

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKATIF BERBASIS PBL MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI
KEBUTUHAN DAN KEINGINAN PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 1 SUKOREJO
KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri



Oleh:

ANNISA NUR ROHMAH

NPM : 2214060109

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

ANNISA NUR ROHMAH

NPM: 2214060109

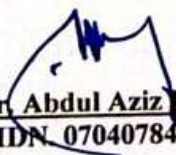
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKATIF BERBASIS PBL MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI
KEBUTUHAN DAN KEINGINAN PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 1 SUKOREJO
KABUPATEN NGANJUK**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP
UN PGRI Kediri

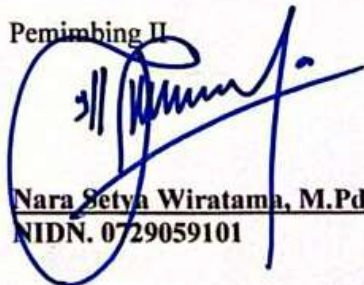
Tanggal: 13 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A
NIDN. 0704078402

Pembimbing II



Nara Setya Wiratama, M.Pd.
NIDN. 0729059101

Skripsi oleh:

ANNISA NUR ROHMAH

NPM: 2214060109

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKATIF BERBASIS PBL MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI
KEBUTUHAN DAN KEINGINAN PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 1 SUKOREJO
KABUPATEN NGANJUK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang

Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
2. Penguji I : Farida Nurlaila Zunaidah, S.Pd.M.Pd.
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini peneliti:

Nama : Annisa Nur Rohmah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Nganjuk / 08 Agustus 2003
NPM : 2214060109
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan peneliti tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 08 Juli 2026

Yang Menyatakan



ANNISA NUR ROHMAH
NPM: 2214060109



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Aku pernah merasa tertinggal, lelah, bahkan hampir menyerah. Tetapi pendidikan mengajarkanku satu hal: bahwa setiap usaha, sekecil apa pun, tetap memiliki arti bagi masa depan yang sedang diperjuangkan.”

(Ki Hajar Dewantara)

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh Keluargaku Tercinta.

RINGKASAN

Annisa Nur Rohmah: Pengembangan Media Komik Edukatif Berbasis PBL Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kebutuhan dan Keinginan Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukorejo Kabupaten Nganjuk, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Edukatif, *Problem Based Learning* (PBL), Kebutuhan dan Keinginan, IPAS.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya antusias peserta didik dalam pembelajaran IPAS pada materi kebutuhan dan keinginan yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi kebutuhan dan keinginan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk 1) mengetahui kevalidan media komik edukatif berbasis *Problem Based Learning* (PBL); 2) mengetahui kepraktisan media komik edukatif berbasis *Problem Based Learning* (PBL); 3) mengetahui keefektifan media komik edukatif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Sukorejo. Teknik pengumpulan data yaitu melalui lembar validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) media komik edukatif berbasis PBL memperoleh tingkat kevalidan sebesar 88% dengan kategori sangat valid, 2) media komik edukatif berbasis PBL memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 88,25% dengan kategori sangat praktis, 3) media komik edukatif berbasis PBL memperoleh Tingkat keefektifan belajar klasikal sebesar 88% dengan kategori sangat efektif.

Berdasarkan penelitian pengembangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik edukatif berbasis PBL (*Problem Based Learning*) pada materi kebutuhan dan keinginan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Sukorejo dinilai sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Edukatif Berbasis PBL Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kebutuhan dan Keinginan Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukorejo Kabupaten Nganjuk”** dengan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu bentuk implementasi dari proses perkuliahan, sekaligus sebagai langkah awal dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, khususnya dalam menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi kebutuhan dan keinginan melalui pendekatan *Problem Based Learning* (PBL).

Peneliti menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua jurusan/prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A., selaku dosen pembimbing pertama yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat;
5. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat;
6. Bapak Sutan Tristyan S.Pd., selaku kepala SD Negeri 1 Sukorejo yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian;
7. Bapak Muraji dan Ibu Nyaminem tercinta serta keluarga, dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan,

serta pengorbanan tanpa henti. Terima kasih atas segala perjuangan yang tidak pernah lelah demi masa depan peneliti. Semoga setiap langkah dan pencapaian ini dapat menjadi kebanggaan bagi Bapak dan Ibu;

8. Sahabat dan teman-temanku, Fadhillah Putri Arianty, Kirani Roudhatul Jannah, Kartika Aprillia Nur Fahma, Dika Purwaningsih, Maria Setella Laetitia, Quwini Yogi Lestari, Siti Yusnia Rahayu, Siti Yusmia Rahayu, Anisa Rahayuningtyas yang sudah mendengarkan keluh kesah peneliti, meluangkan waktu selama ini, terima kasih untuk segala tawanya selama ini. Semoga kita semua diberikan kemudahan disetiap urusan dan diberikan perlindungan serta keselamatan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di tahap penelitian selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar, serta menjadi inspirasi bagi peneliti dan pendidik lainnya.

Kediri, 08 Juli 2026



Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Komik Edukatif	11
3. <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	15

4. Pembelajaran IPAS di Kelas IV	18
5. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	23
6. Materi Kebutuhan dan Keinginan.....	26
7. Hasil Belajar	24
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	31
C. Kerangka Berpikir	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model/Pendekatan Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan	37
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	37
2. <i>Design</i> (Desain)	38
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	39
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	39
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	40
C. Desain Pengembangan.....	41
D. Tempat Dan Waktu Perancangan	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Penelitian.....	49
G. Teknik Analisis Data	63
H. Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk	66
I. Norma Keputusan	68

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Sekolah.....	69
B. Data Produk Hasil Pengembangan	70
1. Analisis	70
2. Desain	70
3. Pengembangan.....	75
4. Implementasi	80
5. Evaluasi	81

C. Data Uji Coba	82
1. Data Uji Coba Terbatas	82
2. Data Uji Coba Luas	83
D. Analisis Data	85
1. Kevalidan.....	85
2. Kepraktisan.....	87
3. Keefektifan	89
E. Revisi Produk	90
F. Kajian Akhir Produk.....	95
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	CP dan TP	24
Tabel 3.1	Desain Awal Komik edukatif	42
Tabel 3.2	Matriks Waktu Penelitian	47
Tabel 3.3	Pedoman Observasi	50
Tabel 3.4	Pedoman Wawancara Guru	51
Tabel 3.5	Pedoman Wawancara Peserta Didik	52
Tabel 3.6	Validasi Ahli Materi	52
Tabel 3.7	Skala Likert Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 3.8	Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 3.9	Skala Likert Validasi Ahli Media	55
Tabel 3.10	Angket Respon Guru	55
Tabel 3.11	Skala Likert Angket Respon Guru.....	56
Tabel 3.12	Angket Respon Peserta Didik	57
Tabel 3.13	Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	58
Tabel 3.14	Jabaran Data.....	64
Tabel 3.15	Kriteria Validasi Produk	64
Tabel 3.16	Kriteria Kepraktisan Produk	65
Tabel 3.17	Kriteria Keefektifan Produk	66
Tabel 4.1	Draft Media Pembelajaran	71
Tabel 4.2	Hasil Angket Validasi Ahli Media	76
Tabel 4.3	Hasil Angket Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.4	Hasil Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik	81
Tabel 4.5	Hasil <i>Pretest</i> Uji Coba Terbatas	82
Tabel 4.6	Hasil <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	83
Tabel 4.7	Hasil <i>Pretest</i> Uji Coba Luas	83

Tabel 4.8	Hasil <i>Possttest</i> Uji Coba Luas	84
Tabel 4.9	Hasil Analisis Penilaian Materi oleh Ahli Materi.....	85
Tabel 4.10	Hasil Analisis Penilaian Media oleh Ahli Media	86
Tabel 4.11	Kriteria Penilaian Kevalidan.....	87
Tabel 4.12	Hasil Analisis Respon Guru.....	87
Tabel 4.13	Hasil Analisis Respon peserta didik Uji Coba Terbatas	87
Tabel 4.14	Hasil Analisis Respon peserta didik Uji Coba Luas	88
Tabel 4.15	Kriteria Penilaian Kepraktisan.....	89
Tabel 4.16	Hasil Analisis <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas.....	89
Tabel 4.17	Hasil Analisis <i>Posttest</i> Uji Coba Luas.....	89
Tabel 4.18	Kriteria Keefektifan Produk	90
Tabel 4.19	Hasil Revisi Produk	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE	37
Gambar 4.1 Catatan Ahli Media	77
Gambar 4.2 Catatan Ahli Materi.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Berita Acara Bimbingan.....	107
Lampiran 2.	Surat Penelitian/Izin	109
Lampiran 3.	Surat Keterangan Melakukan Penelitian	110
Lampiran 4.	Lembar Pemanfaatan Produk	111
Lampiran 5.	Hasil Instrumen Obervasi.....	112
Lampiran 6.	Pedoman Wawancara	113
Lampiran 7.	Surat Validasi Ahli Materi	114
Lampiran 8.	Lembar Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 9.	Surat Validasi Ahli Media.....	118
Lampiran 10.	Lembar Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran 11.	Lembar Kepraktisan Guru.....	122
Lampiran 12.	Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	124
Lampiran 13.	Perangkat Pembelajaran	126
Lampiran 14.	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	153
Lampiran 15.	Dokumentasi	162
Lampiran 16.	Foto Bimbingan Dosen	167
Lampiran 17.	Hasil Plagiasi.....	169
Lampiran 18.	Surat Bebas <i>Similarity</i>	170
Lampiran 19.	Berita Acara Ujian Skripsi	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan sentral dalam mengembangkan potensi individu maupun kelompok. Seiring dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan menjadi instrumen penting dalam mendorong kemajuan masyarakat. Oleh karena itu, tenaga pendidik dituntut untuk bersedia merancang atau memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran; contoh media tersebut meliputi buku, televisi, koran, dan lain-lain. Selain itu, literasi merupakan aspek krusial dalam bidang pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS memberikan landasan pengetahuan bagi peserta didik mengenai berbagai aspek sosial, budaya, sejarah para pejuang Indonesia, serta dinamika perekonomian di Indonesia.

Pembelajaran yang berfokus pada bidang perekonomian juga dianggap penting untuk membantu peserta didik memahami kebutuhan dan keinginan mereka sejak usia dini. Pengetahuan dasar ini sangat bermakna dalam membentuk kepribadian generasi bangsa yang baik, berakarakter, serta bertanggung jawab dalam mengelola keuangan. Materi ini tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga meliputi sikap dan keterampilan dalam mengambil keputusan ekonomi yang bijak untuk kehidupan sehari-hari. Keterampilan ekonomi tersebut penting bagi peserta didik dan sangat relevan dalam menghadapi kondisi perekonomian dunia yang semakin kompleks saat ini. Khususnya, pembelajaran ini berupaya menjadikan peserta didik lebih aktif dan turut berpartisipasi dalam kegiatan mengelola keuangan selama proses belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan bermanfaat bagi seluruh peserta. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru menggunakan media visual berupa komik edukatif. Di dalam komik edukatif tersebut, terdapat gambaran kegiatan sehari-hari tentang pengelolaan keuangan dan menabung yang dapat diikuti oleh peserta didik sejak usia dini. Dan tentunya berisi informasi yang

menggugah dan mudah diikuti peserta didik Sekolah Dasar serta menjadikan peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan tidak monoton pastinya.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menerapkan metode pengajaran yang efektif dan efisien. Media visual adalah salah satu contohnya. Lebih lanjut, guru harus memilih metode pengajaran yang sesuai untuk pelajaran sains, seperti model *problem based learning* (PBL). Penerapan PBL memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berinteraksi dengan teman sekelasnya. Hal ini mengarah pada pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu peserta didik dalam mempermudah menyiapkan materi pembelajaran (Apriliani et al., 2023). Dengan adanya media pembelajaran yang mempermudah dalam berjalannya proses belajar di kelas menjadi lebih baik dan menyenangkan, oleh karena itu media pembelajaran mempunyai peranan yang signifikan. Media pembelajaran digunakan untuk menarik minat dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi (Sartika & Desriwita, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Sukorejo, proses pembelajaran IPAS pada materi kebutuhan dan keinginan masih bersifat konvensional dan belum melibatkan partisipasi aktif peserta didik secara maksimal. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan buku paket sebagai sumber pembelajaran utama. Akibatnya, suasana kelas kurang interaktif; sebagian peserta didik tampak kurang fokus dan cepat merasa bosan. Selama pembelajaran, sebagian besar peserta didik hanya mencatat materi dan menjawab pertanyaan lisan dari guru tanpa adanya media pendukung yang menarik atau kontekstual. Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik di luar jam pembelajaran menunjukkan bahwa pemahaman mereka mengenai perbedaan antara kebutuhan dan keinginan masih rendah. Contohnya, ketika diberikan pertanyaan sederhana tentang barang yang dibeli dengan uang saku, beberapa peserta didik menyebutkan mainan atau jajanan sebagai kebutuhan utama. Hal ini menunjukkan bahwa konsep dasar materi belum tertanam secara baik. Kebiasaan menabung atau pengelolaan uang saku secara sadar juga belum terlihat. Bahkan, sebagian peserta didik cenderung menghabiskan uang saku setiap hari tanpa pertimbangan. Hasil observasi juga

menemukan bahwa pada sesi tanya jawab mengenai kebiasaan menabung, hanya sebagian peserta didik yang menyatakan memiliki tabungan secara rutin.

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru kelas IV Sekolah Dasar sebagai sumber utama, menjadi jelas bahwa banyak peserta didik kesulitan membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mereka cenderung boros dan belum belajar bagaimana mengelola uang saku mereka secara bertanggung jawab. Meskipun topik kebutuhan dan keinginan dibahas dalam pelajaran sains dan studi sosial kelas IV, penyajiannya sejauh ini bersifat teoritis dan kurang relevan dengan kehidupan peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan gambar sederhana. Guru tersebut menyatakan bahwa media seperti komik edukatif belum digunakan dalam pelajarannya. Namun, menurutnya, media visual seperti komik sangat cocok untuk kebutuhan siswa sekolah dasar karena lebih menarik, lebih mudah dipahami, dan lebih mudah dihubungkan dengan kehidupan nyata.

Keberhasilan pada materi ini pada peserta didik SDN 1 Sukorejo ditandai dengan pemahaman konsep kebutuhan dan keinginan serta penerapan kebiasaan menabung secara rutin. Idealnya, peserta didik kelas IV sudah memiliki kemampuan literasi finansial untuk membentuk karakter yang bertanggung jawab dalam mengelola keuangan sejak dini (Trisnani et al., 2025). Namun, kenyataan di SDN 1 Sukorejo menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang memahami manfaat menabung dan belum menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terungkap dari wawancara dengan guru serta hasil belajar yang menyatakan bahwa hanya sebagian kecil peserta didik yang terbiasa menabung. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih monoton dan kurang menarik. Media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, sedangkan media yang kurang sesuai dapat menurunkan motivasi belajar siswa (Saragih et al., 2024). Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa komik pembelajaran berbasis masalah (PBL). Komik ini menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan praktis, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menerapkan literasi keuangan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kreatif, dekat dengan kehidupan sehari-hari, dan cocok dengan gaya belajar peserta

didik. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah *Problem-Based Learning* (PBL), yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menghadapkan mereka pada masalah nyata untuk diselesaikan (Fatonah et al., 2026). Media komik edukatif menjadi pilihan yang tepat karena mampu menyajikan materi melalui cerita bergambar yang menarik dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Media komik ini sangat memungkinkan untuk diterima oleh peserta didik karena mengandung pesan visual dan unsur humor yang kuat, selain motivasi belajar dinyatakan dapat ditingkatkan, media komik juga dapat menjadi salah satu alat untuk meningkatkan motivasi belajar (Refi & Ritonga, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media komik edukatif berbasis PBL menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Sukorejo.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media komik edukatif dan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti kebiasaan menabung. Media komik dalam pembelajaran sekolah dasar terbukti efektif meningkatkan respon dan hasil belajar peserta didik dengan peningkatan rata-rata yang sangat signifikan (Dessiane & Hardjono, 2020). Selain itu, *Problem-Based Learning* (PBL) juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep peserta didik karena melibatkan siswa secara aktif dalam penyelesaian masalah kontekstual (Ningsih et al., 2023). Media pembelajaran yang dirancang berbasis PBL atau pembelajaran berbasis masalah menjadikan kegiatan belajar mengajar di kelas terlihat bervariasi dan kolaboratif serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Zakiyah et al., 2023). PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

Di bidang ekonomi, media visual (komik edukatif) dengan ilustrasi menarik dan alur cerita sederhana dapat membantu mereka memahami konsep dasar finansial dengan lebih baik, misalnya dalam komik terdapat tokoh anak yang menabung untuk membeli mainan dapat memberikan gambaran nyata tentang pentingnya menabung (Wibowo, 2025). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan media yang inovatif, terutama yang menggabungkan aspek visual dan pendekatan berbasis masalah. Namun, belum ada penelitian yang dilakukan secara khusus

mengenai bahan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dalam bentuk komik untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan siswa di SDN 1 Sukorejo. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi baru bagi pengembangan bahan pembelajaran ilmu sosial di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran;
2. Suasana kelas kurang interaktif, dan sebagian peserta didik terlihat kurang fokus dan cepat merasa bosan;
3. Peserta didik belum dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mereka beranggapan bahwa sesuatu yang mereka inginkan masih bersifat kebutuhan;
4. Peserta didik kesulitan menjawab pertanyaan guru karena hanya diajukan secara lisan tanpa adanya media pendukung yang menarik atau kontekstual;
5. Kurangnya inovasi media pembelajaran pada materi Kebutuhan dan Keinginan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan dapat dikembangkan secara optimal, maka ruang lingkup penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Peneliti hanya berfokus pada pengembangan media Komik Edukatif berbasis *Problem Based Learning* pada materi Kebutuhan dan Keinginan;
2. Subjek penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 1 Sukorejo Nganjuk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada masalah di atas terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan Media Komik Edukatif Berbasis PBL Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kebutuhan dan Keinginan Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukorejo?
2. Bagaimanakah kepraktisan Media Komik Edukatif Berbasis PBL Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kebutuhan dan Keinginan Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukorejo?

3. Bagaimanakah keefektifan Media Komik Edukatif Berbasis PBL Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kebutuhan dan Keinginan Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukorejo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah di atas terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan Kevalidan Media Komik Edukatif Berbasis PBL Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kebutuhan dan Keinginan Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukorejo;
2. Mendeskripsikan kepraktisan Media Komik Edukatif Berbasis PBL Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kebutuhan dan Keinginan Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukorejo;
3. Mendeskripsikan keefektifan Media Komik Edukatif Berbasis PBL Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Materi Kebutuhan dan Keinginan Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukorejo.

F. Manfaat

A. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi pada kemajuan pendidikan, khususnya pengembangan materi pembelajaran dan peningkatan hasil belajar di sekolah dasar. Pengembangan materi pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan tema kebutuhan dan keinginan memperkaya penelitian tentang pendekatan pembelajaran yang relevan dengan konteks dan memotivasi, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Lebih lanjut, penelitian ini memperkuat landasan teoritis tentang pentingnya pengajaran literasi keuangan sejak dini sebagai bagian dari pengembangan karakter, mendukung pengembangan profil Pelajar Pancasila. Temuan penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi teoritis bagi pendidik, pengembang kurikulum, dan peneliti lainnya dalam merancang media dan pendekatan pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara komprehensif.

B. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi guru dengan menyajikan materi pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik Sekolah Dasar. Komik edukatif berbasis *problem based learning* (PBL) memudahkan guru dalam menyajikan materi tentang kebutuhan dan keinginan secara lebih relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik dan dalam suasana yang lebih menyenangkan. Media tersebut juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan berpikir kritis, terlibat dalam diskusi, dan menemukan solusi terhadap permasalahan, sehingga meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Lebih lanjut, guru dapat memanfaatkan komik ini sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan media sejenis pada topik atau tema pembelajaran lain.

2. Bagi Kepala Sekolah

Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan pedoman inovasi pembelajaran di sekolah. Studi ini menunjukkan bahwa pendekatan berorientasi masalah dan visual dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan pemahaman materi pelajaran. Dengan mempromosikan sumber belajar yang menarik ini, para pemimpin sekolah berkontribusi dalam menciptakan budaya belajar yang kreatif dan kolaboratif dalam kehidupan sekolah sehari-hari serta mendukung implementasi kurikulum independen, yang berfokus pada pembelajaran berbasis konteks dan berpusat pada peserta didik.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis PBL dengan format dan materi yang berbeda. Penelitian ini memberikan contoh penerapan model pengembangan ADDIE secara praktis, sehingga dapat dijadikan dasar dalam penelitian pengembangan serupa. Selain itu, peneliti lain juga dapat mengembangkan media ini lebih lanjut, baik secara digital, interaktif, atau dengan mengintegrasikan teknologi, agar media pembelajaran menjadi lebih variatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(4), 426–432.
- Anisa, N., Rahma, M., Arrasyid, M. A., Anggraini, W., & Ramadhan, R. (2025). Edukasi Mengenai Kebutuhan dan Keinginan pada SD Negeri Antasan Besar 7 Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(6), 2169–2174.
- Anniza, N., Rustan, E., & Salmilah. (2024). Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Sumber Daya Alam berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN 100 Singgasari Walendrang Kecamatan Lamasi Timur. *Jurnal Konsepsi*, 12(4), 135–144.
- Apriliani, I. G. A. D., Husniati, & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533.
- Budiman, J. T., Kristia, D., & Santoso, R. (2025). Edukasi Literasi Finansial Dini: Pengenalan Konsep Kebutuhan dan Keinginan Melalui Metode Storytelling pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 9(01), 41–49.
- Buyung, & Wasidi. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Model Addie Di Kabupaten Lahat. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 05(2), 98–106.
- Cahyati, W., Damayani, A. T., Wigati, T., & Suyoto. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 223–229.
- Daud, R. M. (2024). Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 94–105.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan KONSELING*, 2(1), 42–46.
- Evitasari, A. D., Pancasari, T. D., & Sugoyanta, G. (2025). Penerapan Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08(1), 1–15.
- Fatonah, Juriah, & Siburian, J. (2026). Literatur Review: Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Mengembangkan Literasi Sains dan Higher Order Thinking Skills (Hots) Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 16(1), 45–57.
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean

- Piaget : Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471.
- Ginting, M. U. B., Sihaloho, D. A. L., Angelica, F. F., Simanjuntak, J. N., & Simanungkalit, J. A. (2026). Arti Dan Manfaat Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 8(1), 170–175.
- Habibah, A., Karina, & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 33–44.
- Hasibuan, A. (2025). Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka : Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19117–19125.
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211–222.
- Khalida, N. A., Ramadhayanti, A., Azzahra, C. S., Haris, M. I., Suriansyah, A., & Maimunah. (2025). Peran Media Komik Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Fase B : KAJIAN PUSTAKA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 254–265.
- Kurniawan, A., & Tamami, A. Z. (2025). Estetika Visual dan Pengaruhnya terhadap Kenyamanan Psikologis dalam Ruang. *Imajinasi : Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2(2), 82–94.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Genta MuliA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), 334–342.
- Nabela, S., & Siwi, D. A. (2026). Pengembangan Media Korama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 78–91.
- Ningsih, D. A. S., Hambali, H., & Imran, M. E. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Diah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 695–706.
- Pasti, & Azpa, P. (2023). Instructional Media As A Communication Tool Through Demonstration Tools For The Properties Of Magnets In Grade V AT SDN 13 Kelapa. *Dialoka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi Islam*, 2(2),

120–139.

- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(12), 5572–5578.
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3612–3623.
- Putri, N. M., & Hamimah. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99.
- Putri, V. E., & Pradana, S. R. (2024). Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD. *Journal of Elementary School Education*, 1(2), 95–104.
- Refi, S., & Ritonga, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 3(1), 11–20.
- Rosmaida, I. A., Azzahra, L. A., Az Zahra, E. F., Kesogihen, P. D. B., Permatasari, N. Y., & Nugraha, R. G. (2025). Implementasi Model Pbl Berbantu Media Monopoli Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Kebutuhan Dan Keinginan Pada Siswa Kelas V SDN Panyingkiran I. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 249–263.
- Saragih, S. M., Aisyah, M., & Firmansyah, M. A. (2024). Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MIS Al – Anwar Medan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 16177–16180.
- Sartika, F., & Desriwita, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115–128.
- Selvira, L., Loren, F. T. A., Shanty, I. L., Malik, A., Andheska, H., Hariani, & Lolita, A. (2025). Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Animasi Edukasi Berbasis Linktr.Ee Teks EksplanASI. *Edukasi Khatulistiwa*, 8(1), 48–58.
- Sidiq, M. F., Nurmeta, I. K., & Maula, L. H. (2023). Model Experiential Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(4), 1631–1637.
- Syafitri, A., Lubis, W., M, Z., Irsan, & Parluhutan, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T . A 2023 / 2024. *Junal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 39920–39928.
- Trisnani, N., Sulistyawati, D. Y. R., Utaminingsy, S., & Evitasari, A. D. (2025). Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar : Peran Kurikulum , Lingkungan , serta Media dan

- Teknologi. *Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), 153–189.
- Wibowo, W. (2025). Literasi Keuangan Untuk Siswa : Efektivitas Buku Cerita Anak Bergambar Dalam Edukasi Finansial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1585–1593.
- Wicaksono, H., Widiati, I. S., & Setiyawan, M. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(1), 151–162.
- Yulianti, E., Salimi, M., & Wahyono. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bumirejo Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 724–730.
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeilohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50–56.
- Zakiah, L. (2020). Hubungan Kecerdasan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Parameter*, 32(1), 30–52.
- Zakiyah, R. E., Suryana, D., & Zulkarnaen, R. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *JURNAL BASICEDU*, 7(3), 1852–1861.
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *urnal Pendidikan, Sosial & Humaniora QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789.