



The influence of digital comic-assisted PBL Model on science learning motivation in grade V

Nuralifah Zakiyyah¹, Mayarni²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Kota Jakarta, Indonesia
zakiyyah3302@gmail.com¹, mayarni@uhamka.ac.id²

ABSTRACT

Learning motivation has an important role in supporting the effectiveness of the learning process. However, the low motivation of students to learn in science lessons at the elementary school level is still a problem that needs more attention. It aims to see the influence of the Problem-Based Learning (PBL) model combined with digital comic media on the learning motivation of grade V elementary school students. This study applies a quantitative approach using a posttest-only non-equivalent control group design quasi-experimental design. The research sample was taken using non-probability sampling techniques and census sampling methods. The instrument, in the form of a learning motivation questionnaire, was tested for validity and distributed to two classes, namely the experimental class and the control class, consisting of 31 students in each class. Hypothesis testing using an Independent Samples T-test showed a significant difference between the two classes. The experimental class had a higher learning motivation than the control class. The results showed that students who participated in IPAS learning with the PBL model assisted by digital comics experienced a higher increase in learning motivation compared to students who participated in conventional learning. It can be concluded that the PBL model assisted by digital comics is effective in increasing the learning motivation of elementary school students in science subjects.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 27 Feb 2025

Revised: 12 Jul 2025

Accepted: 18 Jul 2025

Available online: 5 Aug 2025

Publish: 29 Aug 2025

Keywords:

digital comics; IPAS; learning motivation

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran. Namun, rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih menjadi persoalan yang perlu mendapatkan perhatian lebih. Bertujuan untuk melihat pengaruh model Problem Based Learning (PBL) yang dikombinasikan dengan media komik digital terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif memakai desain quasi eksperimen tipe posttest-only non-equivalent control group design. Sampel penelitian diambil memakai teknik Non-Probability dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang dipakai berupa angket motivasi belajar teruji validitasnya dan dibagikan kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdiri dari 31 peserta didik tiap kelas. Uji hipotesis memakai Independent Samples T-test menyatakan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas. Kelas eksperimen mempunyai motivasi belajar yang lebih unggul dibanding kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran IPAS dengan model PBL berbantuan komik digital mengalami peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: IPAS; komik digital; motivasi belajar

How to cite (APA 7)

Zakiyyah, N., & Mayarni, M. (2025). The influence of digital comic-assisted PBL Model on science learning motivation in grade V. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1545-1556.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2025, Nuralifah Zakiyyah, Mayarni. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: zakiyyah3302@gmail.com

INTRODUCTION

Pendidikan dasar di Indonesia senantiasa mengalami perkembangan untuk mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman. Transformasi ini menuntut adanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta bermakna guna membentuk kompetensi abad ke-21. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran diharapkan mampu menyelaraskan antara komponen-komponen esensial seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi yang saling terintegrasi (Tomas & Prasetyo, 2020). Tuntutan tersebut menempatkan pendidik sebagai perancang strategi pembelajaran yang tidak hanya sistematis, tetapi juga inovatif dan responsif terhadap dinamika kebutuhan belajar peserta didik (Joyoleksono *et al.*, 2022). Pencapaian hasil belajar yang optimal tidak lepas dari peran motivasi, yang menjadi faktor penggerak internal bagi peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran (Fernando *et al.*, 2024). Keberadaan motivasi dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang substansial terhadap perilaku belajar peserta didik. Dorongan internal ini mampu mengarahkan, menjaga, dan mengintensifkan partisipasi aktif peserta didik dalam mencapai tujuan akademik (Lindra *et al.*, 2025). Selain berperan sebagai penguat dalam pencapaian prestasi, motivasi juga menjadi faktor penentu dalam membentuk sikap tangguh dan gigih dalam belajar (Hamdani *et al.*, 2022).

Namun demikian, berbagai temuan di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sekolah dasar masih berada pada tingkat yang rendah. Rendahnya motivasi tersebut terlihat dari kurangnya disiplin, lemahnya keingintahuan, dan rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sari *et al.*, 2021). Realitas ini semakin diperjelas dalam konteks pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang pada praktiknya sering kali dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. Ketidaktertarikan peserta didik terhadap materi IPAS banyak dipengaruhi oleh cara penyampaian pendidik yang belum maksimal dalam memanfaatkan media yang mendukung proses visualisasi dan keterlibatan aktif peserta didik (Ferdiansyah *et al.*, 2025).

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar dalam pembelajaran IPAS. Salah satu pendekatan yang efektif adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai titik awal untuk mendorong eksplorasi dan pengembangan pengetahuan peserta didik (Amri *et al.*, 2025). Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara aktif di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar (Aliah *et al.*, 2023). Dalam pelaksanaannya, PBL tidak hanya membangun keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual dan partisipatif (Kurniawati *et al.*, 2023). Keberhasilan penerapan PBL juga diperkuat oleh penelitian lain yang menekankan peningkatan motivasi belajar melalui pembelajaran berbasis masalah (Jayanti *et al.*, 2024).

Di sisi lain, penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran saja belum cukup tanpa didukung oleh media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peran media sangat penting dalam menyampaikan informasi secara visual dan menarik agar proses belajar menjadi lebih efektif (Intaniasari & Utami, 2022). Salah satu bentuk media yang relevan digunakan adalah komik digital, karena mampu menggabungkan teks naratif dengan gambar visual yang informatif (Ardiawan, 2024). Melalui pendekatan visual, media ini memperkuat pemahaman konsep serta mampu menstimulus minat belajar peserta didik (Isnaeni & Hidayah, 2020). Komik digital dinilai lebih unggul dibandingkan komik cetak karena lebih efisien, fleksibel, dan memiliki daya tarik tinggi bagi peserta didik sekolah dasar (Willya *et al.*, 2023). Efektivitas media ini dalam meningkatkan motivasi belajar juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar IPAS setelah penggunaan komik digital (Rusdiana & Febrianto, 2024 Wati & Putri, 2025). Selain itu, penggunaan media interaktif terbukti dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh (Mariati, 2024). Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat dilihat bahwa meskipun banyak penelitian telah

mengkaji model PBL dan media komik digital secara terpisah, sangat sedikit yang mengintegrasikan keduanya sebagai satu pendekatan terpadu dalam pembelajaran IPAS. Padahal, integrasi tersebut diyakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, kontekstual, dan menyenangkan. Sinergi antara model PBL dan media komik digital berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan yang ada.

Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPAS tercermin dari hasil observasi terhadap peserta didik kelas V pada salah satu Sekolah Dasar di daerah Jakarta. Peserta didik menunjukkan ekspresi kebosanan, kurang responsif terhadap instruksi pendidik, dan pasif saat berpikir atau menyelesaikan tugas berbasis teks. Hal ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu mengaktifkan potensi belajar mereka secara optimal. Dampaknya, peserta didik kurang berpartisipasi dalam kelas dan mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep ilmiah yang seharusnya dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tidak relevan memperburuk kondisi motivasi peserta didik, yang pada akhirnya menurunkan kualitas pembelajaran (Ernita *et al.*, 2024). Guna menjawab tantangan tersebut, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang adaptif dan lebih dekat dengan karakteristik peserta didik. Aspek motivasi tidak dapat diabaikan karena berkontribusi langsung terhadap keberhasilan pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar (Amfotis, 2022). Berdasarkan hal ini, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Hipotesis Alternatif (Ha) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model PBL berbantuan komik digital terhadap motivasi belajar peserta didik pelajaran IPAS kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Jakarta Timur. Sebaliknya, Hipotesis Nol (H₀) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh model PBL komik digital terhadap motivasi belajar peserta didik pelajaran IPAS di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Jakarta Timur.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media komik digital terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V dalam mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Jakarta Timur. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan tentang peningkatan motivasi belajar melalui integrasi model PBL dengan media komik digital di tingkat sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengeksplorasi media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam menggabungkan media pembelajaran digital dengan pendekatan yang sesuai karakteristik peserta didik.

LITERATURE REVIEW

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk memulai dan menyelesaikan aktivitas belajar dengan tujuan tertentu (Elvira *et al.*, 2022; Filgona *et al.*, 2020). Meningkatkan motivasi belajar penting untuk mendukung pencapaian hasil belajar dan prestasi akademik yang optimal (Arum & Hanif, 2025). Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti impian, kondisi lingkungan, dan elemen dalam proses pembelajaran (Gulo *et al.*, 2024). Faktor-faktor tersebut terbagi menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri peserta didik seperti minat pribadi dan persepsi terhadap pelajaran, sementara motivasi ekstrinsik berasal dari lingkungan sekitar seperti metode mengajar, peran orang tua, dan suasana belajar (Djalila, 2022; Simanjuntak *et al.*, 2024). Menurut Uno dalam bukunya "*Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*" menyebutkan bahwa indikator motivasi belajar terdiri dari 6 (enam) indikator, meliputi: 1) keinginan untuk berhasil; 2) dorongan belajar; 3) harapan masa depan; 4) penghargaan; 5) aktivitas menarik; dan 6) lingkungan belajar yang kondusif.

Model Problem-Based Learning (PBL)

Model ialah rangkaian kegiatan yang menggabungkan aturan, prosedur kerja, serta pola pikir yang sistematis dalam terpenuhinya tujuan (Syamsuddin, 2021). Model pembelajaran berperan sebagai acuan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Mirdad, 2020). *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk melatih peserta didik dalam bernalar dan memecahkan masalah melalui pendekatan berbasis situasi nyata (Muhartini et al., 2023). Model ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dengan harapan mereka memperoleh pengetahuan secara mandiri dan meningkatkan motivasi belajar (Kusumaputra, 2024). Selain itu, PBL memperkuat kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemahaman konsep melalui eksplorasi terhadap masalah dalam kehidupan sehari-hari (Chen, 2024). Meskipun demikian, terdapat kekurangan dari model ini, seperti ketidaksiapan peserta didik untuk memecahkan masalah secara mandiri dan ketidaksesuaian materi dengan pendekatan PBL (Ramdhani, 2022).

Komik Digital

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik dalam proses belajar melalui penyampaian pesan yang sistematis dari pengirim ke penerima (Nurrahman et al., 2022; Yusup et al., 2023). Kehadiran media yang sesuai minat dan kemampuan peserta didik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar (Magdalena et al., 2021). Salah satu media yang populer adalah komik, yaitu cerita bergambar dengan tujuan edukatif yang mendorong rasa ingin tahu, memudahkan pemahaman konsep, serta menumbuhkan kreativitas peserta didik (Angresia et al., 2022). Komik terbagi menjadi dua jenis, yaitu cetak dan digital. Komik digital disajikan melalui perangkat elektronik, memiliki kelebihan dalam menumbuhkan minat baca, meningkatkan kemampuan literasi, dan membantu pemahaman terhadap materi yang kompleks (Syahmi et al., 2022; Taira et al., 2024; Willya et al., 2023). Selain itu, komik digital juga adaptif digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran (Pratama et al., 2023; Rahayu et al., 2022).

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Kurikulum sekolah dasar saat ini mengintegrasikan mata pelajaran ilmu alam dan ilmu sosial ke dalam satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Naelendra et al., 2024). Penggabungan ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan peserta didik melalui pengamatan fenomena, pengumpulan data, dan penyampaian hasil secara reflektif. Selain itu, IPAS berkontribusi dalam memperkuat pendidikan multikultural serta pemahaman terhadap kondisi sosial, budaya, dan sejarah Indonesia dan dunia (Zakarina et al., 2024).

Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diajak untuk memahami keterkaitan antara aspek alam dan sosial dalam konteks kehidupan nyata. Hal ini mendorong mereka untuk tidak hanya mengetahui konsep secara teoritis, tetapi juga menerapkannya dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Pembelajaran IPAS memungkinkan peserta didik belajar ilmu dengan kehidupan sehari-hari serta membangun rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitarnya (Benu & Supriatna, 2024; Ramadhani & Supriyadi, 2024). Dengan pendekatan tematik dan kontekstual yang ditawarkan, IPAS menjadi sarana untuk menumbuhkan kepekaan lingkungan, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman holistik terhadap permasalahan yang bersifat lintas disiplin. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih metode dan media yang relevan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

METHODS

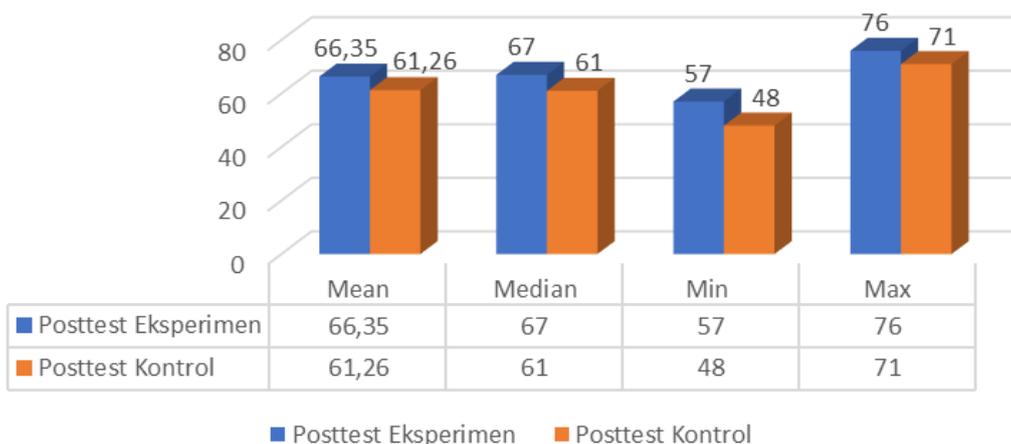
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*), dengan jenis *Posttest-Only Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok peserta didik, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran PBL berbantuan komik digital, sedangkan kelompok kontrol tidak memperoleh perlakuan yang sama. Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu Sekolah Dasar di Jakarta. Kegiatan penelitian berlangsung selama periode November 2024 hingga Juni 2025, meliputi tahap penyusunan proposal, pelaksanaan perlakuan, pengumpulan data, serta analisis hasil. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Jakarta Timur yang berjumlah 62 peserta didik, terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA dan VB. Mengingat jumlah populasi kurang dari 100, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, di mana seluruh populasi dijadikan sampel. Dalam hal ini, kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran PBL berbantuan komik digital, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

Peneliti menggunakan dua instrumen utama, yaitu angket motivasi belajar dan lembar observasi, guna memperoleh data yang dibutuhkan. Angket disusun berdasarkan enam indikator motivasi belajar yang dikembangkan oleh Uno (2023) dalam bukunya "Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan", menggunakan skala likert dengan empat kategori respons. Angket ini terdiri dari 19 butir pernyataan yang mencakup aspek-aspek seperti keinginan untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Sebelum digunakan, Angket telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan pengukuran. Materi yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah Bab 8 IPAS kelas V berjudul "Bumiku Sayang Bumiku Malang" yang mencakup topik tentang bencana alam, perubahan lingkungan, serta pengelolaan sampah. Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah model PBL yang meliputi orientasi peserta didik pada masalah, pengorganisasian pembelajaran, penyelidikan mandiri maupun kelompok, serta penyusunan dan penyajian hasil. Komik digital yang digunakan sebagai media bantu dirancang secara khusus untuk memvisualisasikan konsep-konsep dalam materi tersebut, sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi peserta didik. Setelah data dikumpulkan, tahap berikutnya adalah analisis data untuk menjawab masalah dan menguji hipotesis penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Independent Sampel T-Test untuk membandingkan skor motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik guna memastikan keakuratan pengolahan data dan interpretasi hasil.

RESULTS AND DISCUSSION

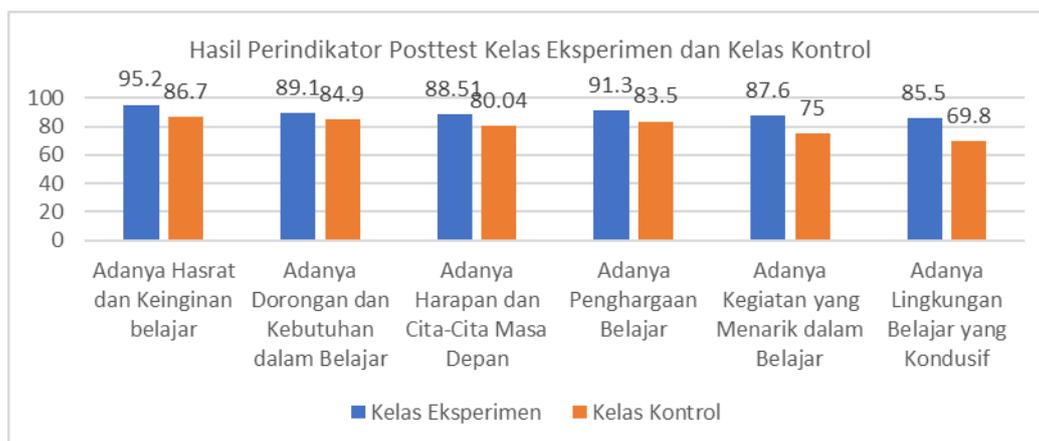
Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan komik digital terhadap motivasi belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Data diperoleh menggunakan instrumen angket motivasi belajar dengan skala likert 1-4 poin, yang terdiri dari 19 item dan mencakup enam indikator. Pengumpulan data dilakukan satu kali pada sesi *posttest*, dengan masing-masing kelas eksperimen dan kontrol terdiri dari 31 *posttest*. Hasil deskriptif awal diperlihatkan dalam **Gambar 1**, yang menunjukkan distribusi nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik.



Gambar 1. Diagram Batang Deskripsi Data Motivasi Belajar
Sumber: Penelitian 2025

Gambar 1 menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen mencapai 66,35, sedangkan kelas kontrol sebesar 61,26. Nilai median untuk kelas eksperimen adalah 67 dan untuk kelas kontrol adalah 61. Skor minimum-maksimum pada kelas eksperimen masing-masing adalah 57 dan 76, sedangkan kelas kontrol memiliki skor minimum 48 dan maksimum 71. Hasil ini memperlihatkan adanya perbedaan hasil motivasi belajar antara kedua kelompok. Perbandingan berdasarkan indikator motivasi belajar ditampilkan pada **Gambar 2** berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan **Gambar 2**, terlihat bahwa motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen secara konsisten lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada seluruh indikator. Indikator pertama, yaitu dorongan untuk belajar, menunjukkan capaian sebesar 95,2% pada kelas eksperimen dan 86,7% pada kelas kontrol, menjadikannya sebagai indikator dengan nilai tertinggi pada kedua kelompok. Pada indikator kedua, yaitu dorongan kebutuhan belajar, kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 89,1%, sedangkan kelas kontrol memperoleh 84,9%, dengan selisih yang relatif kecil. Sementara itu, indikator ketiga yang mencerminkan harapan akan masa depan mencatatkan capaian sebesar 88,5% pada kelas eksperimen dan 80,0% pada kelas kontrol. Perbedaan yang lebih mencolok terlihat pada indikator keempat, yakni pemberian penghargaan, di mana kelas eksperimen mencapai 91,3% dan kelas kontrol sebesar 83,5%. Kesenjangan semakin besar pada indikator kelima, yaitu kondisi belajar yang menyenangkan, dengan perolehan 87,6% pada kelas eksperimen dan 75% pada kelas kontrol. Indikator terakhir, yaitu lingkungan yang kondusif

dalam belajar, menunjukkan perbedaan paling signifikan, yakni 85,5% pada kelas eksperimen dan hanya 69,8% pada kelas kontrol. Secara keseluruhan, data dalam **Gambar 2** menunjukkan bahwa seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan model PBL berbantuan komik digital dibandingkan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan mengetahui apakah data terdistribusi normal. Teknik *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk melakukan pengujian dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil pengujian disajikan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov

Kelas	Statistik	df	Sig.
Posttest Eksperimen	.139	31	.131
Posttest Kontrol	.156	31	.053

Sumber: Penelitian 2025

Data dalam **Tabel 1** menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,131 dan kelas kontrol sebesar 0,053. Karena kedua nilai $> 0,05$, maka data *posttest* dari kedua kelas dinyatakan terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Proses pengujian dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 dengan metode Levene's Test. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini didasarkan pada nilai signifikansi (sig). Apabila nilai sig lebih dari 0,05, maka varians kedua kelompok dianggap homogen. Sebaliknya, jika nilai sig kurang dari 0,05, maka varians dinyatakan tidak homogen. Hasil pengujian homogenitas terhadap data motivasi belajar IPAS peserta didik kelas V ditampilkan dalam **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Menggunakan *Levene's Test*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	<i>Based on Mean</i>	2.519	1	60	.118
	<i>Based on Median</i>	2.374	1	60	.129
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2.374	1	57.992	.129
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.484	1	60	.120

Sumber: Penelitian 2025

Sebagaimana ditampilkan dalam **Tabel 2**, nilai signifikansi berdasarkan rata-rata (*based on mean*) adalah 0,118, sedangkan pada pendekatan median sebesar 0,129. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa varians antar kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian, data pada *posttest* motivasi belajar dinyatakan homogen berdasarkan hasil *Levene's Test*.

Uji Hipotesis

Setelah terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test*. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis disajikan dalam **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Uji T Menggunakan *Independent Samples Test*

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2.519	.118	-3.919	60	.000	-5.097	1.301	-7.698	-2.495	
	Equal variances not assumed			-3.919	59.215	.000	-5.097	1.301	-7.699	-2.495	

Sumber: Penelitian 2025

Seperti yang ditunjukkan pada **Tabel 3**, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 berada di bawah batas signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam hal motivasi belajar. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 5,10 poin. Dengan demikian, hasil ini memberikan bukti bahwa model PBL berbantuan komik digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan komik digital secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS. Hal ini tercermin dari rata-rata skor *posttest* motivasi belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yakni 66,35 berbanding 61,26, dengan selisih sebesar 5,10 poin. Seluruh indikator motivasi belajar berdasarkan teori Uno pada bukunya "*Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*", mulai dari keinginan untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan, aktivitas menarik, hingga lingkungan belajar yang kondusif, menunjukkan capaian yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Indikator dengan selisih tertinggi adalah lingkungan yang kondusif dalam belajar (indikator keenam), yang mencapai 85,5% pada kelas eksperimen dan hanya 69,8% pada kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media komik digital berhasil menciptakan suasana belajar yang memotivasi secara internal maupun eksternal (Elvira *et al.*, 2022; Filgona *et al.*, 2020).

Konsistensi temuan ini diperkuat oleh berbagai hasil penelitian terdahulu. Model PBL terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Joyoleksono *et al.*, 2022). Dukungan terhadap efektivitas media komik digital juga diperoleh dari penelitian yang menunjukkan bahwa media komik digital berbasis Pixton layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Rusdiana & Febrianto, 2024). Beberapa studi menunjukkan bahwa media komik digital berbantuan Pixton efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran juga terbukti meningkatkan motivasi belajar secara signifikan (Santoso & Syafrida, 2023). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa komik digital bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif dan berpikir kritis peserta didik. Penelitian tersebut memperkuat temuan dalam studi ini bahwa media komik digital yang bersifat visual dan interaktif mampu menjadi alat yang efektif dalam mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Temuan ini juga relevan jika dikaitkan dengan teori motivasi belajar yang menyebutkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Djalila, 2022; Simanjuntak *et al.*, 2024). Penerapan model PBL berbasis komik digital secara tidak langsung menggabungkan kedua jenis motivasi tersebut. Di satu sisi, peserta didik terdorong secara intrinsik karena tantangan dalam menyelesaikan masalah yang kontekstual dan menarik. Di sisi lain, mereka juga menerima stimulus ekstrinsik berupa visualisasi dari komik digital yang membuat materi lebih mudah dipahami dan menyenangkan (Gulo *et al.*, 2024). Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa media yang sesuai dengan minat dan kemampuan peserta didik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar (Magdalena *et al.*, 2021). Komik digital juga memiliki keunggulan dalam membangkitkan rasa ingin tahu, memperjelas konsep, serta meningkatkan literasi visual (Hadiapurwa *et al.*, 2021; Syahmi *et al.*, 2022; Pratama *et al.*, 2023).

Dalam konteks pembelajaran IPAS, pendekatan ini menjadi sangat relevan karena IPAS mengintegrasikan ilmu alam dan sosial dengan orientasi kontekstual dan fenomena kehidupan sehari-hari (Naelendra *et al.*, 2024). Model PBL memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap fenomena tersebut, sedangkan komik digital menyajikan materi secara menarik dan komunikatif, yang selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Zakarina *et al.*, 2024). Dengan demikian, integrasi keduanya tidak hanya efektif meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga relevan. Meskipun temuan ini menjanjikan, penelitian memiliki keterbatasan pada desain eksperimen yang hanya menggunakan *posttest*, sehingga tidak memberikan informasi tentang perkembangan motivasi belajar dari sebelum hingga sesudah perlakuan. Selain itu, ruang lingkup penelitian hanya mencakup satu sekolah dasar di Jakarta Timur, yang membatasi generalisasi hasil. Instrumen yang digunakan juga bersifat kuantitatif saja, tanpa penguatan data kualitatif melalui wawancara atau observasi langsung terhadap perilaku belajar peserta didik.

Temuan ini memberikan implikasi penting bagi guru dan perancang pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Kombinasi model PBL dengan media komik digital terbukti mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun konatif. Pendidik diharapkan dapat mengembangkan atau memanfaatkan media visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi, serta menerapkan model pembelajaran aktif yang menekankan pemecahan masalah. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari pendekatan ini serta menguji efektivitasnya pada mata pelajaran lain dan tingkat pendidikan berbeda.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan komik digital memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar. Kelas yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media komik digital menunjukkan peningkatan yang lebih bermakna

dalam indikator-indikator motivasi belajar dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pendekatan konvensional. Peningkatan ini terlihat pada berbagai aspek, seperti dorongan untuk berprestasi, harapan terhadap masa depan, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis alternatif dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nol ditolak. Artinya, model PBL berbantuan komik digital terbukti berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Temuan ini sekaligus menjawab permasalahan awal mengenai rendahnya partisipasi dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS yang sebelumnya ditandai dengan sikap pasif, kurangnya respons terhadap instruksi, serta kesulitan memahami konsep-konsep ilmiah yang abstrak. Strategi pembelajaran kontekstual melalui PBL dan dukungan media visual seperti komik digital terbukti dapat mengatasi hambatan tersebut dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk berpikir aktif, terlibat secara personal, serta memahami materi secara lebih konkret. Hasil ini juga menunjukkan bahwa pendekatan yang selaras dengan karakteristik dan minat peserta didik menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Penelitian ini membuka peluang untuk dilanjutkan pada cakupan yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model PBL berbantuan komik digital tidak hanya pada mata pelajaran IPAS, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik pembelajaran berbeda, guna mengetahui sejauh mana pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar secara menyeluruh. Selain itu, perlu dilakukan penelitian pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun lebih rendah untuk mengkaji adaptabilitas dan efektivitas model PBL berbantuan komik digital dalam konteks perkembangan kognitif dan kebutuhan belajar peserta didik pada berbagai tahap pendidikan.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Aliah, N. (2023). Penerapan model PBL untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas VB SDN 53 Makkaraeng Kabupaten Maros. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi*, 1(1), 86-95.
- Amfotis, E. Y. (2022). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika materi manfaat gelombang elektromagnetik melalui penerapan metode problem solving pada siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Kefamenanu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(1), 185-198.
- Amri, H., Rifaldi, R., & Malik, A. (2025). Model problem based learning dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Saraweta*, 3(1), 61-75.
- Angresia, Y., Sesmiarni, Z., Charles, C., & Melani, M. (2022). Komik digital: Media pembelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(2), 219-235.
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan komik audio visual pendidikan Pancasila berorientasi kearifan lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 181-194.
- Arum, D. S., & Hanif, M. M. (2025). Strategi pembelajaran dalam penguatan motivasi untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 3(1), 37-47.
- Benu, A. Y., & Supriatna, N. (2024). Akselarasi pendidikan karakter melalui integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS. *Journal Education Innovation (JEI)*, 2(3), 328-333.

- Chen, R. (2024). Exploring the effectiveness of problem-based learning as a constructivist approach in enhancing critical thinking skills in high school classes. *Research and Advances in Education*, 3(4), 26-32.
- Djalila, S. L., (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2), 129-135.
- Elvira, N., Neviyarni, N., & Nirwana, H. (2022). Studi literatur: Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–350.
- Ernita, Y. Y., Hetilaniar, H., & Nindiati, D. S. D. S. (2024). Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 3 Rantau Bayur. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2), 466-473.
- Ferdiyansyah, A., Aufa, N. M., Rizqi, M., & Ramadhayanti, A. (2025). Bumi pedia sebagai media pembelajaran IPAS kelas 5 (studi kasus di SD Islam Sabilar Muhtadin Banjarmasin). *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 2(1), 1-10.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16–37.
- Gulo, D. J., Telaumbanua, W. A., Laoli, E. S., & Lase, A. (2024). Pengaruh kondisi ekonomi keluarga terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Nias. *Akademik: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(3), 1092-1102.
- Hadiapurwa, A., Listiana, A., & Efendi, E. E. (2021). Digital flipbook as a learning media to improve visual literacy for 4th grade students at SDN Abdi Negara. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 10(1), 8-13.
- Hamdani, A. R., Dahlan, T., Indriani, R., & Karimah, A. A. (2021). Analisis pengaruh penggunaan model problem based learning terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 751-763.
- Intianasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar melalui media audio-visual dalam pembelajaran. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 4(1), 25-36.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Jayanti, A., & Hasanah, D. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar IPA melalui penerapan model PBL berbantuan live worksheet materi tata surya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 2163-2174.
- Joyoleksono, S. K., Raharjo, T. J., & Suratinah, S. (2022). Pengaruh model problem based learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran Matematika. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(1), 85-96.
- Kurniawati, R. T., Wardani, K., & Setiawan, I. C. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar IPA dengan menggunakan model PBL berbantuan make a match pada kelas V SD Negeri Ngabean Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 77-84.
- Kusumaputra, A. (2024). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Mapat Tunggal. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(4), 237-244.
- Lindra, A. T., Budiningsih, C. A., & Ismaniati, C. (2025). Development of Google Sites-based learning media to enhance student motivation. *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 933-950.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiw, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis penggunaan jenis-jenis media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Bunder III. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377-386.
- Mariati, S. L. (2024). The influence of interactive learning media on students' learning interest in Biology subjects in junior high schools. *International Journal of Curriculum Development, Teaching and Learning Innovation*, 2(3), 127-135.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14-23.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66-77.

- Naelendra, F. G., & Azizah, S. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model problem based learning metode eksperimen IPAS SD. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(3), 459-470.
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan media pembelajaran dalam bentuk permainan papan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437-446.
- Pratama, M. I., Ratricia, P., Fitri, A., & Ikhwan, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis implementasi user interface pada multimedia interaktif e-komik. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 1(4), 353-356.
- Rahayu, N. W. G. W., Suparta, I. N., & Parwati, N. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-komik berorientasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 68-78.
- Ramadhani, D. F., & Supriyadi, S. (2024). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu melalui model project based learning dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 399-413.
- Ramdhani, N. P. (2022). The relationship of problem based learning with student learning motivation in mathematics subjects. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(5), 1-7.
- Rusdiana, B., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik digital Wuzi (Wujud Zat dan Perubahannya) berbasis pixton untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 3187-3198.
- Santoso, M., & Syafrida, L. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran e-comic dalam peningkatan literasi siswa SMP pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(4), 664-670.
- Sari, R. K., Chan, F., Hayati, D. K., Syaferi, A., & Sa'diah, H. (2020). Analisis faktor rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri 80/I Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 63-79.
- Simanjuntak, A. M. S., Nasution, K., Angel, S. M., Sembiring, M. V. E. B., Ginting, A. D. B., Maharaja, S., ... & Rahayu, S. (2024). Analisis faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 106811 Bandar Setia. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 33-37.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81-90.
- Syamsuddin, N. (2021). Model-model pengembangan media dan teknologi pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(3), 247-254.
- Taira, H., Agustin, R. R., & Rochintaniawati, D. (2024). The development of digital comic as a learning media to enhance student's understanding and awareness on the topic of drugs. *Journal of Science Learning*, 7(2), 117-130.
- Tomas, T., & Prasetyo, T. (2020). Pengaruh penggunaan model Problem Based Learning (PBL) terhadap motivasi belajar Matematika pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 13-18.
- Wati, S. C., & Putri, S. R. (2025). Media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 310-316.
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5), 209-217.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, 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.