

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN
KOMIK DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR REFLEKTIF SISWA
MATERI TRANSFORMASI ENERGI DI SEKITAR KITA**

Anggie Ilmy Aulia¹, Rosmiati², Triman Juniarso³

¹PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

²PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

³PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹anggieilmy25@gmail.com, ²rosmiati@unipasby.ac.id, ³Trimanunipa@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted due to the low learning outcomes of students in the topic of energy transformation around them and the underdeveloped ability of reflective thinking. The aim of this research is to analyze the impact of implementing the Problem-Based Learning (PBL) model combined with digital comics on enhancing students' reflective thinking skills. The research method used is descriptive quantitative, with the subjects being fourth-grade students at SDN Margorejo 1/403. The study sample consisted of 27 students from class IV B and 27 students from class IV C. Data collection was carried out through observations, written tests, questionnaires, and documentation. The findings indicate that the use of the Problem-Based Learning model supported by digital comics significantly boosts students' learning motivation. Moreover, the application of this method positively impacts the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Margorejo 1/403, particularly in enhancing their reflective thinking skills. Overall, this learning model falls into the effective category. The study results demonstrate a significant improvement in students' reflective thinking. The average pretest score for experimental class 1 (IV B) was 74.07, while experimental class 2 (IV C) achieved 91.95. After the intervention, the posttest average for both classes was the same, at 86.11. The hypothesis test results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, proving the high effectiveness of this learning method in developing students' reflective thinking skills. Therefore, it can be concluded that the implementation of digital comics in the Problem-Based Learning model provides a positive contribution to enhancing the reflective thinking abilities of fourth-grade students at SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

Keywords: problem-based learning, digital comics, reflective thinking, energy transformation

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada materi transformasi energi disekitar kita dan Tingkat pemahaman siswa masih belum sampai pada Tingkat berpikir reflektif menjadi latarbelakang dilakukannya penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)

yang dikombinasikan dengan komik digital terhadap peningkatan kemampuan berpikir reflektif siswa. Metode penelitian kuantitatif deskriptif diterapkan dengan subjek penelitian berupa siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403. Sampel penelitian melibatkan 27 siswa dari kelas IV B dan 27 siswa dari kelas IV C. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, tes tertulis, angket, dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwasanya penggunaan model Pembelajaran dengan basis Masalah dengan dukungan media komik digital mampu membuat motivasi belajar siswa secara signifikan meningkat. Selain itu, penerapan metode ini juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403, terutama dalam meningkatkan keterampilan berpikir reflektif mereka. Secara keseluruhan, model pembelajaran ini termasuk dalam kategori efektif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang berarti dalam berpikir reflektif siswa. Nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen 1 (IV B) sebesar 74,07, sementara kelas eksperimen 2 (IV C) mencapai 91,95. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest untuk kedua kelas sama, yaitu 86,11. Hasil uji hipotesis memperlihatkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sejumlah 0,000, yang membuktikan efektivitas tinggi dari metode pembelajaran ini dalam mengembangkan keterampilan berpikir reflektif siswa. Dengan itu, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya penerapan komik digital pada model Pembelajaran Berbasis Masalah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir reflektif siswa kelas IV di SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis masalah, komik digital, berpikir reflektif, transformasi energi

A. Pendahuluan

Mengacu pada temuan lapangan di satu sekolah dasar di daerah Margorejo Surabaya, diketahui bahwa kurangnya kemampuan berpikir reflektif siswa dikelas 4 yang tergolong masih rendah. Faktor yang mempengaruhi salah satunya yaitu kurangnya keefektifan dalam hal penggunaan media pembelajaran disaat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan itu diperlukan agar dilakukannya penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran

Berbasis Masalah Berbantuan Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa Materi Transformasi Energi Disekitar Kita Kelas IV Di SD. Kemudian agar pembahasan penelitian ini tidak meluas sehingga terjadi penafsiran yang berbeda maka perlu ada pembatasan permasalahan, yaitu; Model Pembelajaran Berbasis Masalah diterapkan, yang mana menggunakan media Komik Digital, Penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA kurikulum merdeka materi Transformasi Energi Disekitar

Kita, terakhir penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir reflektif siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

Selain itu, untuk menguatkan penelitian ini maka penting untuk melihat penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Terdapat penelitian sebelumnya yang relevan, peneliti mengadakan telaah dengan cara mencari judul yang telaah dilaksanakan oleh penelitian terdahulu dengan kategori yang sama. Pertama, Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan, (Siregar, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis pengembangan media komik digital pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar” Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwasanya penggunaan komik digital dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Sebanyak 80,20% siswa mampu memahami isi materi dengan sangat baik melalui komik digital, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menyajikan informasi secara lebih mudah dicerna. Keunggulan ini menjadikan komik digital gerhana sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat, karena siswa dapat dengan cepat menguasai konsep yang diajarkan.

Selain itu, sebanyak 84,37% siswa dapat mengikuti alur cerita yang disajikan dalam komik digital gerhana tanpa kesulitan, membuktikan bahwa desain naratif dalam media ini berhasil menarik perhatian serta memudahkan pemahaman siswa. Lebih lanjut, 95,41% siswa mampu menjawab pertanyaan kuis yang disusun berdasarkan materi dalam komik digital, menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam peningkatan dalam aspek penyerapan materi yang diajarkan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa guru bisa memanfaatkan komik digital menjadi media pembelajaran inovatif yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, komik digital bukan hanya sekadar bahan bacaan, tetapi juga dapat menjadi alat edukasi yang mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya dalam topik gerhana. Kedua, Penelitian terdahulu yang dilakukan (Satianingsih, 2024) pada fokus penelitian ini yaitu guna terjadinya peningkatan dalam hal kemampuan berpikir reflektif mahasiswa calon guru fisika melalui perkuliahan iklim berbasis prediksi argumen. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa perkuliahan ini sangat efektif karena sebagian besar mencapai kategori N-Gain tinggi. Namun ada beberapa mahasiswa yang berada pada kategori N-Gain sedang hal ini disebabkan karena mereka kesulitan mengaitkan konsep dengan penjelasan argumen yang logis. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis prediksi-argumen mampu mendorong mahasiswa untuk berpikir reflektif dengan mengintegrasikan kemampuan prediktif dan argumentatif, yang relevan untuk memecahkan isu-isu terkait iklim laut di Masyarakat. Ketiga, penelitian terdahulu yang dilakukan (Nurafrilian, Sukamanasa, & Suchyadi, 2022) dalam penelitiannya yang berjudul “pengembangan media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran bahasa indonesia materi sumber energi”. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital yang dirancang dengan Canva untuk materi sumber energi dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III. Penelitian ini memiliki tujuan utama yaitu mengevaluasi tingkat kelayakan dan validitas media tersebut dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Pendekatan ini diharapkan dapat mengatasi kebosanan siswa saat belajar dengan menghadirkan visualisasi yang lebih menarik, menyajikan ilustrasi nyata tentang sumber energi, serta memberikan contoh aplikatif dalam kehidupan keseharian. Oleh karena itu, peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga bervariasi dan inovatif, guna meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif melalui komik digital berbasis Canva.

Berdasarkan penelitian yang relevan itu, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat perbedaan serta kesamaan penelitian ini dan penelitian terdahulu. Persamaannya yaitu sama-sama ingin mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran Komik Digital. Perbedaannya yaitu dalam kemampuan berpikirnya dan penelitian lain menggunakan variable terikat yang berbeda-beda. Penelitian ini akan menguji “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa Materi Transformasi Energi Disekitar

Kita Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya”, terdapat hasil dari penelitian yang berbeda yakni terdapat perbedaan dalam penggunaan media dan model pada penelitian namun memiliki persamaan dalam materi penelitian. Terdapat juga penelitian yang memiliki persamaan yakni pada model dan materi pada penelitiannya. Sehingga dikatakan penelitian yang relevan ini dapat menjadi relevansi yang akurat.

Secara garis besar, tujuan penelitian ini yaitu guna mengetahui “pengaruh dari model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan komik digital terhadap peningkatan kemampuan berpikir reflektif siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya.” Selain itu adalah Untuk mengetahui “respon dari peserta didik terhadap penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan komik digital terhadap kemampuan berpikir reflektif siswa materi transformasi energi disekitar kita SDN Margorejo 1/403 Surabaya.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif. Sebagaimana dijelaskan oleh

(Rustamana, 2022) metode kuantitatif merujuk pada penelitian ilmiah yang dilakukan secara sistematis guna menganalisis berbagai aspek suatu fenomena serta hubungan kausal di dalamnya. Metode ini bertujuan untuk menyelidiki suatu fenomena dengan cara mengumpulkan data yang dapat diukur dan dianalisis menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi.

Secara umum, penelitian kuantitatif memanfaatkan metode statistik guna memperoleh dan mengolah data dalam suatu studi. Dalam pandangan (Sugiyono, 2018) pendekatan ini berlandaskan filsafat positivisme dan digunakan dalam penelitian yang melibatkan populasi atau sampel tertentu, di mana teknik pengambilan sampelnya umumnya dilakukan secara acak. Data dikumpulkan melalui instrumen penelitian, kemudian dianalisis dengan metode kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian ini terdiri dari beberapa langkah, langkah yang pertama melibatkan pengumpulan data, seperti hasil pretest dan posttest, untuk mengidentifikasi yang terjadi setelah

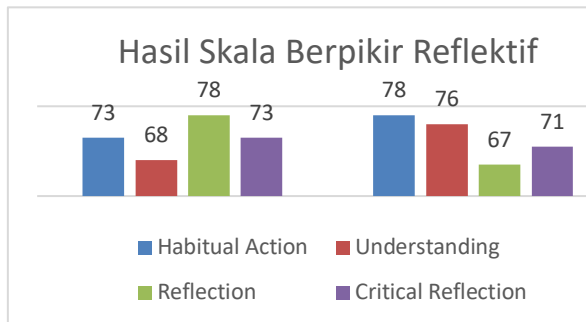
perilaku diberikan. langkah kedua mencakup pengumpulan dan analisis data, seperti hasil observasi yang memiliki tujuan guna memberi pemahaman yang mendalam perihal hasil dari tes tulis yang sudah dilaksanakan. Dengan Langkah ini, peneliti diharapkan dapat menambah wawasan luas tentang bagaimana menerapkan pembelajaran berbasis masalah berbantuan media komik digital untuk mengukur kemampuan berpikir reflektif siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Quasi Eksperimental Design dengan desain Non equivalent Control Group Design diterapkan, yang terdapat dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen. Meskipun kelompok-kelompok tersebut tidak dipilih secara acak, mereka tetap diukur dengan pretest dan posttest untuk menilai perubahan yang terjadi akibat perlakuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Mengacu pada hasil penelitian, Data yang diperoleh dari pretes dan postes menunjukkan hasil nilai peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran. Data ini dianalisis

menggunakan statistik deskriptif, untuk menggambarkan perubahan yang terjadi dalam kemampuan berpikir reflektif peserta didik kedua kelas eksperimen. Setelah dilakukannya model pembelajaran dengan basis masalah, di ruang kelas eksperimen 1 memiliki rata-rata nilai yang meningkat cukup signifikan pada pretest 74,07 dan posttest 91,85. Sementara itu, pada kelas eksperimen 2 (IV C) nilai pretest nya 55 dan posttest nya 86,11. Hasil ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan media komik digital dengan model pembelajaran dengan basis masalah berbantuan komik digital mampu membuat pemahaman kemampuan berpikir reflektif siswa mengalami peningkatan di kedua kelas.

Selanjutnya, penelitian ini juga menggunakan skala berpikir reflektif berupa angket dengan skala likert 4 opsi dan item yang berjumlah 4 pernyataan. Skala berpikir reflektif ini terbagi menjadi 4 kategori yaitu (*habitual action, understanding, reflection, dan critical reflection*) dan ditentukan oleh perolehan jumlah skor tertinggi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1 Hasil Skala Berpikir Reflektif Siswa

berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa perbedaan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Hal itu dapat ditunjukkan dari tahap berpikir reflektif pada kelas eksperimen 1 mayoritas siswa sudah pada tahap reflection sedangkan pada kelas eksperimen 2 mayoritas siswa masih pada tahap habitual action.

Pembahasan

Mengacu pada temuan di SDN Margorejo 1/403 Surabaya melalui angket, dan juga tes maka bisa diketahui bahwasanya terdapat pengaruh model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan media komik digital atas kemampuan berpikir reflektif siswa materi transformasi energi disekitar kita pada kelas IV dan juga terdapat perbedaan antara sebelum dilakukan pembelajaran model Pembelajaran

Berbasis Masalah dengan media komik digitak dan sesudah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran dengan basis Masalah berbantuan komik digital.

Perlu ditegaskan bahwa penelitian ini bertujuan mengukur efektivitas metode pembelajaran dengan basis masalah melalui bantuan media komik digital dalam peningkatan kemampuan berpikir reflektif siswa. Dilakukannya pretest guna kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran, sementara posttest mengukur peningkatan setelahnya. Pada kelas eksperimen 1, nilai pretest berkisar antara 55 hingga 100 dengan rata-rata 74,07, sementara nilai posttest meningkat menjadi 75 hingga 100 dengan rata-rata 91,85. Kelas eksperimen 2 menunjukkan nilai pretest antara 10 hingga 70 dengan rata-rata 55, lalu meningkat pada posttest menjadi 75 hingga 95 dengan rata-rata 86,11. Faktor yang memengaruhi perbedaan hasil antara kedua kelas meliputi kondisi lingkungan belajar yang lebih kondusif pada kelas eksperimen 1 serta perbedaan karakteristik siswa. Secara teoritis, PBL efektif dalam

meningkatkan keterampilan berpikir reflektif karena berbasis pada teori konstruktivisme, yang menekankan pembelajaran aktif. Hasil penelitian ini sesuai terhadap penelitian terdahulu (Safitri, Dewi, & Supandi, 2023) yang menunjukkan bahwa PBL peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, model PBL dengan media komik digital menjadi alternatif efektif dalam hal peningkatan pemahaman siswa atas materi pembelajaran

Selanjutnya, adalah analisis berpikir reflektif siswa yang didasarkan pada empat indikator utama: habitual action, understanding, reflection, dan critical reflection.

1. Habitual Action (Tindakan Kebiasaan)

Habitual action adalah respons otomatis terhadap suatu situasi tanpa pemikiran mendalam. Pada tahap ini, siswa bertindak berdasarkan kebiasaan yang telah terbentuk sebelumnya, tanpa mempertimbangkan analisis kritis terhadap situasi yang dihadapi.

2. Understanding (Pemahaman)

Pada tahap ini, siswa mulai menyadari apa yang mereka lakukan, alasan di balik tindakan tersebut, serta

relevansinya dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau mencapai tujuan belajar. Mereka tidak lagi bertindak secara otomatis, melainkan mulai menginternalisasi konsep dan teknik yang telah dipelajari.

3. Reflection (Refleksi)

Indikator ini menunjukkan bahwa siswa mulai melakukan refleksi kritis terhadap proses berpikir dan tindakan mereka. Mereka mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dalam pendekatan yang digunakan, serta mempertimbangkan cara memperbaiki atau meningkatkan pemahaman mereka di masa depan.

4. Critical Reflection (Refleksi Kritis)

Ini merupakan tingkat berpikir reflektif tertinggi, di mana siswa tidak hanya memahami dan mengevaluasi tindakan mereka sendiri, tetapi juga mengkritisi asumsi yang mendasari keputusan tersebut. Mereka mempertimbangkan dampak lebih luas, mengevaluasi berbagai perspektif, dan mencari solusi yang lebih baik melalui analisis mendalam.

Pada kelas eksperimen 1, skor kategori habitual action (73), understanding (68), reflection (78), dan critical reflection (73)

menunjukkan peningkatan lebih signifikan dibandingkan kelas eksperimen 2 yang memperoleh skor habitual action (78), understanding (76), reflection (67), dan critical reflection (71). Guru mendorong berpikir reflektif dengan pertanyaan analitis dan penghargaan bagi siswa aktif. Meskipun motivasi belajar kelas eksperimen 2 lebih rendah, penjelasan lebih rinci diberikan untuk meningkatkan pemahaman. Hasil ini selaras dengan penelitian (Rosmiati, Liliarsari, Tjasyono, & Ramalis, 2020), yang menyoroti habitual action sebagai respons otomatis, understanding sebagai pemanfaatan pengetahuan tanpa koneksi baru, reflection sebagai evaluasi aktif, dan critical reflection sebagai perubahan cara berpikir berdasarkan analisis mendalam. Proses berpikir reflektif juga didukung pendekatan Reflection on Action, yang menghubungkan kognisi dengan argumentasi untuk pembelajaran bermakna dan kritis.

Terakhir, terdapat metode analisis berbasis observasi, yaitu proses mengamati secara langsung suatu objek di lingkungan sekitar. Observasi ini dapat dilakukan pada peristiwa yang sedang berlangsung

maupun dalam tahap perkembangan tertentu. Proses ini mencakup berbagai bentuk pengamatan yang berfokus pada perhatian terhadap aspek-aspek spesifik dari objek yang dikaji. (Rahmadani, Syariful, & Restavia, 2022) Peran guru disini langsung terlibat pada proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung selama 2 jam peneliti memperhatikan bagaimana siswa merespon model pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan oleh peneliti serta bagaimana berinteraksi pada media yang digunakan peneliti yaitu komik digital. Peneliti juga mencatat perkembangan peserta didik dalam memahami materi, motivasi belajarnya, dan keterlibatan dalam setiap kegiatan individu maupun kelompok. Peneliti menemukan bahwa media pembelajaran berbasis masalah berbantuan media komik digital dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa. Meskipun hasil berpikir reflektif siswa pada posttest tidak mencapai 100% karena pada waktu penelitian, peneliti menyadari adanya tantangan dalam observasi, seperti kecenderungan siswa untuk berperilaku berbeda saat mereka tahu

sedang diamati, anak usia SD umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga sulit untuk mempertahankan fokus mereka dalam waktu lama. Dengan itu, membangun suasana yang nyaman agar siswa dapat berperilaku alami, menjadi suatu hal yang penting

Penelitian yang dilakukan (Hamdu & Agustina, 2011) mengemukakan bahwa Motivasi merujuk pada sebuah dorongan dari segi mental yang kemudian membawa serta mengarahkan kita, perilaku belajar dalam hal ini di dalamnya. Pada kelas eksperimen 1, sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dengan mengajukan pertanyaan, menyampaikan ide, dan berdebat tentang solusi, meskipun beberapa masih bergantung pada teman. Di kelas IV C, banyak siswa antusias saat presentasi, namun beberapa kurang percaya diri dan berbicara dengan suara pelan serta terbata-bata. Dari segi konsentrasi, di kelas eksperimen 1 (IV B), model PBL membuat 85% siswa lebih fokus mendengarkan instruksi guru, terutama saat materi relevan dengan kehidupan mereka. Di kelas

eksperimen 2, rasa penasaran meningkat, terlihat dari perhatian aktif siswa, namun mereka dengan kemampuan rendah cenderung bergantung pada teman tanpa benar-benar memahami materi. Pernyataan diatas didukung oleh penelitian (Wihartanti, 2022) Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar merupakan taraf ukur dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Tingkat keterlibatan ini bervariasi pada setiap individu, tergantung pada kapasitas dan potensi yang mereka miliki. Partisipasi siswa menjadi indikator utama dalam pembelajaran yang efektif, di mana keterlibatan mereka muncul dari dorongan intrinsik untuk memahami materi yang diajarkan.

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, diperlukan strategi yang bisa membangun suasana belajar yang lebih dinamis serta menarik. Pendekatan inovatif dan lingkungan yang mendukung dapat merangsang minat belajar, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Mengacu pada hasil pembahasan maka ditarik kesimpulan

bahwasanya terdapat “pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media komik digital terhadap kemampuan berpikir reflektif siswa materi transformasi energi disekitar kita kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya”, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. “Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model problem based learning berbantuan media pembelajaran konkrit terhadap kemampuan berpikir reflektif siswa kelas IV pada materi mengubah bentuk energi di sekolah dasar. Pada kelas eksperimen 1 nilai rata rata siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada pretest 74,07 dan posttest 91,85. Sementara itu , pada kelas eksperimen2 (IV C) nilai pretest nya 55 dan posttest nya 86,11. Hasil ini menunjukan bahwa proses pembelajaran dengan media komik digital dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berbantuan komik digital mampu meningkatkan pemahaman kemampuan

berpikir reflektif siswa pada kedua kelas.”

Respon berpikir reflektif siswa setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media komik digital dengan hasil penelitian menunjukkan adanya respons berpikir reflektif siswa setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah berbantuan komik digital. Hal itu dibuktikan dengan hasil pengisian lembar angket skala berpikir reflektif siswa dengan 4 skala likert yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh tiap skala berpikir reflektif cukup tinggi yang artinya sebagian besar siswa kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan berpikir reflektif. siswa sangat tertarik pada saat proses pembelajaran, siswa menjadi lebih paham terhadap materi, siswa sangat tertarik dengan model yang telah diterapkan, siswa menjadi lebih fokus dalam belajar ,serta lebih aktif dalam kerja kelompok hal ini dapat dibuktikan sesuai dengan hasil angket respon siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdu, & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96.
- Nurafrilian, Sukamanasa, & Suchyadi. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Dialektik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118.
- Rahmadani, A., Syariful, & Restavia, O. (2022). Dampak Program Kampus Mengajar Terhadap Keterampilan Pemberian Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar: Studi Kualitatif pada Mahasiswa BKL Universitas Al-Azhar Indonesia. *Jurnal Al-Azhar Indonesia*, 7(1), 66–72.
- Rosmiati, Liliarsari, Tjasyono, & Ramalis. (2020). Physics pre-service Argumentation to Increase Reflective Thinking Capabilities. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(2).
- Rustamana. (2022). *Penelitian Metode Kuantitatif*.
- Safitri, E., Dewi, C., & Supandi. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Melalui PBL (Problem Based Learning) Pada Siswa Kelas IV SDN Joho 2. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora*, 2(1), 441–447.
- Satianingsih. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Aplikasi Genially Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(6), 291–297.
- Siregar, A., & Siregar, D. . (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Manajemen Informatika. *Politeknik Negeri Sriwijaya*, 2(1), 114–126.
- Sugiyono, S. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D. *Alfabeta, Bandung*.
- Wihartanti, A. R. (2022). Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar pada Blended Learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367–377.