



EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *EDUCOMIC* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS

Naisya Ramadhani^{1*}, Lintang Kironoratri², & Siti Masfuah³

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jalan Lingkar Utara, Kudus, Jawa Tengah 59327, Indonesia

*Email: 202133307@std.umk.ac.id

Submit: 16-08-2025; Revised: 23-08-2025; Accepted: 26-08-2025; Published: 04-10-2025

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS yang berdasarkan hasil observasi terhadap 20 siswa menunjukkan hanya 40% siswa dengan hasil belajar tinggi, dengan rata-rata nilai 65, jauh di bawah standar KKTP yang ditetapkan (75). Penelitian ini mengkaji efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *educomic* terhadap hasil belajar IPAS sebagai variabel dependen. Model PBL merupakan rangkaian pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one-group pre-test and post-test*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan tes tertulis berbentuk uraian. Analisis data dilakukan menggunakan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 27, diawali dengan uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk*, kemudian dilanjutkan dengan uji *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan adanya efektivitas penerapan model PBL berbantuan media *educomic* terhadap hasil belajar IPAS. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji *N-gain* sebesar 0,52 yang berada pada rentang $0,3 \leq g < 0,7$ sehingga dikategorikan sebagai peningkatan sedang.

Kata Kunci: *Educomic*, Hasil Belajar, *Problem Based Learning*.

ABSTRACT: This study is motivated by the low learning outcomes of IPAS which based on the observation results of 20 students show that only 40% of students with high learning outcomes, with an average score of 65, far below the set KKTP standard (75). This study examines the effectiveness of the *Problem Based Learning* (PBL) model assisted by *educomic* media on the learning outcomes of social studies as a dependent variable. The PBL model is a series of learning that focuses on solving problems in daily life. This study uses a quantitative method with a *pre-experimental* design of the type *one-group, pre-test, and post-test*. Data were collected through interviews, observations, and written tests in the form of descriptions. Data analysis was carried out using *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) version 27, starting with a normality test using the *Shapiro-Wilk* technique, then continued with the *N-gain* test. The results of the study showed the effectiveness of the application of the PBL model assisted by *educomic* media on the learning outcomes of IPAS. This is evidenced by the *N-gain* test value of 0.52 which is in the range of $0.3 \leq g < 0.7$ so it is categorized as a moderate increase.

Keywords: *Educomic*, Learning Outcomes, *Problem Based Learning*.

How to Cite: Ramadhani, N., Kironoratri, L., & Masfuah, S. (2025). Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educomic* terhadap Hasil Belajar IPAS. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(4), 1004-1014. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i4.660>



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa merupakan pencapaian yang diperoleh melalui proses pembelajaran yang mengakibatkan perubahan perilaku individu dalam berinteraksi

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/panthera>



dengan lingkungannya (Widyasari *et al.*, 2024). Hasil belajar dianggap berhasil apabila siswa menunjukkan perkembangan dan peningkatan perilaku sesuai tujuan pembelajaran (Indiyanti *et al.*, 2023). Keberhasilan ini dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diberikan guru melalui ulangan atau ujian (Alfiaturrohmah *et al.*, 2022). Dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi kenampakan alam dan buatan, hasil belajar siswa tercermin dari kemampuan mereka dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menjelaskan berbagai fenomena di sekitar. Selain itu, pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Kamil *et al.*, 2024). Hasil belajar yang baik akan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang berguna untuk berkontribusi positif terhadap masyarakat dan lingkungan di masa depan (Cahyani *et al.*, 2023).

Hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas III SD Negeri 1 Gamong menunjukkan bahwa capaian hasil belajar IPAS masih rendah. Hanya 40% siswa yang tergolong memiliki hasil belajar tinggi, dengan rata-rata nilai ulangan harian sebesar 65 yang jauh di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Ujian harian menunjukkan bahwa 60% siswa belum mencapai nilai KKTP, sementara hasil survei mengungkap bahwa 70% siswa kurang tertarik dengan metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang umumnya mengandalkan ceramah (Prameswara & Pius, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa (Khoirinida *et al.*, 2024).

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang menawarkan pendekatan pembelajaran interaktif dan kontekstual, sehingga efektif meningkatkan keterlibatan siswa di kelas (Novita *et al.*, 2020; Saputri *et al.*, 2022). Menurut Khakim *et al.* (2022), model PBL berfokus pada pemecahan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Model ini terbukti mampu memengaruhi motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS (Mardani *et al.*, 2021). Sintaks PBL meliputi: 1) orientasi pada masalah yang relevan; 2) pembentukan kelompok diskusi; 3) penelitian atau pengumpulan informasi; 4) perumusan solusi berdasarkan analisis; dan 5) presentasi hasil pemecahan masalah (Dwindiarti *et al.*, 2021).

Untuk mendukung penerapan model PBL, media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat dibutuhkan. Salah satunya adalah *edumatic*, yaitu komik digital interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan menarik, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Isi *edumatic* mencakup penjelasan mengenai kenampakan alam dan buatan, ilustrasi situasi nyata, serta pertanyaan reflektif yang merangsang pemikiran kritis siswa. Dengan fitur interaktifnya, *edumatic* mendorong siswa menjadi peserta aktif dalam pembelajaran, bukan hanya pembaca pasif. Keunggulannya terletak pada kombinasi visualisasi yang menarik, interaktivitas, dan konten edukatif yang mendidik sekaligus menghibur (Tahir & Tahir, 2024).



Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan model PBL memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Handayani *et al.* (2023) menemukan bahwa model PBL efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengintegrasikan model PBL berbantuan media *edumatic* ke dalam pembelajaran IPAS untuk menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educomic* terhadap Hasil Belajar IPAS”.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan model *one group pre-test and post-test design*. Desain ini melibatkan satu kelas yang diberikan perlakuan, kemudian dilakukan perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Rahmawati & Hardini, 2020). Materi pembelajaran yang digunakan dalam perlakuan adalah kenampakan alam dan buatan. Rancangan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian.

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai *pre-test*;

X = Perlakuan model *problem based learning* berbantuan media *edumatic*; dan

O₂ = Nilai *post-test*.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi Penelitian

Populasi adalah area generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil simpulannya (Monitaria & Baskoro, 2021). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SD 1 Gamong, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus.

Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang digunakan untuk mewakili keseluruhan populasi (Amin *et al.*, 2023). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel, dimana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Fifiani, 2021). Penelitian ini mengambil sampel seluruh siswa kelas III SD 1 Gamong, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus yang berjumlah 20 siswa, 6 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tahap sebagai berikut:

Instrumen Penelitian

1) Instrumen Tes

Penelitian ini menggunakan tes tertulis yang berupa 12 soal *essay*. Tes dengan bentuk *essay* digunakan untuk mengukur pengetahuan IPAS siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan



media *edumatic* dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *edumatic* pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan buatan (Inanna *et al.*, 2021).

2) Instrumen Non Tes

Penelitian ini melibatkan observasi langsung di lapangan yang bertujuan untuk mengukur keterampilan proses IPAS, dimana guru kelas berperan sebagai observer (Baharuddin, 1990). Sebelum melakukan kegiatan observasi, peneliti harus menyiapkan lembar observasi terlebih dahulu. Lembar observasi tersebut berisi daftar kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan penerapan model *problem based learning* dan penggunaan media *edumatic* dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, terdiri dari berbagai aspek biologis dan psikologis. Proses ini melibatkan dua elemen utama, yaitu pengamatan dan memori (Nurjanah, 2021). Dalam penelitian ini menggunakan teknik non tes, salah satunya berasal dari observasi atau pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan untuk mengamati keterampilan proses IPAS siswa saat belajar di kelas. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan lembar observasi terkait dengan penilaian aspek keaktifan siswa dan memperhatikan penyampaian guru saat mengajar, dimana siswa dapat mengemukakan pendapatnya, penguasaan materi, tanya jawab kepada guru, serta mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan terkait penelitian kepada narasumber yang telah ditentukan (Sahir, 2022). metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu wawancara terstruktur, wawancara dengan melibatkan guru kelas III SD 1 Gamong, Kecamatan Kaliwungu, Kudus sebagai narasumber. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang ada dalam pembelajaran di dalam kelas.

Tes

Tes dapat memberikan gambaran mengenai tingkat intensitas perilaku seseorang, baik dalam perbandingan dengan siswa lain maupun terhadap standar tertentu. Oleh karena itu, tes hasil belajar dapat didefinisikan sebagai alat atau prosedur sistematis yang digunakan untuk mengukur pencapaian belajar siswa (Inanna *et al.*, 2021). Data yang diperoleh berupa hasil belajar IPAS yang diukur melalui tes *essay* sebanyak 12 butir soal. Tes ini diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal (*pre-test*) sebelum perlakuan, dan kemampuan akhir (*post-test*) setelah perlakuan diberikan. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Gamong pada materi kenampakan alam dan buatan dalam mata pelajaran IPAS.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan dokumen atau catatan tertulis yang tersedia (Muflikah *et al.*, 2025). Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini berupa gambar dan video, adanya gambar dan video dapat dijadikan sebagai bukti bahwa



peneliti telah melakukan penelitian ini. Bukti tersebut kemudian dianalisis untuk mendukung temuan dan simpulan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen dan variabel dependen mengikuti distribusi normal atau tidak (Astuti *et al.*, 2021). Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk mengevaluasi distribusi data hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa, apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Adapun rumus yang digunakan dalam uji *Shapiro-Wilk* yaitu:

$$T_3 = \frac{1}{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2} \left[\sum_{i=1}^n a_i (X_{n-1+i} - X_i) \right]^2$$

Sumber: Agustin & Permatasari (2020).

Keterangan:

T_3 = Uji *Shapiro-Wilk*;

a_i = Koefisien uji *Shapiro-Wilk*;

X_{n-1+i} = Data ke $n - i + 1$;

X_i = Data ke- i ; dan

$\bar{X}$ = Rata-rata data.

Uji N-gain

Uji *N-gain* merupakan metode yang sering digunakan untuk menilai seberapa efektif suatu proses pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Sukarelawan *et al.*, 2024). Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu materi setelah penerapan metode tertentu dalam proses belajar mengajar. *N-gain* dalam penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* IPAS siswa kelas III dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *edumatic*. Adapun rumus pengujian normalitas *N-gain* adalah:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber: Sukarelawan *et al.* (2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan *one group pretest-posttest* design, yang dilaksanakan pada 2 juni sampai 4 juni 2025 dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *edumatic* terhadap hasil belajar IPAS. Penelitian ini menggunakan 1 kelas sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa, adapun materi pembelajaran dalam penelitian ini, yaitu mengenai kenampakan alam dan buatan. Sebelum perlakuan diberikan, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *edumatic*.



Hasil Belajar Pre-test dan Post-test Pemahaman IPAS

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Pre-test dan Post-test Siswa.

Ukuran Data	Pre-test	Post-test
Jumlah Data	20	20
Jumlah Nilai	1335	1678
Rata-rata	66.8	83.5

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui rata-rata nilai *pre-test* mencapai angka 66,8 sedangkan rata-rata nilai *post-test* mencapai angka 83,5. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi daripada nilai *pre-test*.

1) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan jenis analisis statistik yang tepat dalam penelitian ini. Apabila data terdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik, sedangkan jika data tidak terdistribusi normal, maka digunakan statistik non-parametrik (Sariningsih *et al.*, 2024). Uji normalitas merupakan prosedur untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal ditunjukkan oleh pola data yang simetris menyerupai kurva lonceng, dimana nilai modus, mean, dan median berada pada titik yang sama di tengah distribusi (Sonjaya *et al.*, 2025). Data yang digunakan dalam uji normalitas ini berasal dari nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 1 Gamong. Analisis dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 27, dan hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pemahaman Konsep IPAS.

Tests of Normality	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.155	20	.200*	.951	20	.378
Post-test	.118	20	.200*	.973	20	.814

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05, yaitu sebesar 0,378 untuk data *pre-test* dan 0,814 untuk data *post-test*. Dengan jumlah sampel $N = 20$, hasil ini menunjukkan bahwa data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal atau H_0 diterima. Dengan demikian, hasil belajar IPAS siswa, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *edumatic* berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik yang sesuai.

2) Uji N-gain

Uji *N-gain* merupakan metode yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman atau hasil belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan atau pembelajaran tertentu (Sonjaya *et al.*, 2025). Tujuan uji ini adalah untuk menguji hipotesis terkait efektivitas model *problem based learning* berbantuan media *edumatic* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Analisis peningkatan dilakukan dengan



membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan skor ideal yang telah ditentukan. Proses perhitungan *N-gain* dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS Versi 27, dan hasil analisis data ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *N-gain* Pemahaman IPAS.

No.	Pemahaman IPAS	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-gain</i>	Kriteria
1	Mengingat (C1)	73	91	0.67	Sedang
2	Memahami (C2)	69	86	0.55	Sedang
3	Menerapkan (C3)	62	82	0.53	Sedang
4	Menganalisis (C4)	62	78	0.42	Sedang
5	Mengevaluasi (C5)	72	88	0.57	Sedang
6	Menciptakan (C6)	63	76	0.35	Sedang
Rata-rata		66.8	83.5	0.515	Sedang

Tabel 5. Statistik *N-gain* Pemahaman IPAS.

<i>Descriptive Statistics</i>					
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>N-Gain_Score</i>	20	.30	.78	.5280	.12669
<i>N-Gain_Persen</i>	20	30.00	78.26	52.8050	12.66917
<i>Valid N (Listwise)</i>	20				

Berdasarkan perhitungan analisis *N-gain* hasil belajar IPAS, diperoleh nilai 0,52 yang berada di rentang $0,3 \leq g < 0,7$ dengan kriteria sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *edumatic*.

Pembahasan

Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educomic terhadap Hasil Belajar IPAS

Berdasarkan hasil penelitian, perolehan uji *N-Gain* dari skor *pre-test* dan *post-test* hasil belajar IPAS per indikator menunjukkan peningkatan yang bervariasi pada setiap level kognitif. Pada indikator Mengingat (C1), skor *pre-test* sebesar 73 meningkat menjadi 91 pada *post-test*, dengan nilai *N-gain* 0,67 yang termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mampu mengingat kembali konsep dasar IPAS setelah pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media *edumatic*. Stimulasi materi melalui visual yang menarik memudahkan siswa dalam mengingat konsep, sejalan dengan pendapat Nisak *et al.* (2022), bahwa penyajian visual efektif meningkatkan daya ingat siswa.

Pada indikator Memahami (C2), skor *pre-test* 69 meningkat menjadi 86 pada *post-test*, dengan nilai *N-gain* 0,55 (kategori sedang). Peningkatan ini mengindikasikan siswa lebih mampu menangkap makna materi. Diskusi aktif yang difasilitasi guru selama pembelajaran PBL mendorong siswa mengolah informasi dengan lebih baik. Khotimah *et al.* (2025) menekankan bahwa suasana belajar yang menarik dan terarah dapat mengoptimalkan pemahaman konsep siswa.

Pada indikator Menerapkan (C3), skor *pre-test* 62 meningkat menjadi 82 pada *post-test*, dengan nilai *N-gain* 0,53 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan teori ke konteks praktis. Tugas pemecahan masalah yang diberikan guru mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata atau simulasi. Sejalan dengan pendapat Hastiani



et al. (2024), penerapan konsep dalam praktik nyata dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Pada indikator Menganalisis (C4), skor *pre-test* 62 meningkat menjadi 78 pada *post-test*, dengan nilai *N-gain* 0,42 (kategori sedang). Peningkatan ini menunjukkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menghubungkan berbagai elemen informasi mulai berkembang. Melalui bimbingan guru, siswa belajar mengidentifikasi komponen permasalahan menggunakan media *educomic*, sehingga pembelajaran menjadi lebih aplikatif (Rukayati *et al.*, 2024).

Pada indikator Mengevaluasi (C5), skor *pre-test* 72 meningkat menjadi 88 pada *post-test*, dengan nilai *N-gain* 0,57 (kategori sedang). Siswa mulai mampu menilai dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang ada. Diskusi reflektif yang dipandu guru membantu siswa membandingkan solusi dan melakukan penilaian kritis. Temuan ini sejalan dengan Maula *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa, kemampuan mengevaluasi melibatkan pengambilan keputusan dan kritik konstruktif terhadap materi pembelajaran.

Pada indikator Menciptakan (C6), skor *pre-test* 63 meningkat menjadi 76 pada *post-test*, dengan nilai *N-gain* 0,35 (kategori sedang). Meskipun peningkatannya paling kecil, indikator ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menghasilkan produk atau gagasan baru berdasarkan pembelajaran. Guru mendorong kreativitas siswa melalui pembuatan karya atau solusi alternatif. Penelitian Ruslandi *et al.* (2025) mendukung temuan ini, bahwa penggunaan media visual dalam PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai level kognitif. Secara keseluruhan, penerapan model PBL berbantuan *educomic* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dalam kategori sedang. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator C1 (Mengingat), sedangkan peningkatan terendah terdapat pada indikator C6 (Menciptakan) yang mengindikasikan perlunya penguatan lebih lanjut pada aspek kreativitas.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman IPAS siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *educomic*. Efektivitas model ini dibuktikan melalui hasil uji *N-Gain* yang menunjukkan nilai 0,52 yang berada pada kategori peningkatan sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *educomic* mampu meningkatkan pemahaman siswa secara nyata dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

SARAN

Berdasarkan simpulan pada penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran kepada pembaca dan peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan tema yang relevan, antara lain: 1) menelaah dengan lebih banyak sumber atau referensi dari berbagai penelitian terdahulu dengan tema yang relevan dengan penelitian; dan 2) penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, misalnya pada jenjang kelas yang berbeda atau pada mata pelajaran lain, guna mengetahui efektivitas model *problem based learning* berbantuan *educomic* secara lebih menyeluruh.



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, P., & Permatasari, R. I. (2020). Pengaruh Pendidikan dan Kompensasi terhadap Kinerja Divisi *New Product Development* (NPD) pada PT. Mayora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174-184. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>
- Alfiaturrohmaniah, F., Masfuah, S., & Roysa, M. (2022). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 157-170. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.386>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Sampel dalam Penelitian. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15-31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Astuti, N. D., Ahsin, M. N., & Masfuah, S. (2021). Efektivitas Model *Group Investigation* Berbantuan Media Watak Kalinyamatan terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Wasis : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 60-67. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5001>
- Baharuddin, B. (1990). *Metodologi Penelitian Pendidikan IPA Buku 1*. Ujung Pandang: Balai Pendidikan dan Latihan Pelayaran Ujung Pandang.
- Cahyani, W. P., Khamdun, K., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model *Predict Observe Explain* (POE) pada Siswa Kelas V SD 7 Bulung Kulon. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6346-6358.
- Dwindiarti, R., Arafik, M., & Suprianti, D. (2021). Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Pengukuran Waktu di Kelas II SDN Tamanasri. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4), 1063-1068. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2538>
- Fifiani, R. (2021). Pengaruh Perhatian Orangtua dan Komunikasi Keluarga terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IVA MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*. IAIN Ponorogo.
- Handayani, S., Listyarini, I., Saputro, B. A., & Miyarti, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Sawah Besar 01. *Journal on Education*, 5(4), 12518-12526. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2237>
- Hastiani, E. P., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2024). Keefektifan Model *Group Investigation* Berbantuan Media Kartu *Truth or Dare* "Inkara" terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 3 Wergu Wetan. *Edukasi : Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 16(2), 255-270. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i2.12668>
- Inanna, I., Rahmatullah, R., & Hasan, M. (2021). *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Indiyanti, C. E., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2023). Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbasis *Edutainment* untuk Meningkatkan



- Pemahaman Konsep Siswa SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 134-143.
- Kamil, M. N. A., Rahmita, R., & Boroallo, R. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II di SD Negeri 22 Palu. *Jurnal Dikdas*, 11(2), 150-165.
- Khakim, N., Santi, N. M., Assalami, A. B. U., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn di SMP Yakpi 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347-358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Khoirinida, N., Khamdun, K., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *QR Code*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 253-271. <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i2.46098>
- Khotimah, K., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2025). Efektivitas Media Tanah Liat terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SDN Jambeyan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 11(1), 205-212. <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.12428>
- Mardani, N. K., Atmadja, N. B., & Suastika, I. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55-64. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Maula, N. R., Nugroho, A. A., & Prastyo, K. D. (2024). Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1B. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 266-271. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.483>
- Monitaria, A. M., & Baskoro, E. (2021). Pengaruh Harga, Pelayanan dan Promosi *Online* terhadap Keputusan Pembelian pada Rumah Makan Gubuk Tiwul. *Pharmacognosy Magazine*, 1(3), 399-405. <https://doi.org/10.24127/diversifikasi.v1i3.703>
- Muflikah, S., Kironoratri, L., & Santoso, D. A. (2025). Peningkatan Metode *Drill* dan *Ebook* Kalokasu terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas IV SDN Cengkalsewu Pati. *Edukasi Tematik : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 42-46. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.512>
- Nisak, H., Masfuah, S., & Hilyana, S. (2022). Efektivitas Video Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3), 1758-1767. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i3.10909>
- Novita, D., Ratnasari, Y., & Kironoratri, L. (2020). Penerapan Model PBL Berbantuan *Flash Card* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Autentik Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 209-219. <https://doi.org/10.36379/autentik.v8i2.525>
- Nurjanah, N. (2021). Analisis Kepuasan Konsumen dalam Meningkatkan Pelayanan pada Usaha *Laundry*. *Jurnal Mahasiswa*, 1(1), 117-128.
- Prameswara, A. Y., & Pius, X. I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil



- Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala melalui Pembelajaran Kooperatif. *Sapa : Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 8(1), 1-9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Rahmawati, L., & Hardini, A. T. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1035-1043. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.496>
- Rukayati, D. L., Masfuah, S., & Santoso, D. A. (2024). Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Popin terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3840-3847. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8641>
- Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. (2025). Peran Metode Pembelajaran Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(1), 79-90. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1203>
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. Bantul: KBM Indonesia.
- Saputri, M., Muliadi, A., & Safnowandi, S. (2022). Profil Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada Kelas XI. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(3), 148-155. <https://doi.org/10.36312/ejiip.v2i3.98>
- Sariningsih, I. R., Nugraha, A., & Setiadi, P. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 1 Pataruman. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 227-241. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17898>
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., & Naufal, S. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1627-1639.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-gain vs Stacking*. Bantul: Suryacahya.
- Tahir, A., & Tahir, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Multimedia. *Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(2), 605-614. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i2.27802>
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 61-67. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368>