

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA  
KOMIK MENGENAI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 1 RULUNG MULYA**

Resty Setyoningsih<sup>1</sup>, Ryan Dwi Puspita<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Terbuka, <sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas IKIP Siliwangi

[restytyo45@gmail.com](mailto:restytyo45@gmail.com), [ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ryan.dwi@ikipsiliwangi.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the effect of implementing the Problem Based Learning (PBL) model on students' critical thinking skills and learning outcomes in Pancasila Education subjects in the fifth grade at SDN 1 Rulung Mulya, Natar District. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method, and a pretest-posttest design with a non-equivalent control group. The research population consists of 240 fifth-grade students, with 60 students selected as a sample through simple random sampling techniques. The sample is then divided into two groups, namely the experimental group that receives treatment using the PBL model aided by comic media, and the control group that uses traditional learning methods. Data collection is conducted through observation, tests, and documentation. Data analysis is carried out using descriptive and inferential techniques. The research results show that there is a significant increase in critical thinking skills and student learning outcomes in the experimental group. The average pretest score of the experimental group was 51.17, increasing to 83.67 on the posttest. In contrast, the control group recorded an increase from 54.81 to 80.33. The hypothesis test resulted in a significance value (2-tailed) of 0.000, which is below the threshold of 0.05, thus H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>1</sub> is accepted. This proves that the use of the PBL model has a significant positive effect on improving students' critical thinking skills in Civic Education learning.*

**Keywords:** *thinking skills, comic media, problem solving*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 1 Rulung Mulya, Kecamatan Natar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu, serta desain pretest-posttest dengan kelompok kontrol yang tidak setara. Populasi penelitian terdiri dari 240 siswa kelas V, dengan 60 siswa yang dipilih sebagai sampel melalui teknik random sampling sederhana. Sampel ini kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model PBL berbantuan media komik, dan kelompok

kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen. Nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen adalah 51,17, meningkat menjadi 83,67 pada posttest. Sebaliknya, kelompok kontrol mencatat peningkatan dari 54,81 menjadi 80,33. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berada di bawah batas 0,05, sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Ini membuktikan bahwa penggunaan model PBL secara signifikan berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata Kunci:** kemampuan berpikir, media komik, pemecahan masalah

### **A. Pendahuluan**

Model pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya model pembelajaran diharapkan agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan tujuan dapat tercapai (Majid,A., 2013). Model pembelajaran terdiri beberapa macam, diantaranya 1) pembelajaran *discovery/inquiry*, 2) model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), 3) model pembelajaran kontekstual

(*contextual teaching learning*), 4) model pembelajaran kooperatif (*cooperative teaching learning*), dan 5) pembelajaran berbasis project (*project based learning*).

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, terdapat beberapa masalah dalam implementasinya. Salah satu masalah yang ditemukan adalah rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kritis pelajaran Pendidikan Pancasila, yang disebabkan oleh materi yang dianggap tidak menarik. Selain itu, tidak semua siswa menunjukkan minat tinggi terhadap penyampaian materi dan sesi tanya jawab yang dilakukan oleh guru. Rendahnya kemampuan berpikir kritis ini jelas berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Temuan ini juga didukung oleh beberapa studi yang menunjukkan

masalah yang sama. Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, peneliti melaksanakan penelitian mengenai dampak model *problem based learning* didukung media komik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

## B. Metode Penelitian

Data diperoleh melalui tiga cara utama: pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Pengamatan berperan sebagai metode utama, wawancara bertujuan untuk mengungkap pemahaman tentang teori belajar kognitif dari siswa. Dokumentasi berfungsi sebagai data tambahan. Proses analisis data meliputi langkah-langkah pengurangan data, penyajian data, serta verifikasi dan penarikan kesimpulan. Penelitian kognitif dalam pendidikan mengutamakan cara berpikir siswa, yang mencakup pemahaman, penyelesaian masalah, pengambilan keputusan, dan ingatan. Ketika dipadukan dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL), perhatian utama adalah bagaimana PBL mempengaruhi aspek kognitif siswa. Analisis Statistik

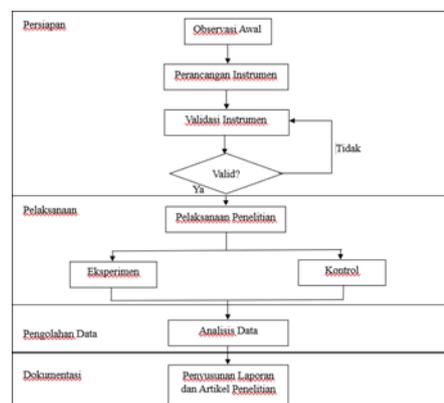
Deskriptif: Rata-rata, median, deviasi standar. Uji Statistik Inferensial:

Uji t (apabila membandingkan dua kelompok: eksperimen dan kontrol).

Uji N-Gain untuk menilai peningkatan hasil belajar.

### a. Tahapan Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan beberapa tahapan sebagaimana disajikan dalam diagram alir (flow chart) dibawah ini:



**Gambar 1. Prosedur Penelitian**

### a. Tahap Penelitian

Tahap penelitian ini terbagi empat bagian, yaitu 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengolahan Data, dan 4) Dokumentasi. Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan meliputi observasi awal, penyusunan instrumen penelitian, serta proses validasi instrumen tersebut. Jika hasil validasi menyatakan bahwa instrumen belum memenuhi syarat, maka akan dilakukan revisi terlebih dahulu.

Namun jika sudah dinyatakan valid, maka penelitian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Hasil utama dari tahap ini adalah instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Tahap pelaksanaan mencakup berbagai aktivitas operasional penelitian, seperti pembentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta pemberian perlakuan (treatment) sesuai desain penelitian pada masing-masing kelas. Setelah tahap pelaksanaan selesai, peneliti memasuki tahap pengolahan data. Dalam tahap ini, data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk mendapatkan hasil yang relevan dan dapat diinterpretasikan.

Tahap terakhir dalam rangkaian penelitian ini adalah dokumentasi. Kegiatannya meliputi penyusunan laporan penelitian secara lengkap dan pengembangan naskah artikel ilmiah selanjutnya dipublikasikan dalam jurnal nasional yang telah terakreditasi.

#### b. Subjek Penelitian Subjek

Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV di SDN 1 Rulung Mulya, Kec. Natar, Kab. Lampung Selatan. Subjek penelitian dikelompokkan menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen

menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media komik, serta kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengambilan sampel dilakukan melalui pendekatan simple random sampling. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN 1 Rulung Mulya yang telah mengikuti Kurikulum Merdeka dalam proses belajar mengajar. Rincian sampel dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1 Sampel Penelitian**

SAMPEL	Jenis Kelamin		Total
	L	P	
Kelas Eksperimen	12	18	30
Kelas Kontrol	14	16	30
<b>Jumlah</b>	26	34	60

#### c. Desain Penelitian

Berdasarkan tujuan, penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan desain pendekatan *quasy experiment design*. Penelitian ini dirancang menggunakan design eksperimen kuasi pretest-posttest non equivalent control group design. Rancangan eksperimen kuasi ini digambarkan sebagaimana berikut:

d. Alat untuk Penelitian

Dalam penelitian ini, ada dua jenis alat yang digunakan, yaitu alat perlakuan dan alat mengumpulkan data. Alat perlakuan terdiri dari a) Modul Pembelajaran dan b) Lembar Kerja Siswa (LKS). Sementara itu, alat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, yang mencakup pretest dan posttest.

e. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan mengumpulkan data adalah:

- a) Observasi
- b) Tes
- c) Kuesioner dan
- d) Dokumentasi.

Data mengenai proses belajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media komik diperoleh melalui pengamatan langsung. Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi reaksi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran ini. Selain itu, tes digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan media komik.

f. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis statistik inferensial melalui uji-t. Tujuannya adalah untuk menilai dampak dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media komik terhadap kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar siswa. Proses analisis terdiri dari tiga langkah utama, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis. Uji normalitas untuk memastikan distribusi data adalah normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk menilai kesamaan varians di antara dua atau lebih kelompok data. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode uji-t untuk sampel independen yang dianalisis dengan program SPSS. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran secara signifikan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan media komik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar siswa. Aktivitas belajar

dilakukan dalam empat sesi. Sebelum perlakuan dilakukan, kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) terlebih dahulu menjalani tes awal untuk menilai kemampuan awal siswa. Kelas kontrol menerima pelajaran dengan tradisional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah yang didukung oleh media komik. Media komik yang diterapkan dalam penelitian ini ditunjukkan dalam gambar berikut.



**Gambar 2. Tampilan Komik yang digunakan**

Sebagaimana tercermin dari hasil respon positif dari peserta didik. Respon peserta didik menunjukkan kategori yang sangat baik.

**Tabel 2 Data Angket Respon Peserta Didik**

Nomor Item	Total Skore	Persentase
1	113	94,167%
2	109	90,8%
3	110	91,66%
4	115	95,8%
5	119	99,1%
6	120	110%
7	117	97,5%
8	103	85,8%
9	111	92,5%
10	116	92,5%
<b>Jumlah Interpretasi</b>	<b>1133</b>	<b>94,6% Sangat Baik</b>

Berdasarkan data, diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

**Tabel 3 Deskripsi Hasil Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol**

	N	R	Mini mu	Maxi mu	M	Std Deviasi	Varia nce
Kelas Kontrol	30	35	35	70	54,83	9.048	81.868
Kelas Eksperimen	30	40	40	85	51,17	11.039	121.868
Valid(List wise)	30	30					

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terdapat 30 sampel data mengenai hasil pretest kelas eksperimen dan kontrol. Data distribusi dapat dilihat pada table 5.

**Tabel 4 Distribubisi Skor Pretest Hasil Hasil Belajar**

No	Skore	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
			F	N%	F	N%
1	0-74	Kurang	30	100%	28	93,33%
2	75-83	Cukup	0	0%	1	3,33%
3	84-92	Tinggi	0	0%	1	3,33%
4	93-100	Sangat Tinggi	0	0%	0	0%
	<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Tabel 4 menunjukkan bahwa dari total 30 siswa kelas IV, ada 28 siswa (93,33%) yang termasuk dalam kategori "kurang". Sementara itu, 1 siswa (3,33%) berada dalam kategori "cukup", dan 1 siswa (3,33%) berada dalam kategori "tinggi". Tidak ada siswa yang mencapai kategori "sangat tinggi" (0%). Dari analisis data, ditemukan bahwa rata-rata nilai belajar siswa adalah 51,17. Kriteria ketuntasan belajar ditetapkan pada nilai minimal 75. Dalam data yang diperoleh, 28 siswa (93,3%) tidak memenuhi kriteria tersebut, dan hanya 2 siswa (6,7%) yang memenuhi syarat. Dengan demikian, hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Rulung Mulya sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* dengan media komik dapat dikatakan rendah. Di sisi lain, analisis data kelas kontrol menunjukkan bahwa semua siswa

(100%) berada di kategori "kurang", tanpa adanya siswa yang mencapai kategori "cukup", "tinggi", atau "sangat tinggi" (0%). Rata-rata nilai belajar siswa di kelas kontrol adalah 54,83. Dengan data tersebut, semua siswa (100%) tidak memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang telah ditentukan.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode tradisional di kelas IV di SDN 1 Rulung Mulya masih menghasilkan pemahaman yang rendah di kalangan siswa. Setelah pelaksanaan pretes, dilanjutkan dengan pemberian postes untuk mengevaluasi perkembangan belajar yang akan dijelaskan pada tabel berikut untuk kedua kelas, yaitu eksperimen dan kontrol. Tabel 5 menunjukkan dari 30 siswa di kelas IV, terdapat 28 siswa (93,33%) yang termasuk dalam kategori "kurang", 1 siswa (3,33%) berada dalam kategori "cukup", dan 1 siswa (3,33%) masuk dalam kategori "tinggi". Tidak terdapat siswa yang mencapai kategori "sangat tinggi" (0%). Analisis data memperlihatkan bahwa rata-rata nilai belajar siswa adalah 51,17. Kriteria ketuntasan belajar ditetapkan jika siswa mendapatkan nilai minimal 75. Berdasarkan data tersebut, 28 siswa

(93,3%) tidak memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan hanya 2 siswa (6,7%) yang dianggap lulus. Dengan ini, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Rulung Mulya sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* dengan media komik tergolong rendah. Sementara itu, hasil analisis data kelas kontrol menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) berada dalam kategori "kurang", tanpa satu pun siswa yang mencapai kategori "cukup", "tinggi", atau "sangat tinggi" (0%). Rata-rata skor belajar siswa kelas kontrol berhasil mencapai 54,83. Dari data ini, dapat dilihat bahwa semua siswa (100%) tidak memenuhi ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Ini mencerminkan penerapan metode konvensional di kelas IV di SDN 1 Rulung Mulya menghasilkan pemahaman siswa yang masih rendah. Setelah pelaksanaan pretes, diteruskan dengan pemberian postes untuk mengevaluasi kemajuan hasil belajar, dan hasil postes dijelaskan pada tabel berikut tentang kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol.

**Tabel 5 Deskripsi Hasil Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol**

	N	R a n g e	Mini mu m	Max imu m	M e a n	Std Devia tion	Varia nce
Kelas Kontrol	30	20	70	90	80,33	6.687	44.713
Kelas Eksperimen Valid(Li stwise)	30	2530	70	95	83,67	7.063	49.858

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terdapat 30 sampel data mengenai hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 6 Distribbusi Skor Hasil Belajar**

No	Skor	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
			F	N%	F	N%
1	0-74	Kurang Cukup Tinggi Sangat Tinggi		16,7%		3,33%
2	75-83		5	50%	1	40%
3	84-92		10	10%	13	43,3%
4	93-100		0	0%	0	0%
	<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>76,7%</b>	<b>26</b>	<b>86,6%</b>

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan komik dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan literasi baca, budaya, dan kenegaraan. Ini ditandai hasil observasi yang dikategorikan sangat

baik dengan nilai rata-rata 91,875% dan hasil angket respon peserta didik diperoleh nilai rata-rata 94,39%. Kedua, kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik kelas V dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media komik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD gugus III Kecamatan Rappocini mengalami peningkatan yang lebih tinggi jika dibandingkan pembelajaran konvensional. Ketiga, berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan yang telah diuraikan, nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata dalam kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik antara pre-test kelas eksperimen dan post-test kelas eksperimen maupun pre-test kelas control dan post-test kelas kontrol. Artinya adalah H1 diterima dan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media komik terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Disarankan kepada guru untuk membiasakan penggunaan media inovatif dalam pembelajaran, salah satunya media komik dengan tujuan

menumbuhkan jiwa literasi peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai acuan mengkaji pola pembelajaran baru yang lebih efektif serta media inovatif pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anisa, R. F., Sujana, A., & Julia. (2023). Pengaruh komik digital dalam meningkatkan penguasaan konsep dan daya berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 121–135.
- Ardiansyah, A. (2022). The effect of comic media on mathematics learning outcomes for class VI students on the concepts of factors and number multiples at SDN Teluk Santong. *Progres Pendidikan*, 3(3), 121–125. [<https://doi.org/10.29303/pros.v3i3.272>](<https://doi.org/10.29303/pros.v3i3.272>).
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–10.
- Bachri, B. S., Tegeh, M., & Jayanta, I. N. L. (2023). Impact of phenomenon-based learning model assisted by virtual book-based digital comics on elementary-school students' agile innovation and independence science learning. *Jurnal*

- Pendidikan IPA Indonesia, 12(3), 492–503.  
[<https://doi.org/10.15294/jpii.v12i3.46881>](<https://doi.org/10.15294/jpii.v12i3.46881>).
- Budinurani, K., & Jusra, H. (2020). Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan penerapan model problem based learning berbantu media komik dengan role playing games. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 4(2).
- Dewi, R. A. M., Agfania, D. N., & Setyowati, R. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi fotosintesis kelas IV SD Negeri. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 841–850.
- Febbila, R. F., Ni'mah, U., & Ernowati, D. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas V melalui model PBL dengan berbantuan media ajar "Mimbar". *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(7), 1079–1093.
- Ismiyanti, Y., & Mayasari, N. (2024). Development of problem based e-comic on theme of domestic politics on student learning achievement. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 128–141.  
[<https://doi.org/10.30659/pend.as.11.1.128-141>](<https://doi.org/10.30659/pend.as.11.1.128-141>)
- Jannah, M., & Reinita. (2023). Validitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran kurikulum merdeka berbasis model problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104.
- Kristiyanto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Development of comic media on learning theme 7 subtheme 4 in third grade elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 530–536.  
[<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>](<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>).
- Kusumadewi, R. F., Neolaka, A., & Yasin, M. (2020). Improving the ability of understanding mathematical concepts through digital-based comics for elementary school students. *AL IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(2), 280–294.  
[<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i2.7024>](<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i2.7024>).
- Loviana, L. Y., Wahyuni, S., & Sukowati, I. (2023). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas I SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Pranata, I., & Abadi, I. B. (2023). Problem based learning virtual comic based on cultural diversity material. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 31–40.  
[<https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1>]

- 1.474777](<https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.474777>).
- Saputri, M. A. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 92–98.
- Savitri, N. I., & Prabowo, M. (2023). Pengaruh model problem based learning berbantuan komik terhadap hasil belajar IPA siswa madrasah ibtidaiyah. *Empiris: Journal of Progressive and Mathematics*, 1(1).
- Septiana, T. S. (2018). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas 5 pada mata pelajaran PKN di SD Muhammadiyah Kauman tahun 2016/2017. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 1(1), 94–105.
- Sutrisno, T. (2019). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKn kelas VI di SDN Kota Sumenep. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 3(2).
- Wajdi, M., Jamaluddin, A. B., Nurdianti, N., & Magfirah, N. (2022). The effectiveness of problem-based learning with environmental-based comic in enhancing students' environmental literacy. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(3), 1049–1057.[<https://doi.org/10.11591/ijer.e.v11i3.22140>](<https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22140>)