ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN *CIRCLE BOOKS* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DI SEKOLAH DASAR

Oleh
Yesi
Universitas Pertiba Pangkalpinang
yesitoboali05@gmail.com

Diterima 20 September 2026, direvisi 28 Oktober 2026, diterbitkan 30 Oktober 2026

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam menunjang kesuksesan bagi siswa. Kehadiran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berdampak positif yang signifikan bagi siswa. Penggunaanya harus diintegrasikan dalam setiap sesi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam mengembangkan *circle book* berbasis *problem based learning* dimana produk yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan baik. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar yang berkawasan di Bekasi, Jawa Barat dengan subjek penelitian 33 siswa. Metode penelitian yang digunakan *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun dalam penelitian ini hanya melakukan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa dan guru agar produk *circle book* sesuai dengan kebutuhan lapangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dengan teknik analisis deskriptif. Hasil dari analisis kebutuhan mengatakan bahwa perlunya pengembangan media untuk mengoptimalkan dalam pembelajaran sehingga pengembangan media *circle book* sangat diperlukan. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang efektif sebagai penunjang kegiatan belajar.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, *Circle Books*, *Problem Based Learning*

Abstract

The development of instructional media is crucial for supporting student success. The use of such media in the teaching-learning process has a significant positive impact on students, and it should be integrated into every lesson. This study aims to conduct a needs analysis for developing a "circle book" based on the Problem-Based Learning (PBL) approach, with the expectation that the resulting product will serve as an effective learning tool that successfully facilitates the learning process. The study was conducted at an elementary school in Bekasi, West Java, involving 33 students. It employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this specific study focused solely on the needs analysis stage to identify the requirements of both students and teachers, ensuring the circle book product would align with actual classroom needs. Data collection was carried out through interviews, followed by descriptive analysis. The results indicated a need for media development to optimize learning, confirming that the development of the circle book was essential. Therefore, effective instructional media is required to support learning activities.

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

***Keywords**: Needs Analysis, Circle Books, Problem Based Learning*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahun dan teknologi dari waktu ke waktu membawa perubahan terhadap tuntutan kehidupan manusia dan teknologi dari zaman ke zaman memiliki tuntutan hidup manusia. Perubahan menuntut tersedianya sumber daya manusia (SDM) yang mampu beradaptasi dan bersaing secara global. Salah satu upaya untuk membentuk SDM yang memiliki kemampuan dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan proses pengembangan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar mampu menghadapi tantangan di masa depan (Samuel & Heni, 2021). Sejalan dengan perkembangan tersebut, pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan berkolaborasi, kemampuan berkomunikasi, berkarakter, dan kewarganegaraan (Tulus & Rody, 2023). Kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan memecahkan masalah, sehingga proses pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang memungkinkan peserta didik memahami, menganalisis dan menyelesaikan permasalahan secara aktif melalui model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang menghadirkan masalah dunia nyata bagi peserta didik memperoleh pengalaman belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Arsad et al., 2020). Permasalahan yang diberikan dalam PBL mendorong siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui proses penyelidikan terhadap masalah yang dihadapi (Nur et al., 2023). Pembelajaran PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisis, dan menyelesaikan masalah sosial yang terjadi, serta mampu membuat konsep solusi untuk masalah tersebut (Tapung et al., 2018). Melalui proses, siswa tidak hanya diarahkan untuk memperoleh jawaban tetapi pengalaman berdasarkan informasi tersedia. Pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah dapat melatih siswa untuk berpikir secara rasional dalam menentukan pilihan menyelesaikan yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi (Elia & Nana, 2020). Implementasi PBL dalam pembelajaran memerlukan dukungan media yang sesuai agar mudah memahami materi dalam proses pemecahan masalah. Media pembelajaran membantu menyampaikan informasi lebih konkret dan memberikan pengalaman belajar sesuai karakteristik siswa (Amelia et al., 2023). Guru perlu memilih dan mengembangkan media kreatif, inovatif dan menarik serta mendukung tujuan pembelajaran (Agus & Andriana, 2020). Media dirancang secara tepat tidak hanya menyampaikan materi melainkan menjadi sarana memperoleh informasi, mengeksplorasi permasalahan dan membangun pemahaman siswa melalui aktivitas pembelajaran.

Namun kondisi tersebut belum sepenuhnya ditemukan pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar kawasan Bekasi, Jawa Barat. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di sekolah dasar pada kelas IV di temukan beberapa informasi selama proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Selama proses pembelajaran, penggunaan media masih terbatas pada video tanpa ada sumber belajar lainnya yang dikembangkan sesuai kebutuhan. Guru hanya fokus menjelaskan materi melalui video youtube. Proses pembelajaran yang masih konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam belajar masih relatif terbatas. Kondisi menunjukkan pemanfaatan media belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar aktif dan belum mendukung penerapan pembelajaran berorientasi pada pemecahan masalah.

Melihat kondisi tersebut, penting untuk diperhatikan dalam penerapan Kurikulum

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

yang memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran hanya berpusat pada guru menggunakan satu bentuk media belum sepenuhnya memberikan kesempatan mengeksplorasi informasi, menggunakan pendapat serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Keterbatasan variasi media menyebabkan pengalaman belajar siswa bergantung pada penjelasan guru dan sumber yang tersedia. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar berbeda, menarik dan mendukung aktivitas pemecahan masalah menjadi karakteristik PBL.

Salah satu media yang berpotensi dikembangkan memenuhi kebutuhan yaitu buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar menggabungkan teks dan gambar dalam satu rangkaian cerita sehingga pesan pembelajaran dapat disampaikan melalui alur yang diperkuat dengan ilustrasi (Febri & Rita, 2018). Penggunaan buku cerita bergambar mampu menarik perhatian siswa, sehingga materi yang diajarkan dapat lebih mudah diingat karena disajikan melalui gambar-gambar (Gusti et al., 2022; Satriah, 2024). Karakter tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung tertarik pada bahan bacaan yang menggunakan gambar dan warna serta memiliki bahasa yang mudah dipahami (Anggara et al., 2021). Selain itu, mereka lebih suka membaca buku cerita bergambar dari pada pelajaran, karena kalimat-kalimatnya mudah di pahami (Anies, 2021). Berdasarkan hasil penelitian (Wulandari et al., 2020) buku bergambar layak digunakan dalam pembelajaran sebagai penunjang sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pengembangan buku cerita bergambar dilakukan dengan mengintegrasikan permasalahan dalam isi pembelajaran. Penelitian (Susilowati et al., 2022; Syifa et al., 2017) mengatakan buku cerita bergambar berbasis masalah dapat digunakan siswa sebagai sarana proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa buku cerita bergambar tidak hanya digunakan sebagai bahan bacaan melainkan dirancang menghadirkan permasalahan yang mendorong siswa berpikir dan menemukan solusi, Pengembangan buku cerita bergambar berbasis masalah masih dapat dikembangkan melalui bentuk penyajian yang memberikan pengalaman penggunaan media yang berbeda-beda.

Kebutuhan tersebut menjadi dasar pengembangan buku cerita bergambar dengan prinsip *circle book. Circle book* terdiri dari dua kata, yakni circle yang berarti lingkaran dan book berarti buku. *Circle book* merupakan bentuk buku berbentuk lingkaran atau memiliki bentuk yang bisa berputar. Buku ini merupakan gabungan antara cetakan fisik dan elemen visual. Menerapkan prinsip *circle book* siswa dapat merasakan suasana yang berbeda dalam menggunakan buku ini. Selain itu, penggunaan buku bergambar dengan prinsip *circle book* memiliki kelebihan yaitu 1) dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak, 2) pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing, 3) mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan dan di mana saja, 4) bahkan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna, dan 5) perbaikan atau revisi mudah dilakukan (Suryani et al., 2018). Karakteristik dimanfaatkan dalam pengembangan media yang menggabungkan buku cerita bergambar dengan aktivitas berbasis masalah.

Penelitian terdahulu menunjukkan PBL mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dan memecahkan masalah sedangkan buku cerita bergambar menjadi media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik. Buku cerita bergambar berbasis masalah telah dikembangkan sebagai sarana pembelajaran untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, masih terdapat ruang media yang kembangkan mengintegrasikan buku cerita dalam prinsip *circle book* dan PBL didasarkan pada kebutuhan nyata di sekolah. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan circle book berbasis

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

PBL yang memadukan cerita bergambar dengan permasalahan yang dekat dengan kehidupan siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan pengembangan circle book berbasis PBL pada pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar.

II. METODE

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan dalam mengembangkan produk, terdiri dari *analysis, design, development, implementation*, and *evaluation*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui lebih jelas mengenai analisis kebutuhan dalam mengembangkan produk *circle book* berbasis PBL yang menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan di kelas. Penelitian ini dilakukan di SD Kawasan Bekasi, Jawa Barat dengan subjek 33 siswa. Tahapan analisis melalui instrumen wawancara guru dan siswa untuk memperoleh permasalahan dalam proses pembelajaran. Berikut instrumen wawancara dalam analisis kebutuhan.

Tabel 1. Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Kisi-Ki	Indikator	Nomor Butir	
				Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Bahan Ajar	Bahan ajar yang digunakan di sekolah	Guru hanya menggunakan buku tema dalam pembelajaran?	1	1
		Kebutuhan bahan ajar pendamping	Kamu membutuhkan buku tambahan untuk memahami materi selain buku yang ada di kelas	2	1
			Kamu merasa bosan jika belajar menggunakan buku yang sama terus-menerus?	3	1
			Gambar yang ada di buku pelajaran membantu memahami materi	4	1
2.	Media pembelajaran	Ketertarikan terhadap buku cerita	Apa kamu tertarik belajar menggunakan buku yang berisi cerita dan gambar	5	1
			Apa kamu tertarik menggunakan buku dengan bentuk berbeda dari buku pelajaran biasa	6	1
			Apa kamu lebih senang belajar jika buku memiliki gambar dan cerita yang menarik	7	1
3.	Pembelajaran	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	Guru pernah memberikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk kamu pikirkan	8	1
			Apa kamu senang berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran	9	1
			Apa kamu lebih mudah memahami materi jika contoh atau masalahnya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	10	1
Total Butir Pertanyaan				10	10

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

III. PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara siswa menunjukkan perlunya variasi bahan ajar dan media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Analisis difokuskan pada tiga aspek, penggunaan dan kebutuhan bahan ajar, keterkaitan media pembelajaran serta keterkaitan materi. Aspek bahan ajar sebanyak 86,6% menyatakan membutuhkan buku tambahan untuk memahami materi pembelajaran. Sementara itu 63,3% siswa menyatakan merasa bosan menggunakan buku yang sama secara terus-menerus. Temuan menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji bahan ajar pendamping yang memberikan variasi penyajian materi dan pengalaman belajar yang menarik.

Aspek media pembelajaran dan proses pembelajaran sebanyak 80% menunjukkan ketertarikan terhadap buku yang memadukan cerita dan gambar, sedangkan 73,3% senang berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Temuan mengenai kebutuhan bahan ajar yang menarik dan pembelajaran berkaitan dengan kehidupan sehari-hari menjadi dasar untuk menganalisis pengembangan *circle books* berbasis PBL. Bahan ajar dirancang dengan memadukan materi cerita, ilustrasi dan aktivitas pemecahan masalah agar siswa memperoleh kesempatan untuk memahami permasalahan, mencari informasi, berdiskusi dan merumuskan solusi. Karakteristik sejalan dengan prinsip PBL yang menempatkan permasalahan sebagai konteks dalam proses pembelajaran.

Kebutuhan terhadap bahan ajar yang lebih bervariasi perlu dipahami dalam kaitannya dengan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif. Pembelajaran yang monoton dapat menimbulkan kejenuhan dan mengurangi antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Aza et al., 2020). Pembelajaran klasikal berpotensi menurunkan fokus (Nurhayati et al., 2025) sedangkan pembelajaran yang berpusat pada guru membatasi kesempatan siswa untuk mencari informasi secara mandiri, mengembangkan minat dan melatih kemampuan berpikir kritis (Waode, 2023). Bahan ajar pendamping perlu dirancang tidak hanya menyampaikan materi melainkan memfasilitasi aktivitas yang mendorong keterlibatan siswa dalam memahami dan menggunakan informasi.

Penggunaan media dan bahan ajar upaya yang dilakukan untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran. Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan memberikan dukungan terhadap proses belajar siswa (Myori et al., 2019), sedangkan penggunaan bahan ajar yang sesuai dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih terarah. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan, guru menggunakan beberapa sumber dan media pembelajaran, termasuk video YouTube, membantu menjelaskan materi. Meskipun penggunaan video membantu menarik perhatian dan memberikan variasi menyampaikan informasi (Fitri & Ardipal, 2021; Suarni et al., 2019; Yeni et al., 2022) kebutuhan bahan ajar cetak digunakan siswa secara lebih terarah masih perlu diperhatikan. Kondisi menjadi pertimbangan pengembangan *circle books* s yang memadukan materi, cerita, gambar, dan aktivitas pembelajaran dalam satu sumber belajar.

Kebutuhan terhadap media belajar berkaitan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan penyajian materi secara konkret dan mudah dipahami. Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan ketertarikan belajar (Surani & Fricticarani, 2023). Penggunaan objek dan demonstrasi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret (Mulabbiyah et al., 2019). Jenis media dan metode pembelajaran menjadi faktor mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Khoir et al., 2020; Supiadi et al., 2023). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar perlu menghadirkan penyajian yang tidak hanya berisi teks, tetapi juga menggunakan gambar, cerita, dan aktivitas yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret.

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

Penyajian bahan ajar yang bervariasi memberikan kesempatan siswa terlibat aktivitas pembelajaran. Penyampaian informasi dapat didukung melalui aktivitas yang melibatkan diskusi dan partisipasi siswa mendukung proses pembelajaran. Kebutuhan diwujudkan melalui bahan ajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca, mengamati gambar, menghubungkan cerita dengan pengalaman, berdiskusi, serta menyampaikan hasil pemikirannya. Pembelajaran yang memperhatikan kesiapan, profil belajar, minat, dan bakat siswa dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi (Desy & Sasmita, 2022). Bahan ajar yang dikembangkan perlu memberikan variasi penyajian dan aktivitas tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran.

Bentuk penyajian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya pembelajaran yang mengaitkan materi dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran hanya berorientasi penyampaian pengetahuan belum memberikan pengalaman yang cukup kepada siswa untuk menggunakan pengetahuan situasi nyata. Model pembelajaran bervariasi memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan mengurangi ketergantungan siswa terhadap penjelasan guru (Wahyu, 2019). Kebutuhan mempertimbangkan PBL sebagai model yang diintegrasikan. PBL menempatkan permasalahan sebagai stimulus sehingga tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat dalam proses mencari dan menggunakan informasi untuk memperoleh penyelesaian.

Penerapan PBL memberikan kesempatan untuk memahami permasalahan, melakukan pengamatan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, menyusun argumentasi, serta menentukan penyelesaian masalah (Siti et al., 2023). PBL dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif, penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, pemecahan masalah, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab (Annidaul et al., 2024). Karakteristik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan dengan lingkungan dan pengalaman yang mereka temui. Menghadirkan masalah yang dekat dengan kehidupan siswa, proses pembelajaran diarahkan tidak sekadar memahami materi menuju penggunaan pengetahuan dalam menghadapi permasalahan.

Problem based learning memiliki keterkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran berbasis masalah dapat mendukung kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas memahami permasalahan, mencari informasi, menganalisis, dan menentukan penyelesaian (Arafah & Kurniati, 2025). Kemampuan berpikir kritis dikembangkan melalui penggunaan pengetahuan konkret yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Permasalahan dalam bahan ajar perlu disajikan secara kontekstual sehingga siswa dapat mengenali situasi yang dihadapi dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, *circle books* berbasis PBL dapat dikembangkan sebagai pendamping yang memadukan unsur cerita, gambar, materi, dan permasalahan kontekstual. Cerita digunakan untuk menghadirkan situasi dekat dengan kehidupan siswa, sedangkan gambar membantu memperjelas informasi dan memberikan dukungan visual terhadap materi. Permasalahan dalam cerita menjadi stimulus bagi siswa untuk melakukan aktivitas berbasis PBL. Penggunaan bahan ajar dengan karakteristik memberikan alternatif terhadap sumber belajar yang selama ini digunakan sekaligus menyediakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

Integrasi PBL dalam *circle books* melalui penyusunan aktivitas yang mengikuti proses pembelajaran berbasis masalah. Siswa diarahkan mengenali permasalahan dalam cerita, mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan, mencari dan mengolah informasi, berdiskusi dengan teman, serta menentukan solusi terhadap masalah. Aktivitas dengan karakteristik PBL yang menempatkan siswa sebagai pihak yang aktif dalam proses pemecahan masalah

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

(Muhartini et al., 2023). Penyajian cerita dan gambar membantu menciptakan konteks yang lebih konkret sehingga permasalahan tidak disajikan secara abstrak. *Circle books* sebagai sumber informasi, tetapi mengarahkan siswa menggunakan informasi melalui aktivitas pemecahan masalah.

Pengembangan tersebut didukung oleh hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan media dan PBL dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa (Baso et al., 2023) sedangkan PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah (Handayani & Koeswanti, 2021). Penggabungan karakteristik buku cerita bergambar dengan aktivitas PBL menjadi dasar dalam menentukan rancangan *circle books* baik dari aspek isi, ilustrasi, konteks cerita, permasalahan, maupun aktivitas siswa. Produk yang dikembangkan diarahkan untuk menjawab kebutuhan yang ditemukan pada tahap analisis, bukan sekadar menambahkan bentuk bahan ajar baru.

Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar menentukan karakteristik *circle books* berbasis PBL dikembangkan pada tahap berikutnya. Temuan mengenai pembelajaran klasikal, keterbatasan variasi bahan ajar dan media, serta kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih kontekstual menjadi pertimbangan dalam menentukan isi, bentuk penyajian, ilustrasi, dan aktivitas pemecahan masalah. Penelitian ini masih terbatas pada tahap analisis dalam model ADDIE sehingga belum sampai pada tahap pengembangan, validasi, dan pengujian produk. Hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan kelayakan maupun efektivitas *circle books*. Tahap selanjutnya diperlukan untuk merancang, mengembangkanmemvalidasi, dan menguji produk sehingga manfaat *circle books* berbasis PBL dapat diketahui berdasarkan data empiris.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian menunjukkan perlunya pengembangan *circle book* berbasis PBL sebagai media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan *circle book* berbasis PBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan sebagai media siswa untuk menemukan masalah, mengklasifikasikan, memeriksa ide, mengambil kesimpulan, menyampaikan argumen, mengevaluasi sehingga mampu meningkatkan kemampuannya dalam berpikir kritis. Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkann produk *circle book* berbasis PBL sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar menjadi alternatif solusi permasalahan yang ada. menggambarkan jawaban dari hipotesis dan/atau tujuan penelitian atau temuan yang diperoleh. Simpulan bukan berisi perulangan dari hasil dan pembahasan, tetapi lebih kepada ringkasan hasil temuan seperti yang diharapkan di tujuan atau hipotesis.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, S., & Andriana, S. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran The Role of History Teachers in Utilizing Learning Media Innovations. *Pendidikan, Jurnal Komunikasi*, *4*(2), 79–93. http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik.

Amelia, P. W., Annisa, A. S., Karina, C., Tsani, S. N., & Zakiah, U. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Anggara, Y. A., Muktadir, A., & Winarni, E. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, *4*(1), 30–42. https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i1.11787.

Anies, L. (2021). Kemampuan Mengembangkan Wordless Story Book Pada Mahasiswa Pg-Paud Angkatan 2018 Universitas Pgri Adi Buana Surabaya. *Jurnal Cikal Cendekia*, *01*(02), 28–36. https://doi.org/10.31316/jcc.v1i2.1240.

Annidaul, H., Novira, I., & Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, *02*(02), 562–568. https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/download/344/364/1063.

Arafah, A. A., & Kurniati, N. (2025). Pengaruh Model Challenge-Based Learning Berbantuan GeoGebra terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menganalisis Informasi Siswa Sekolah Dasar. *Bima Journal of Elementary Education*, *3*(1), 36–45. DOI: https://doi.org/10.37630/bijee.v3i1.2667.

Arsad, R., Sabu Hadijah., Setyo A.A., Payapo, F., (2023). Penerapan Lembar Kerja Siswa (LKS) Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal Mathematics Education Kambik. DOI: https://doi.org/10.33506/jme.v1i1.2457.*

Aza, N., Fine, R., & Mudzanatun. (2020). Keefektifan Model PBL Berbasis Etnosains Terhadap Hasil Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*, *8*(3), 457–467. DOI: https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.28185.

Baso, I. S., Zuhad, A., Putu, I. D. H. A., Geofakta, R., Lokita, R. D., Dewi, P., & Novita, P. R. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Journal on Education*, *6*(1), 6261–6269. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3830.

Desy, A., & Sasmita, S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *13 (1)*(1), 95–101. DOI: https://doi.org/10.35335/cendikia.v13i1.2960.

Elia, M. R., & Nana. (2020). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Virtual Lab Phet pada Pembelajaran Fisika Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA : Literature Review. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online (JPFT)*, *8*(1), 87–92. https://jurnalfkipuntad.com/index.php/jpft.

Febri, Y. R., & Rita, E. I. (2018). Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 219. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.102.

Fitri, F., & Ardipal. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6330–6338. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387.

Gusti, A. P. P. P., Anak, A. G. A., & Ida, B. G. S. A. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, *27*(1), 11–19. https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499.

Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1349–1355. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924.

Khoir, M. H., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian.

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

Jurnal PenSil, *9*(1), 54–60. https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453.

Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 66–77. DOI: https://doi.org/10.55606/lencana.v1i1.881.

Mulabbiyah, Ismiati, & Ahmad, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Fleming-VAK (Visual , Auditory , Kinesthetic) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Thohir Yasin Pada Muatan Pelajaran IPA. *El-Midad Jurnal Jurusan PGMI*, *10*(1), 60. DOI: https://doi.org/10.20414/elmidad.v10i1.610.

Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., & ... (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android. *JTEV (Jurnal Teknik …*. https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/article/view/106832.

Nur, I. M., Muhammad, H. H., & Sari, D. P. (2023). Desain Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(10), 9. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.8042953.

Nurhayati, Muhammad, F., & Rully, A. Y. (2025). Efektivitas Layanan Informasi Tentang Terapi Musik Mozart Dalam Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Islam Terpadu AL Azhar Kota Jambi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *11*(4). DOI: https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9074.

Samuel, B. D., & Heni, P. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, *4*(2), 59–65. https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65.

Satriah. (2024). Menumbuhkan Minat Membaca Siswa MI/SD Melalui Cerita Bergambar. *Pendidikan Dasar*, *01*(02). Jurnal Pendidikan Dasar At Taksis. DOI: https://doi.org/10.55799/attaksis.v1i2.394.

Siti, H., Herlina, U., & Maryam, S. (2023). Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, *3*(6), 403–413. https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i6.207.

Suarni, N., Taufina, T., & Zikri, A. (2019). Literasi Membaca Meningkatkan Karakter Positif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *3*(4), 1014–1021. https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.215.

Supiadi, E., Sulistyo, L., Rahmani, S. F., Riztya, R., & Gunawan, H. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Terpadu dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, *5*(3), 9494–9505. DOI:10.19166/johme.v5i2.4241.

Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *4*(3), 209–216. https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429.

Suryani, N., Achmad, S., & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Rosda. Bandung.

Susilowati, A. R., Setyadi, A. B., & Haenilah, E. Y. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 3174–3185. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2562.

Volume. 11, Nomor 2 Bulan 10 Tahun 2026
ISSN: 2685-8312 (online)
ISSN: 2527-5445 (cetak)
https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/AW

Syifa, D. H., Raihan, S. F., Otib, S. H., & Nindya, C. U. (2017). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis PBL Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas II Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *09*, 5–24. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf.

Tapung, M., Enok, M., & Nana, S. (2018). Improving students' critical thinking skills in controlling social problems through the development of the emancipatory learning model for junior high school social studies in manggarai. *Journal of Social Studies Education Research*, *9*(3), 162–176. https://doi.org/10.17499/jsser.23826.

Tulus, J., & Rody, P. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 bagi Mahasiswa Calon Guru Kimia. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, *11*(6), 969. https://doi.org/10.33394/hjkk.v11i6.9832.

Wahyu, B. S. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, *vol 4*(1), 13–19. DOI: http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204.

Waode, S. S. (2023). Eksplorasi Implementasi Model Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar Di SD Negeri 2 Wadaga. *MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(1), 33–47. https://doi.org/10.47945/misool.v5i1.1904.

Wulandari, J. P., Saputra, H. H., & Muhammad, S. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN I Buwun Mas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(02), 12–26. https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/796.

Yeni, N., Khairunisa, Y., & Kuswoyo, D. (2022). Development of Interactive Digital Learning Multimedia Applications as Independent Learning Module in 2-Dimensional Game Programming Courses. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, *24*(3), 307–321. https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.29769.