

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Nurul Ira Savitri¹, Mei Prabowo²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Salatiga

Email: nurulirasavitri@gmail.com¹, mei.prabowo@iainsalatiga.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan komik terhadap hasil belajar IPA tema 7 materi perubahan wujud benda pada siswa kelas V MI Kauman Kidul tahun ajaran 2022/2023. Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-experimental design jenis one group pretest-posttest. Sampel penelitian sebanyak 27 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan inferensial dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar IPA tema 7 materi perubahan wujud benda pada siswa kelas V di MI Islamiyah Kauman Kidul tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired samples t-test yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan t_{hitung} sebesar $14,470 > t_{tabel}$ sebesar $2,0595$ dan nilai P_{value} sebesar $0,000 < 0,05$. Serta dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest sebesar $57,78$ dan nilai rata-rata posttest sebesar $71,48$ yang berarti terjadi peningkatan sebesar $13,7$.

Keywords: *Problem Based Learning, Komik, hasil belajar IPA*

PENDAHULUAN

Satu dari beberapa muatan pelajaran yang dipelajari siswa tingkat SD/MI adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA menjadi penting sebab pemahaman terhadap IPA sangat bermanfaat bagi kehidupan, mengingat alam berdampingan dengan kehidupan manusia (Jannah & Atmojo, 2022). Mempelajari IPA tentunya tidak dapat lepas dari hakikat IPA itu sendiri.

Hakikat IPA yang dapat dipahami yaitu pembentukannya didasari proses, produk, dan sikap ilmiah. Proses ilmiah didefinisikan sebagai setiap tindakan ilmiah yang dilakukan dengan tujuan menambah pengetahuan kita tentang alam dan menemukan hal-hal baru. Sedangkan hasil prosesnya, yang berupa fakta, teori, prinsip, dan hukum yang selanjutnya diajarkan dalam atau luar sekolah maupun dipublikasikan sebagai bahan bacaan diartikan sebagai produk ilmiah. (Nurhapsari dkk., 2016). Dalam menjalankan proses ilmiah guna mendapat produk ilmiah maka tidak lupa harus memiliki sikap ilmiah. Sikap ilmiah ilmiah merujuk pada tindakan yang diambil oleh seseorang untuk mendorong tercapainya hasil belajar mereka yang lebih baik. Indikator sikap ilmiah yang di tunjukkan dalam penelitian adalah ingin tahu, luwes, jujur, dan kritis (Ulfa, 2018).

Sementara itu, tujuan dari mata pelajaran IPA di antaranya: membekali siswa sehingga mampu mengembangkan pemahaman konsep-konsep serta pengetahuan tentang IPA hingga dapat bermanfaat dengan penerapan dalam keseharian, memantik pengembangan rasa keingintahuan, sikap yang positif, dan kepekaan akan IPA yang tidak lepas pengaruh dari lingkungan sekitar, masyarakat, dan perkembangan teknologi, memantik pengembangan

keterampilan proses guna investigasi alam di sekitar, *problem solving*, dan mengambil keputusan. Tercapainya tujuan ini, terlihatnya bisa dari hasil belajar siswa (Sulthon, 2017).

Hasil belajar yakni perolehan siswa dalam bentuk nilai tes yang diberikan oleh guru setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu (Krisdiyanti dkk., 2019). Adapun hasil belajar dimaksudkan untuk memberikan cerminan dan penilaian terhadap kualitas pembelajaran oleh guru melalui pengukuran keberhasilan siswa baik dalam interaksi dengan guru maupun dalam pemahaman materi pelajaran. (Pardosi dkk., 2020)..

Setelah melakukan observasi dengan guru kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul didapatkan fakta bahwa dalam pembelajaran IPA tema 7 materi perubahan wujud benda, hasil belajar kognitif siswa kelas V Tahun Ajaran 2022/2023 tergolong rendah. Melalui pengamatan peneliti penyajian pembelajaran di MI tersebut kurang mendukung pemahaman siswa, juga guru masih sebatas menggunakan media buku.

Sementara itu, hasil belajar dalam taraf baik pada pembelajaran IPA sangat diharapkan pada siswa kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul. Seharusnya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni nilai 70 dalam pembelajaran IPA mampu tercapai oleh siswa. Sebabnya hasil belajar yang baik akan mampu mengoptimalkan perkembangan IPTEKS, perkembangan siswa, dan kehidupan bermasyarakat (BSNP, 2020).

Menurut Fatmawati dkk. (2021), pencapaian hasil belajar baik tinggi maupun rendah dapat dipengaruhi oleh faktor dalam dan luar diri. Faktor internal termasuk di dalamnya fisik, psikologi (bakat, minat, motivasi), dan kemampuan kognitif serta prestasi. Faktor eksternal termasuk di dalamnya alam, keluarga, sekolah (metode pembelajaran dan media), dan masyarakat. Menurut Rahmayani (2019), upaya agar hasil belajar siswa meningkat adalah penggunaan suatu model pembelajaran yang kreatif serta inovatif oleh guru, sehingga pembelajaran bisa berjalan aktif, dan dapat menarik perhatian siswa.

Dalam Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 12 ayat (2) menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran diharap menciptakan suasana belajar yang gembira, menarik, aman, dan bebas dari perundungan serta menggunakan berbagai variasi metode dengan mempertimbangkan aspirasi dari siswa (Kemdikbudristek, 2022).

Atas dasar hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA tema 7 materi perubahan wujud benda disebabkan karena penyajian pembelajaran yang kurang mendukung pemahaman siswa dan tidak adanya media pembelajaran. Hal ini memantik perhatian peneliti untuk mengupayakan solusi permasalahan tersebut.

Mengingat penyebab hasil belajar rendah adalah penyajian pembelajaran dan media yang kurang cocok. Maka solusi permasalahan tersebut yakni diperlukan suatu model dan media pembelajaran yang cocok. Dengan dasar hal tersebut peneliti berencana akan melakukan eksperimen menggunakan model *problem based learning* berbantuan komik dalam pembelajaran tema 7 materi perubahan wujud benda.

Problem based learning dimaknai sebagai model pembelajaran yang cenderung menantang siswa untuk memecahkan masalah yang ada dengan berpikir kritis (Pramana dkk., 2020). Sedangkan media komik dimaknai sebagai media yang tampilannya seperti buku cerita, namun memiliki kelebihan dibandingkan buku cerita, sebab unsur ceritanya menampung

pesan yang besar tetapi penyajiannya dengan ringkas dan mudah dipahami (Febriyandani & Kowiyah, 2021).

Penelitian sebelumnya oleh Astuti dkk. (2020) menyatakan bahwa model *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV secara signifikan. Dibuktikan dari hasil uji-*t* yakni $t_{hitung} (4,84) > t_{tabel} (2,01)$. Artinya terdapat pengaruh *model problem based learning* yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fika dan Ni Nyoman (2019) menyatakan bahwa penggunaan media komik berwarna berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II SD di Gugus II Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2017/2018. Dibuktikan dari uji-*t* diperoleh hasil $t_{hitung} (4,75) > t_{tabel} (1,67)$. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan media komik berwarna dan kelompok kontrol yang dibelajarkan tanpa media komik berwarna.

Mengacu pada penelitian tersebut model *problem based learning* berbantuan komik didapati berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan. Sehingga diharapkan mampu membantu perbaikan permasalahan di kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar IPA

Hakikat IPA berupa produk, proses, dan sikap menjadi penting dalam aktivitas mengajar dan belajar IPA di MI/SD. Proses ini mencakup pemecahan masalah dengan metode ilmiah, produknya terdiri dari fakta, prinsip, teori, dan hukum, dan memiliki sikap ilmiah dalam kehidupan sehari-hari adalah inti dari hakikat IPA. Sementara itu, IPA bertujuan antara lain: membekali agar siswa mampu mengembangkan pemahaman konsep-konsep serta pengetahuan tentang IPA hingga dapat bermanfaat dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, memantik pengembangan sikap positif, kesadaran akan IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat yang memiliki hubungan satu sama lain, memantik rasa ingin tahu, memantik pengembangan *process skill* untuk investigasi alam sekitar, problem solving, dan mengambil keputusan. Tercapainya tujuan ini, terlihatnya bisa dari hasil belajar siswa (Sulthon, 2017).

Perubahan yang dialami siswa dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotoriknya disebut dengan hasil belajar. (Sobron dkk., 2020). Hasil belajar siswa didefinisikan sebagai pengalaman yang mereka miliki setelah mendapatkan pelajaran. (Fauhah & Rosy, 2020). Perolehan kemampuan setelah siswa melakukan perbuatan belajar, di dalamnya mencakup pengetahuan dan sikap-sikap yang ditargetkan tercapai oleh siswa disebut hasil belajar (Tumulo, 2022). Berdasarkan ketiga definisi tersebut bisa disimpulkan bahwa perolehan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa setelah mengalami pembelajaran dimaknai sebagai hasil belajar.

Ranah hasil belajar terbagi menjadi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Beberapa faktor yang asalnya dari dalam dan dari luar siswa berdampak sangat besar terhadap kemajuan akademik siswa dalam hal ini hasil belajar. Yang dari diri sendiri seperti kesehatan, minat, kebiasaan belajar, bakat, dan kemandirian. Yang dari luar diri siswa seperti lingkungan alam,

lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah meliputi model, media, metode dan fasilitas sekolah (Fatmawati dkk., 2021).

Model *Problem Based Learning*

Salah satu model pembelajaran yang eksis di tahun 2013 adalah model *problem based learning*. Model pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan topik yang sesuai dengan kehidupan siswa secara nyata, sehingga mampu secara aktif mendorong siswa untuk mengembangkan *skill* memecahkan masalah dan memperdalam pemahaman akan konsep pembelajaran disebut model *problem based learning* (Handayani, 2018). Model yang menekankan pada *problem solving* utamanya masalah dalam keseharian nyata sehingga siswa tertantang untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data, hingga dapat memecahkan dan menemukan solusinya disebut *problem based learning* (Hidayah & Pujiastuti, 2016). Menurut Simamora (2017) rangkaian kegiatan pembelajaran yang lebih menekan mekanisme memecahkan masalah dimaknai sebagai model *problem based learning*. Berdasarkan tiga teori tersebut kesimpulannya bahwa model pembelajaran yang mengutamakan kegiatan *problem solving* oleh siswa, sehingga mampu memantik pendalaman dan pemahaman konsep dalam pembelajaran disebut model *problem based learning*. Langkah-langkah *problem based learning* yaitu: (a) Orientasi siswa pada masalah. (b) Mengorganisasikan siswa. (c) Membimbing penyelidikan siswa baik individu maupun kelompok. (d) Mengembangkan dan mempresentasikan karya. (e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Simamora dkk., 2017).

Beberapa keuntungan model *problem based learning* menurut Kusniati (2019), yaitu: Siswa terdorong mempunyai kemampuan *problem solving*, siswa berkemampuan menyusun sendiri pengetahuannya, fokus pembelajarannya pada masalah, aktifitas kerja kelompok dimunculkan, siswa menggunakan banyak referensi pengetahuan dengan terbiasa, siswa berkemampuan melakukan komunikasi lewat diskusi atau presentasi hasil karya mereka, dan kesulitan siswa baik individu maupun kelompok dalam belajar dapat diatasi.

Sedangkan beberapa kekurangan model *problem based learning*, yaitu: untuk mencoba siswa akan merasa enggan jika menganggap masalah yang dipelajari sulit untuk diselesaikan, Media perlu ditunjang agar bisa meningkatkan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran, dan waktu yang lama begitu dibutuhkan (Tyas, 2017). Fitrianingtyas dkk. (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa menggunakan model *problem based learning* dalam pelajaran IPA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Safrida dan Kistian (2020) yang dalam penelitiannya menunjukkan bahwa menggunakan model *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media Komik

Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses tersebut membutuhkan adanya pesan (materi ajar), penyampai pesan (guru), dan penerima pesan (siswa). Dalam hal ini media pembelajaran disebut dapat membantu tersampainya pesan kepada penerima. (Adi, 2016). Guru yang akan memilih media harus menimbang yaitu: target atau tujuan pembelajaran, kontennya mengacu pada tujuan pembelajaran, ketersediaan media di kelas atau sekolah dan guru bisa merancang dan mengembangkan sendiri media yang akan digunakan, fleksibilitas jadi ada kesesuaian antara latar pembelajaran dan medianya, daya tahannya sebaiknya bisa untuk waktu yang relatif lama, efektivitas biaya, dan kesesuaian

materi pelajaran dengan isi media (Miftah & Nur Rokhman, 2022). Media yang tepat dan sesuai dapat memberi dampak peningkatan pengalaman dan semangat siswa dalam belajar (Arifah dkk., 2023).

Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan adalah media komik. Sebuah alat penyampai materi pembelajaran yang tersusun dalam setiap tema, dan tema satu dengan tema yang lain alur cerita didalamnya sangat berkaitan sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari disebut media pembelajaran komik (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Gambar diam yang disusun hingga membentuk alur cerita disebut komik. Komik dicetaknya disesuaikan karakter siswa dalam bentuk buku supaya mudah dipakai. Melalui komik dapat membuat siswa paham pada materi yang disampaikan lewat gambar-gambar dan alur cerita yang runtut (Suwarti dkk., 2020). Komik merupakan sebuah cerita yang dirangkai, bertujuan memberikan unsur hiburan dalam penyampaian sebuah pesan, tersusun atas gambar dengan urutan-urutan tertentu dan di dalamnya ada tokoh berkarakternya (Riwanto & Wulandari, 2018). Mengacu tiga pengertian tersebut kesimpulannya bahwa media komik adalah rangkaian gambar berisi sisipan materi ajar yang disusun dengan alur cerita yang runtut bersambung. Tobing dkk. (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental design*. Pada *pre-experimental design* tidak ada variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. *One group pretest-posttest design* adalah jenis dari *pre-experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam *one group pretest-posttest design* ini melibatkan tes sebelum dan setelah perlakuan, yang membuat hasil perlakuan lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sesudah dengan sebelum perlakuan. (Sugiyono, 2013). Penggambaran desain terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Bentuk Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O1 : Nilai *pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

O2 : Nilai *posttest* (Setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan pada kelompok eksperimen dengan model *problem based learning* berbantuan media *komik*.

Pelaksanaan penelitian ini di MI Islamiyah Kauman Kidul yang beralamat di Jalan Ki. Jayengrono 35, Desa Kauman Kidul, Kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga, Provinsi Jawa Tengah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 29 siswa. Teknik sampling jenuh dipilih untuk menentukan sampel penelitian ini, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2013).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Adapun teknik tes berupa *pretest* dan *posttest* yang instrument soalnya berasal dari indikator yang sama. Soal *pretest* dan *posttest* ditujukan mengukur hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan. Pada penelitian ini dipilih soal tipe pilihan ganda. Sebelum soal digunakan pada kelas eksperimen, terlebih dahulu dilakukan uji coba dan pengujian soal meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Lembar observasi merupakan instrumen untuk mengamati terlaksananya proses pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media *komik*.

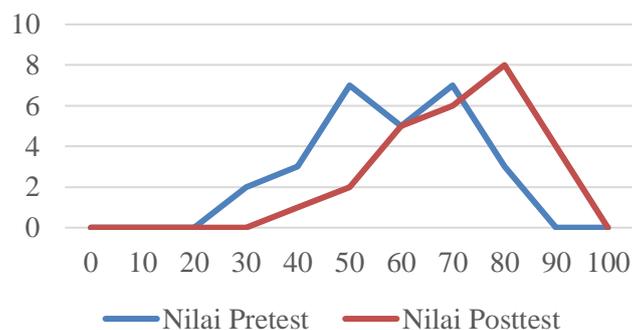
Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial yaitu, pengujian normalitas dengan menggunakan metode uji *Shapiro Wilk*, pengujian homogenitas dengan Uji Lavene. Selanjutnya menggunakan uji paired sampel *t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal (Nuryadi, 2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Keterlaksanaan pembelajaran di kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul termasuk dalam kategori efektif dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran mencapai 78,57%.

Hasil belajar IPA tema 7 materi perubahan wujud benda siswa kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul Kota Salatiga mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa model *problem based learning* berbantuan komik. Hal ini dibuktikan oleh hasil analisis deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Pada nilai *pretest* diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* yaitu 57,78, sedangkan rata-rata nilai *posttest* yaitu 71,48. Hal ini berarti rata-rata *pretest* dan *posttest* meningkat sebesar 13,7.



Gambar 1. Grafik Nilai Pretest dan Posttest

Hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya diuji normalitas, homogenitas, dan uji-t dengan bantuan *IBM SPSS Statistic Version 26*. Uji normalitas ditujukan untuk mengetahui apakah nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan data normal jika nilai signifikansi lebih besar dari α yaitu 0,05. Uji normalitas ini menggunakan pendekatan *Shapiro Wilk*. Nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,84 > 0,05$, dan *posttest* sebesar $0,056 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas ditujukan untuk mengetahui apakah nilai *pretest* dan *posttest* bersifat homogen

atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Lavene*. Ketentuan uji homogenitas apabila nilai sig. *lavene statistic* lebih dari 0,05 maka data dinyatakan homogen. Nilai signifikansi *lavene statistic* sebesar $0,457 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* bersifat homogen.

Setelah data dinyatakan normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji *paired samples test* atau uji t yang bertujuan mengetahui perbedaan dua rata-rata yang saling berpasangan. Pengambilan keputusan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $P_{value} < 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima, dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $P_{value} > 0,05$ maka H_0 diterima, dan H_a ditolak. Hasil uji *paired samples test* dengan *IBM SPSS statistic version 26* adalah sebagai berikut.

Tabel 2. *Paired Samples Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-13.704	4.921	.947	-15.650	-11.757	-14.470	26	.000

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil uji *paired samples test pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu $t_{hitung} 14,470 > t_{tabel} 2,0595$ dan $P_{value} 0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan komik terhadap hasil belajar IPA Tema 7 materi perubahan wujud benda pada siswa kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul Tahun Pelajaran 2022/2023.

Pembahasan

Model *problem based learning* berbantuan komik memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa dapat melakukan penyelidikan untuk menemukan penyelesaian dari suatu permasalahan. Siswa cenderung lebih aktif karena terdapat proses diskusi yang membuat siswa saling berkomunikasi, bekerja sama, dan menyampaikan ide. Siswa juga menjadi memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan Kusniati (2019) bahwa dengan model *problem based learning* siswa terdorong mempunyai kemampuan *problem solving* dan menyusun sendiri pengetahuannya, siswa berkemampuan melakukan komunikasi lewat diskusi atau presentasi hasil karya mereka.

Hasil analisis lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan perlakuan berupa model *problem based learning* berbantuan komik berada pada kategori efektif. Penyebab keterlaksanaan pembelajaran tidak mencapai kategori sangat efektif yaitu adanya keterbatasan waktu dalam perlakuan. Sesuai dengan Tyas (2017) bahwa model *problem based learning* membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan komik terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul Tahun Pelajaran 2022/2023 hal ini didukung hasil uji t yakni ($t_{hitung} 14,470 > t_{tabel} 2,0595$) dan ($P_{value} 0,000 < 0,05$), artinya H_0 ditolak, dan H_a diterima serta nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,78 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,48 yang artinya meningkat sebesar 13,7.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model *problem based learning* berbantuan komik terhadap hasil belajar IPA tema 7 materi perubahan wujud benda pada siswa kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul Tahun Ajaran 2022/2023 dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPA tema 7 materi perubahan wujud benda pada siswa kelas V MI Islamiyah Kauman Kidul Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,78 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 71, 48 yang artinya mengalami kenaikan sebesar 13,7. Serta dibuktikan dengan hasil uji *paired samples t-test* yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak, dan H_a diterima dengan $t_{hitung} 14,470 > t_{tabel} 2,0595$ dan $P_{value} 0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Y. kuncoro. (2016). Media Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Siswa. *Prosiding Seminar Nasional "Menjadi Guru Inspirator"*, April, 72–82.
- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 341–350.
- Arifah, M. A., Widiyanti, F., & Artikel, I. (2023). Jurnal Tadris IPA Indonesia. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), 93–98.
- Astuti, A. A. I. Y., Wibawa, I. M. C., & Suarjana, I. M. (2020). The Effectiveness of Problem Based Learning Toward Students ' Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4), 573–580.
- BSNP. (2020). *Fokus Pembelajaran SD/MI-SMP/MTS-SMA/MA*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Fatmawati, Yusrizal, & Hasibuan, Marhamah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330.
- Fitrianiingtyas, T., Hidayati, Y. M., & Untari, R. (2022). Upaya Meningkatkan Preatasi Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media

- Gambar Kelas IV Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(3), 112–118.
- Handayani, M. (2018). Developing Thematic-Integrative Learning Module with Problem-Based Learning Model for Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(2), 166–176.
- Hidayah, R., & Pujiastuti, P. (2016). Pengaruh Pbl Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Ipa Pada Siswa Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 186.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
- Kemdikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Menengah. In *Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Krisdiyanti, D., Nuroso, H., & Fakultas, P. (2019). Pengaruh Model Integrated Berbantu Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 135–140.
- Kusniati, E., Mahfud, H., & Chumdari. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Nilai Karakter Disiplin Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 74–78.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Nurhapsari, R., Sutarto, & Mahardika, I. K. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran PDC (Preparing, Doing, Concluding) Untuk Pembelajaran IPA. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, 1(1), 9–16.
- Nuryadi, D. (2017). *Dasar-dasar Statistik*. Universitas Mercu Buana.
- Pardosi, B., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2020). Pengaruh Model SAVI terhadap Hasil Belajar pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia di Kelas V SD Negeri 173593 Parsoburan. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(3), 175–184.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17.
- Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 4(1), 59.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Safrida, M., & Kistian, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Peureumeue

Kecamatan Kaway XVI. *Bina Gogik*, 7(1), 53–65.

- Simamora, R. E., Rotua Sidabutar, D., & Surya, E. (2017). Improving Learning Activity and Students' Problem Solving Skill through Problem Based Learning (PBL) in Junior High School. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 33(2), 321–331.
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1).
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151.
- Tobing, Y. K. L., Sinaga, C. V. R., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Dikelas III UPTD SDN 122380 Pematangsiantar. *Pedagogika: Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 265–271.
- Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 02(2), 437–446.
- Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Tecnoscienza*, 2(1), 43–52.
- Ulfa, S. W. (2018). *Mentradisikan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Biologi*. 1(1), 1–10.