



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK STRIP DALAM MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD INPRES 5/81 BAJOE KABUPATEN BONE

Abd. Kadir A.¹, Firdaus², Sri Yulia Sugirah³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: sriyuliasugirah09@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 08, 2021

Revised March 11, 2021

Accepted July 30, 2021

Available online August 25, 2021

Copyright © 2026 by Author. Published by Pappaseng Ilmu Nusantara

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui rata-rata hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah penerapan media komik strip dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), serta mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone dengan sampel sebanyak 29 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 54,66 berada pada kategori rendah, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 77,93 berada pada kategori tinggi. Hasil uji paired samples t-test menunjukkan nilai thitung sebesar 16,261 > ttabel sebesar 2,04841 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah penerapan media komik strip dalam model PBL.

Kata Kunci: Media Komik Strip, Model Problem Based Learning, Hasil Belajar IPAS

ABSTRACT

This study employed a quantitative pre-experimental research design aimed at determining the average IPAS learning outcomes before and after the implementation of comic strip media integrated into the Problem-Based Learning (PBL) model, as well as examining whether there was a significant difference in students' learning outcomes before and after the intervention. The study used a one-group pretest-posttest design. The population consisted of all fifth-grade students at SD Inpres 5/81 Bajoe, Bone Regency, with a sample of 29 students selected using a saturated sampling technique. Data were collected through a multiple-choice test that had been tested for validity and reliability. The data were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The results showed that the students' mean pretest score was 54.66, categorized as low, while the mean posttest score was 77.93, categorized as high. The paired-samples t-test yielded a t-value of 16.261, which was greater than the critical t-value of 2.04841, with a significance level of $0.000 < 0.05$. Therefore, H_0 was rejected and H_1 was accepted, indicating a significant difference in students' IPAS learning outcomes before and after the implementation of comic strip media integrated into the PBL model.

Keyword: Comic Strip Media, Problem-Based Learning Model, Social Studies Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan karena berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik bagi peserta didik. Dengan bantuan media, proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Zebua, 2025).

Penggunaan media pembelajaran membantu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton (Gusti, dkk. 2024). guru diharapkan untuk mampu merancang dan menggunakan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peraturan pemerintah Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah tentang prinsip pembelajaran yang digunakan menjelaskan bahwa: "dalam perencanaan pembelajaran salah satu komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran guru adalah menggunakan media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menunjang hasil belajar siswa.

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan di kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone, yang dilaksanakan pada hari Senin, 22 September 2025. dokumentasi berupa daftar nilai ulangan harian diperoleh data hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V dengan rata-rata siswa yang tuntas di bawah 50% dari 29 siswa. terdapat 14 siswa yang memperoleh nilai > 75 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang mencapai kategori tuntas dengan persentase (48%) dan 15 siswa memperoleh nilai < 75 (KKM) berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase (52%).

Permasalahan di atas telah diatasi melalui penelitian secara mendalam dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang telah digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah media komik strip (Mutiarra dkk. 2024). Komik strip merupakan jenis media pembelajaran visual yang menyajikan rangkaian gambar serta memuat permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Prayoga, 2021).

Menurut Kusuma Putra dan Yasa (2019), komik strip merupakan jenis komik yang terdiri dari beberapa panel gambar, namun mampu menyampaikan gagasan atau pesan secara utuh. Oleh karena itu, komik strip dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep dan permasalahan pembelajaran. Selain kedua pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Ramadhani (2023), bahwa media komik strip dapat digunakan untuk menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga membantu siswa memahami konsep IPAS, menganalisis permasalahan, dan menemukan solusi.

Media komik strip sangat relevan digabungkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Penyajian gambar yang runtut tersebut dapat membantu siswa memahami suatu peristiwa atau permasalahan secara jelas. model ini berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri (Meilasari, 2020).

Menurut Firdaus (2023), PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai pendorong pembelajaran. Oleh karena itu. pembelajaran dimulai dengan siswa menghadapi masalah, sebagai cara siswa mencari pengetahuan baru sebelum dapat menyelesaikan masalah. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan masalah nyata sebagai dasar pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk aktif menganalisis permasalahan yang disajikan dalam media komik strip kemudian

memecahkan masalah melalui kemampuan berpikir kritis, sehingga membantu siswa dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPAS.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maharani (2025), bahwa penggunaan media komik strip dalam pembelajaran IPAS yang dipadukan dengan model pembelajaran *PBL* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Media komik strip mampu menyajikan permasalahan secara visual dan kontekstual, sehingga membantu siswa memahami materi IPAS serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pemecahan masalah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2023), bahwa penggunaan media komik strip dalam model pembelajaran *PBL* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Media komik strip membantu siswa memahami materi dan permasalahan pembelajaran secara runtut, sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2023), bahwa penggunaan komik strip dalam model pembelajaran *PBL* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone sebelum dan sesudah menggunakan media komik strip dalam model pembelajaran *PBL*, Serta apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone sebelum dan sesudah menggunakan media komik strip dalam model pembelajaran *PBL*.

2. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang datanya berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Adapun jenis penelitian yang digunakan *Pre-Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2021) penelitian *Pre-Experimental Design* hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independent.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik strip dalam model pembelajaran *PBL* sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPAS sebagai variabel terikat dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah media komik strip, Model Pembelajaran *PBL*, dan hasil belajar. Komik strip dalam penelitian ini adalah komik yang terdiri atas beberapa panel gambar yang membentuk satu alur cerita pendek dan sederhana, menyajikan pesan melalui visualisasi gambar yang membantu peserta didik memahami peristiwa secara lebih jelas dibandingkan penjelasan verbal serta membantu peserta didik dalam menangkap informasi dan pesan pembelajaran secara lebih efektif. Model pembelajaran *PBL* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menjadikan masalah nyata sebagai titik awal dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan langkah-langkah. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran IPAS, yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone tahun ajaran 2025/2026 dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh calon peneliti adalah teknik *non probability sampling* yaitu sampling jenuh. Total sampel pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone sebanyak 29 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah Tes tertulis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Uji kelayakan instrumen dilakukan melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Prosedur pengumpulan data adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul melalui penelitian yang telah dilakukan. Analisis inferensial berupa uji normalitas dan uji hipotesis.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memaparkan proses pengolahan data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* siswa menggunakan statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menyatakan skor hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS dan analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis Deskriptif digunakan untuk memperoleh hasil belajar IPAS siswa di kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone melalui *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

a. Data *pretest* hasil belajar IPAS siswa sebelum menerapkan media komik strip dalam model Pembelajaran PBL

Pretest dilakukan pada hari Sabtu 16 Mei 2026 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 29 siswa. Setelah data *pretest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan program IBM SPSS *Statistic Version 25*, untuk mengetahui data deskriptif skor nilai *pretest* siswa. Hasil *pretest* dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Skor Nilai *Pretest* Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai
Jumlah Sampel (n)	29
Nilai Terendah	35
Nilai Tertinggi	75
Rata-rata (<i>Mean</i>)	54,66
Rentang (<i>Range</i>)	40
Standar Deviasi	11,254
Median	55,00
Modus	50

Sumber : IBM SPSS *Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 1. di atas, data *pretest* sebelum diberikan perlakuan memiliki rata rata (*mean*) adalah 54,66. Distribusi frekuensi dan persentase nilai *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi dan persentasi *Pretest* Hasil Belajar IPAS siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
80 – 100	(Sangat Tinggi)	0	0%
70 – 79	(Tinggi)	4	13,8%
60 – 69	(Sedang)	7	24,1%
50 – 59	(Rendah)	11	37,9%
0 – 49	(Sangat Rendah)	7	24,1%

Jumlah	29	100%
--------	----	------

Sumber : IBM SPSS *Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 2. di atas dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* siswa berada pada kategori rendah, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata rata (*mean*) hasil belajar IPAS siswa secara keseluruhan berjumlah 54,66.

b. Data *posttest* hasil belajar IPAS siswa sesudah menerapkan media komik strip dalam model Pembelajaran PBL

Posttest dilakukan pada hari Sabtu 23 Mei 2026 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 29 siswa. Setelah data *posttest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan program IBM SPSS *Statistic Version 25*, untuk mengetahui data deskriptif skor nilai *posttest* siswa. Hasil *posttest* dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Deskripsi skor nilai *posttest* siswa

Statistik Deskriptif	Nilai
Jumlah Sampel (n)	29
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	95
Rata-rata (<i>Mean</i>)	77,93
Rentang (<i>Range</i>)	35
Standar Deviasi	10,309
Median	75,00
Modus	70

Sumber : IBM SPSS *Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 3. di atas, data *posttest* menunjukkan bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 29 siswa. Setelah diberikan perlakuan, nilai *posttest* hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 77,93. , hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan media komik strip dalam model pembelajaran PBL.

Tabel 4. Distribusi dan persentase Nilai *Posttest* hasil belajar IPAS

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
80 – 100	(Sangat Tinggi)	13	44,8%
70 – 79	(Tinggi)	13	44,8%
60 – 69	(Sedang)	3	10,3%
50 – 59	(Rendah)	0	0%
0 – 49	(Sangat Rendah)	0	0%
Jumlah		29	100%

Sumber : IBM SPSS *Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 4. di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar IPAS siswa secara keseluruhan sebesar 77,93.

2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis inferensial dimaksud untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data selisih (*posttest* – *pretest*) siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan program IBM SPSS *Statistic Version 25*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Data dapat berdistribusi apabila nilai signifikansi pada *output Shapiro-Wilk* test lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Data selisih (*posttest- pretest*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Selisih (*Posttest-Pretest*)

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Selisih (<i>Posttest-Pretest</i>)	0,059	0,059 > 0,05 = Normal

Sumber : IBM SPSS *Statistic Version 25*

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan teknik Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi data selisih (*posttest* – *pretest*) sebesar 0,059. Nilai tersebut lebih besar dari pada taraf signifikansi 0,05 ($0,059 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data selisih (*posttest* – *pretest*) berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media komik strip dalam model pembelajaran *PBL* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sampel t-Test* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistic Version 25*, dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Nilai signifikansi yang digunakan sebesar 5% atau 0,05. nilai signifikansi dari data sampel < 0,05 sehingga H_1 diterima.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis dengan Teknik *Paired Sample T-Test*

Data	Sig. (2-tailed)	T_{hitung}	Df	Keterangan
<i>Pretest- Posttest</i>	0,000	16,261	28	$0,000 < 0,05$ = Terdapat Pengaruh

Sumber: IBM SPSS *Statistic Version 25*

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti nilainya lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05) yang artinya, terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* sebelum perlakuan dan nilai *posttest* setelah perlakuan. Dilihat tabel di atas, nilai t_{hitung} sebesar 16,261 dibandingkan dengan nilai $t_{tabel} = 5\%$ dan $df = 28$ diperoleh $t_{tabel} 2,04841$. Maka t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari t_{tabel} ($16,261 > 2,04841$) Sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone dengan jumlah penelitian sebanyak 29 siswa.

1. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Sebelum Penerapan Media Komik Strip Bdalam Model Pembelajaran *PBL*

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, ditemukan hasil belajar IPAS siswa sebelum penerapan media komik strip dalam model pembelajaran *PBL* berada pada kategori rendah, dengan perolehan nilai rata-rata 37,9. Rendahnya nilai rata-rata siswa menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih belum optimal. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari, mengaitkan materi

dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, serta menjawab soal-soal yang diberikan. Temuan ini sejalan dengan Afandi, dkk (2024) yang menyatakan bahwa hasil belajar IPAS siswa cenderung rendah apabila pembelajaran belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, penelitian Arifin, dkk (2024) juga menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif dapat menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

2. Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Setelah Penerapan Media Komik Strip dalam Model Pembelajaran PBL

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa setelah penerapan media komik strip dalam model *PBL* meningkat dan berada pada kategori tinggi dengan perolehan nilai mean 44,8. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, mampu mengidentifikasi permasalahan yang diberikan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menemukan solusi berdasarkan materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media komik strip membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak melalui penyajian gambar dan cerita yang menarik sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Sejalan dengan Rahman dkk. (2023), Media pembelajaran adalah alat guru atau bentuk rangsangan yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran.

Penelitian Shofiyah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model *PBL* berbantuan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu mendorong keaktifan, kerja sama, dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Selain itu sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Maharani (2025), bahwa penggunaan media komik strip dalam pembelajaran IPAS yang dipadukan dengan model pembelajaran *PBL* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

3. Pengaruh Signifikan Penerapan Media Komik Strip dalam Model Pembelajaran PBL terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe

Berdasarkan analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah penerapan media komik strip dalam model *PBL* mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 54,66 menjadi 77,93 dengan selisih peningkatan sebesar 23,27.

Peningkatan tersebut terjadi karena penggunaan media komik strip dalam model pembelajaran *PBL* mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka memahami materi yang dipelajari. penelitian Adilla, dkk (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena materi menjadi lebih mudah dipahami dan pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Selain itu,

Menurut Suryani (2023), bahwa penggunaan komik strip dalam model pembelajaran *PBL* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar dibuktikan dengan adanya peningkatan skor yang diperoleh oleh peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe sebelum penerapan media komik strip dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* berada pada kategori rendah, dengan rata rata 54,66 setelah penerapan media komik strip dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* berada pada kategori tinggi, dengan rata rata 77,93 dan Terdapat perbedaan penerapan media komik strip dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres 5/81 Bajoe Kabupaten Bone yang dapat dilihat dari hasil uji normalitas yang menunjukkan data

berdistribusi normal atau uji hipotesis yang menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru dapat menerapkan media komik strip dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* pada proses pembelajaran IPAS disekolah dasar karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Serta Peneliti yang akan melaksanakan penelitian yang relevan disarankan menggunakan jenis eksperimen desain yaitu quasi eksperimen atau penelitian tindakan kelas agar hasil penelitian dapat dibandingkan dengan kelas kontrol.

REFERENSI

- Adilla, F., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2025). Efektivitas penerapan media komik menggunakan model discovery learning terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Guru Kita*, 9(3), 658–673.
- Ariandi, Y. (2017). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar Pada Model Pembelajaran PBL. *Juournal unnes.ac.id*, 1996, 579–585.
- Arifin, M., Yunira, Y., Harahap, S. E., & Marbun, E. (2024). Penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Journal of Education Research*, 5(2).
- Firdaus. (2023). *Berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran matematika (Edisi revisi)*. CV. Syahadah Creative Media.
- Gusti, N. I., Putu, A. Y. U., Puspita, R. D. W. I., Pendidikan, M., Universitas, D., Pendidikan, M., & Ikip, D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4).
- Kusuma Putra, G. L. A., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8.
- Maharani, A. (2025). Meningkatkan Pemahaman Bacaan Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Komik Strip. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Mahendra Zebua. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 4(1), 85–98.
- Mutiara, P., Diliya, V., & Jampel, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 5(2), 185–193.
- Prayoga, D. S. (2021). Teknik Membuat Komik Strip Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 87–97.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653.
- Ramadhani, L. (2023). Efektivitas Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Naratif Bahasa Jerman Siswa. *E-Journal Laterne*, 12(2).
- Safitri, Y. (2023). Pengembangan Media Komik Strip Digital Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis IPA. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 92–98.
- Selvi Meilasari. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(3), 195–207.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siklus Air Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Komik Di Kelas V. *Jurnal*

Ilmiah PGSD FKIP 09 (2).

Shofiyah, M., Thohir, M. A., & Amzah, S. (2025). Penerapan PBL berbantuan komik dengan pendekatan CRT untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan kolaborasi SDN Pandanwangi 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).