). Pada fase orientasi masalah, komik digital berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Cerita yang disajikan dalam bentuk gambar dan dialog membuat siswa lebih mudah memahami situasi yang berkaitan dengan penggunaan kalimat perintah. Sejalan dengan Kusumadewi (2022) bahwa komik merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan, yang dirangkai pada alur cerita sehingga membuat informasi lebih mudah diterima. Kondisi ini mendorong munculnya rasa ingin tahu dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. (Karunia Akbar (2024) menegaskan hal tersebut terlihat pada aktivitas siswa saat mengerjakan kuis pada media komik digital dan antusias siswa sangat tinggi pada saat menyimak video pembelajaran.

Pada fase penyelidikan, siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan analisis dan diskusi kelompok. Aktivitas ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif. Menurut (Rahmadani et al., 2022) indikator pemahaman konsep yaitu menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, menyajikan konsep dari berbagai bentuk representasi matematis, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah. Melalui proses pemecahan masalah, siswa tidak hanya menghafal konsep kalimat perintah, tetapi juga memahami fungsi dan penerapannya dalam

konteks kehidupan sehari-hari. Peningkatan hasil belajar yang lebih besar pada siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis masalah memerlukan proses adaptasi. Pada siklus I, sebagian siswa masih berusaha menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, siswa menjadi lebih terbiasa bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat sehingga hasil belajar meningkat secara signifikan.

Temuan penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual. Wira Parawangsa et al., (2026) menegaskan kelebihan lainnya adalah proses pembelajaran yang menantang, kepuasan, dan pengaplikasian pengetahuan. Tantangan yang dihadapi dalam implementasi model *Problem Based Learning* berbasis media komik digital mampu mendorong siswa guna melakukan identifikasi masalah, menganalisis serta memusatkan perhatian pada permasalahan, memahami makna, hingga menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan. Sejalan dengan hasil penelitian (Rinda Ayu Mustika Dewi et al., 2024) hasil penelitian memperlihatkan jika pemakaian model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media komik digital secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fotosintesis tumbuhan, yang sebelumnya cenderung kurang dipahami. Nilai rata-rata pretest siswa senilai 42 meningkat menjadi 73 setelah pembelajaran memakai model *Problem Based Learning* dengan bantuan media komik digital. Selain model pembelajaran, media komik digital juga mampu memberi peningkatan ketertarikan serta keterlibatan peserta didik ketika proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan (Kusumadewi et al., 2022).

Menurut Chusnul Khotimah et al., (2026) penelitian ini mengindikasikan bahwa kombinasi *Problem Based Learning* 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. Senada dengan penelitian (Rohmanurmeta, F. M. R., & Dewi, C. (2018) Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media komik digital pelestarian lingkungan terhadap prestasi belajar tematik pada siswa kelas V.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pemanfaatan komik digital sebagai media pemicu masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Perintah. Komik digital tidak hanya berfungsi

sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterlibatan kognitif, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan komunikasi siswa. Dengan demikian, integrasi model *Problem Based Learning* dan komik digital dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media komik digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A SDN 01 Taman Kota Madiun pada materi Kalimat Perintah. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan secara bertahap pada setiap siklus penelitian.

Pada tahap pra siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah diterapkan model Problem Based Learning berbantuan media komik digital pada siklus I, persentase ketuntasan belajar meningkat dan pada siklus II ketuntasan belajar meningkat secara signifikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena model Problem Based Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menganalisis, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Sementara itu, media komik digital membantu siswa memahami konsep kalimat perintah secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penerapan model Problem Based Learning berbantuan media komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi Kalimat Perintah. Model dan media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Profesi Guru FKIP Universitas PGRI Madiun dan SDN 01 Taman atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh mahasiswa yang telah berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif dalam pengumpulan data penelitian.

Referensi

- Akbar, K., Aditya, C., Rizki, L., Ade Karisma, N., Novitasari, S., Sulistia, W., & Yulianti, Y. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Komik Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Perkalian Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 3(2), 65–76. <https://doi.org/10.22460/jpp.v3i2.25432>
- Chusnul Khotimah, N., Mahya Fanny, A., & Buana Surabaya, A. (2026). 70 Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media E-Komik Keragaman Budaya Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD.
- Dea Kiki Yestiani, & Nabila Zahwa. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Number 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Dedy Yusuf Aditya. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. In *Jurnal SAP* (Vol. 1, Number 2).
- Dewi, C. (2019). Pengembangan komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter religi untuk pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 100-109.
- Efendi, D. R., & Wardani, K. W. (2021). Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Inquiry Learning Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1277–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.914>
- Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, & Lina Novita. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada. 3(2).
- Firda Khairati Amris, & Desyandri. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- Fransiska poang, Aantonia Ripo Meo, & Dimas Qondias. (2025). Permasalahan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Citra Bakti.
- Gita Wulandari, Made Sri Indriani, & Gede Nurjaya. (2021). Analisis Kelayakan Isi Materi Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas XII Terbitan Kemdikbud Edisi Revisi 2018. *Journal of Digital Learning and Education*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.52562/jdle.v1i3.254>
- Ika Ayu Puspitasari. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika. Universitas Mulawarman, 2, 2022. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm>
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Lina Novita, Elly Sukmanasa, & Mahesa Yudistira Pratama. (2019). Indonesian Journal of Primary Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 64–72.
- Nur Afni. (2020). Workshop Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar SHEs: Conference Series 3 (4) (2020) 1000-1004

- Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Di Sekolah Dasar. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Priska Auliawati, Cicilia Ika Rahayu Nita, & Sriatun. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SDN Sukomoro Kediri (Vol. 1). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Rahmadani, N., Wardhani, S., & Sumah, A. S. W. (2022). Hubungan kemampuan awal, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring di SMAN Sumatera Selatan. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(1), 1-9. <https://doi.org/10.26877/bioma.v11i1.8425>
- Rinda Ayu Mustika Dewi, Desi Nuzul Agnafia, & Ririn Setyowati. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Fotosintesis Kelas IV SD Negeri. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 841-850. <https://jurnaledukasia.org>
- Rizka Putri, & Ridho Bayu Yefterson. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital. 4(4).
- Rohmanurmata, F. M. R., & Dewi, C. (2018). Pengaruh Media Komik Digital Pelestarian Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding SNasPPM*, 3(1), 87-90.
- Surasmi Ar. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Kalimat Perintah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. <https://journal.barkahpublishing.com/index.php/jppp>
- Wira Parawangsa, Ni Made Novi Suryanti, Imam Malik, & Masyhuri. (2026). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 16(3), 443-448. <https://doi.org/10.37630/jpi.v16i3.4538>
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399-408. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>