

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN IPA KELAS V**

SKRIPSI

OLEH

FINARIZQI KAMALIYATUS SHOLIHA

NIM : 20862321009



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN IPA KELAS V**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
Menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru MI**

Oleh

FINARIZQI KAMALIYATUS SHOLIHA

NIM : 20862321009

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN IPA KELAS V**

SKRIPSI

Oleh

FINARIZQI KAMALIYATUS SHOLIHA

NIM : 20862321009

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 18 Mei 2024

Dosen Pembimbing



Melani Albar, M.Pd.I

NIDN : 0728128703



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Senin

Tanggal : 27 Mei 2024

Ketua



Melani Albar M.Pd.I
NIDN. 0728128703

Sekretaris



Rofiqoh Firdausi M.Pd
NIDN. 0718079203

Penguji Utama



Nanik Ulfa M.Pd
NIDN. 210501860



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Keislaman


Dr. Saifulin, S.Ag, M. Pd.
NIDN. 2103017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI



Nanik Ulfa, M. Pd
NIDN. 210501860

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Finarizqi Kamaliyatus Sholiha
 NIM : 20862321009
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Ilmu Keislaman
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic*
 Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada
 Pembelajaran tematik Muatan IPA Kelas V

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/ fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 18 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,

Tanda Tangan



[Handwritten signature]

Finarizqi Kamaliyatus Sholiha

MOTTO

**“Berbuat baiklah kepada orang lain
Sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu.”**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran E-comic Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V”*.

Peneliti menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Dengan selesainya skripsi ini tidak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan, dan petunjuk dalam penyusunan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak H. Imron Rosyadi hamid, S.E, M.Si selaku Rektor Universitas Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Saifudin, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Nanik Ulfa M.Pd selaku Kepala Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Raden Rahmat Malang.
4. Bapak Melani Albar M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang sudah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.

5. Bapak Kepala sekolah, staff karyawan, dan Guru kelas VB MINU Jatirejoyoso Kepanjen yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap Dewan Guru SDN 3 Ternyang yang telah memberikan dorongan dan bantuan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu saya tersayang bapak Solikin dan ibu Nanik Nur Hidayah yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak-anaknya, selalu memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan motivasi. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita-citanya. Terimakasih Bapak dan Ibu telah membuktikan kepada dunia bahwa anak buruh bisa menjadi sarjana.
8. Teman-teman BGA, memberikan bantuan berikan masukan, kritik, saran, dan pengalaman selama 8 semester yang berharga dan tak terlupakan
9. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2020 yang telah selalu memberikan motivasi dan pengalaman yang berharga dan tak terlupakan
10. Dan tak lupa semua pihak yang sudah membantu dan memberikan dukungan penuh dalam menyelesaikan skripsi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian & Pengembangan	8
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
1.5 Pentingnya Penelitian & Pengembangan	9
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan	10

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengembangan.....	14
2.1.1 Pengertian Pengembangan	14
2.1.2 Model pengembangan	15
2.2 Media Pembelajaran	19
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	19
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	20
2.2.3 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	22
2.2.4 Jenis Media Pembelajaran	23
2.3 Media Pembelajaran <i>E-Comic</i>	25
2.3.1 Pengertian Media pembelajaran <i>E-Comic</i>	25
2.3.2 Sejarah Komik	26
2.3.3 Keunggulan dan Kelemahan <i>E-comic</i>	27
2.3.4 Elemen-elemen Desain dalam <i>E-comic</i>	28
2.3.5 Aplikasi Pembuatan <i>E-comic</i>	30
2.3.6 Karakteristik Komik.....	31
2.3.6 Macam – macam Komik	32
2.4 Pendekatan Kontekstual.....	33
2.4.1 Pengertian Pendekatan Kontekstual.....	33
2.4.2 Ciri – ciri Pembelajaran Kontekstual	34

2.4.3 Penerapan Pembelajaran Kontekstual	35
2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Kontekstual	36
2.5 Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	38
2.6 Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar	40
2.7 Penelitian Terkait.....	42
2.8 Kerangka Berfikir	45

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Model Penelitian & Pengembangan	46
3.2 Prosedur Penelitian & Pengembangan.....	46
3.2 Uji Coba Produk.....	49
3.3 Desain Uji Coba	49
3.4 Subjek Uji Coba	49
3.5 Jenis Data	51
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	51
3.8 Data Hasil Efektifitas.....	56

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	57
4.1.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-comic</i> ..	57
4.1.2 Data Uji Coba Produk	64
4.2 Analisis Data	74
4.2.1 Pretest dan Posttest	81
4.3 Revisi Produk	88

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Kajian Produk Yang Telah Di Revisi	90
5.2 Analisis Efektifitas Produk	93

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan	98
6.2 Saran	99

DAFTAR PUSTAKA	101
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	105
--------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Sekarang	44
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	53
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Bahasa dan Ahli Materi	54
Tabel 3. 3 Tabel Kriteria Skala Likert	55
Tabel 3. 4 Kriteria Validasi	56
Tabel 3. 5 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	56
Tabel 4. 1 Rangkaian Media E-comic.....	60
Tabel 4. 2 Nama-nama Validator Ahli.....	64
Tabel 4. 3 Validasi 1	65
Tabel 4. 4 Validasi 2 Setelah di Revisi	67
Tabel 4. 5 Validasi 3 Setelah Revisi Ke 2.....	69
Tabel 4. 6 Hasil Revisi Ahli Media	71
Tabel 4. 7 Hasil Uji Ahli Bahasa	73
Tabel 4. 8 Hasil Uji Ahli Materi.....	74
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Angket Validasi Ahli Media 1	75
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Angket Ahli Media 2	76
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Angket Validasi Ahli Media 3	77
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	79
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Ahli Materi.....	80
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest	82
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Pretest dan Posttest	83
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Respon Siswa Kelompok Kecil.....	85
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Respon Siswa Kelompok Besar	86



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 2 Gambar Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	47
--	----



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Kamaliyatus Sholiha, Finarizqi. 2024. “*Pengembangan Media pembelajaran E-comic Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran tematik Muatan IPA Kelas V*”. Skripsi; Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Melani Albar, M.Pd.I

Kata Kunci : Media Pembelajaran *E-comic*, berbasis kontekstual, IPA

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran, guru sering menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan media pembelajaran, karena keterbatasan waktu guru dalam pembuatan media. Akibatnya peserta didik mudah bosan karena hanya menggunakan metode ceramah Maka untuk mengatasi msalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-comic* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran tematik Muatan IPA kelas V ? (2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik muatan IPA kelas V? (3) Bagaimana keefektifan pengembang media pembelajaran *e-comic* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik muatan IPA Kelas V ? sedangkan tujuannya untuk mengetahui bagaimana pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran *e-comic*.

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan *Research and Development* menggunakan model ADDIE. Dalam penelitian ini memiliki lima tahapan, tahapan tersebut yaitu : (1) Tahap *Analysis*, (2) Tahap *Desaign*, (3) Tahap *Development*, (4) Tahap *Implementasi*, (5) Tahap *Evaluation*.

Kevalidan media pembelajaran *e-comic* dari validator ahli media mendapatkan skor 72 presentase 90%, validator ahli bahasa mendapatkan skor 21 dengan presentase 84%, ahli materi mendapatkan skor 27 dengan presentase 90%. Kelayakan media pembelajaran *e-comic* berdasarkan angket respon siswa yang diberikan kepada kelompok kecil menghasilkan 58,9% dengan kategori “cukp efektif” dan kelompok besar dihasilkan adalah 82,9% dengan kategori “sangat efektif”. Sedangkan untuk keefektifan nedia pembelajaran *e-comic* berdasarkan jumlah nilai *pretest* dan *posttest*, berdsakaan nilai *pretest* mendapatkan 23,52% dan jumlah nilai *posttest* mendapatkan nilai 70,58%, sehingga mengalami peningkatan kategori “Cukup efektif”

ABSTRAK

Kamaliyatus Sholiha, Finarizqi. 2024. *“Development of E-comic learning media based on contextual approach in thematic learning of science content in grade V”*. Thesis; Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University, Malang. Advisor: Melani Albar, M.Pd.I

Keywords: E-comic Learning Media, contextual based, Science

This research is motivated by the learning process, teachers often use the lecture method alone without using learning media, due to the limited time of teachers in making media. As a result, students are easily bored because they only use the lecture method. So to overcome this problem, researchers developed e-comic learning media to improve student learning outcomes.

The formulation of the problems in this study are: (1) How is the development of E-comic Learning Media Based on Contextual Approach on Thematic Learning of Grade V Science Content? (2) How is the feasibility of developing e-comic learning media based on a contextual approach to thematic learning of grade V science content? (3) How is the effectiveness of e-comic learning media development based on a contextual approach to thematic learning of grade V science content? while the aim is to find out how the development, feasibility, and effectiveness of e-comic learning media.

Research that has been conducted by researchers using Research and Development using the ADDIE model. In this study has five stages, these stages are: (1) Analysis Stage, (2) Design Stage, (3) Development Stage, (4) Implementation Stage, (5) Evaluation Stage.

The validity of e-comic learning media from media expert validators scored 72 with a percentage of 90%, linguist validators scored 21 with a percentage of 84%, material experts scored 27 with a percentage of 90%. The feasibility of e-comic learning media based on student response questionnaires given to small groups resulted in 58.9% with the category “quite effective” and the large group produced was 82.9% with the category “very effective”. As for the effectiveness of e-comic learning media based on the number of pretest and posttest scores, based on the pretest score getting 23.52% and the number of posttest scores getting a value of 70.58%, so that it has increased in the “Quite effective” category.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses berkesinambungan yang mengantarkan manusia menjadi dewasa, terutama kemampuan memperoleh pengetahuan, mengembangkan kompetensi, keterampilan, mengubah perilaku dan kemampuan mengorientasikan dirinya, baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan maupun dalam menjalankan proses pendewasaan dirinya.¹ Jadi melalui pendidikan seseorang dikatakan mampu menjadi dewasa dengan cara mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik sehingga dapat berguna bagi kemajuan dirinya. Aktivitas yang dilakukan manusia tidak pernah lepas dari aktivitas belajar baik personal maupun sosial, sebagian besar aktivitas manusia sehari-hari memerlukan proses belajar dan pembelajaran tidak pernah berakhir sampai akhir hayat. Pada dasarnya belajar merupakan kunci utama bagi manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat diperoleh melalui buku, pendidik, dan lingkungan. Ketika seseorang belajar, ia memperoleh kecerdasan atau pengetahuan, berlatih, dan mengubah perilakunya. Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar di dalamnya terdapat hubungan pendidik dengan peserta didik, serta antara sesama peserta didik yang bertujuan untuk mencapai suatu yang

¹ Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan. Jurnal KependidikanIslam,7(1),99–112<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/1112>

diharapkan.² Kegiatan pembelajaran harus terdapat motivasi belajar belajar peserta didik supaya bisa membantunya untuk mendalami suatu materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar pada peserta didik sehingga pendidik mengetahui kedudukan peserta didik yang pandai, sedang, atau kurang. Hal tersebut penting diketahui bagi pendidik karena apabila hasil belajar peserta didik menurun maka perlu adanya penambahan dalam merancang proses pembelajaran supaya berjalan dengan optimal dan menciptakan hasil akhir yang baik. Pembelajaran ialah upaya pendidik dalam mengajarkan serta mendidik peserta didik dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebaga bahan ajar dalam rangka pendukungnya aktivitas pembelajaran yang baik.

Dalam pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media pada setiap pembelajaran agar lebih mudah dipahami peserta didik pada saat proses pembelajaran. Media itu sendiri komponen sistem pembelajaran fungsi dan peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Artinya media menempati tempat yang strategis sebagai bagian integral dalam pembelajaran. Intregasi dalam konteks ini mengandung makna bahwa media merupakan bagian integral dalam pembelajaran, tanda media pembelajaran tidak pernah berlangsung.³ Jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah yaitu guru dan peserta didik, yang keduanya berlangsung melalui komunikasi

² Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi), (Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media), 2015),10.

³ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h.128.

yang tepat dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu, sumber belajar tersedia untuk siswa yaitu media yang ditentukan.

Menurut Sadiman dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur, media berperan penting sebagai pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga bagi yang terlibat dalam media peserta didik terstimulasi berpikir agar lebih kritis dan penuh perhatian.⁴ Media grafis merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan peristiwa dan pikiran secara efektif melalui kombinasi kata dan ekspresi visual.⁵ Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Di era pembelajaran yang semakin maju ini, kehadiran perangkat pembelajaran dapat dikatakan suatu hal yang baik bagi seorang pendidik. Sebagai calon pendidik harus mampu berkreasi dan memanfaatkan media dengan baik untuk menarik perhatian dan minat peserta didik.

Media grafis adalah jenis media yang menggabungkan kata-kata dan gambar ekspresif untuk menyampaikan fakta dan gagasan secara efektif dan menjadikannya lebih jelas.⁶ Media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran adalah media grafis khususnya komik, komik dapat membantu siswa belajar lebih mudah, seperti membaca.⁷ Komik lengkap dengan bacaan yang asyik untuk dibaca oleh anak, kenikmatan anak dalam

⁴ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, Op. Cit, h. 122.

⁵ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 27.

⁶ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 27.

⁷ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), h. 122.

bermain komik ,dapat dijadikan kunci dalam memilih suatu objek untuk pengembangan media pembelajaran. Menurut Daryono komik merupakan salah satu bentuk animasi yang mampu menceritakan kisah tokoh dan menirukan cerita dalam rangkaian sehingga sangat erat kaitannya dengan gambar dan dirancang untuk menghadirkan hiburan bagi peserta didik. Lahirnya, komik dalam bentuk kartun dapat menarik perhatian dan minat baca peserta didik.

Komik dapat diartikan sebagai suatu bentuk animasi yang mengungkapkan tokoh-tokoh dan menggambarkan suatu cerita dalam rangkaian yang berkaitan erat dengan gambar dan dirancang untuk menghibur pembacanya.⁸ Komik termasuk dalam materi pembelajaran pendidikan dan sifatnya sederhana namun mudah dipahami dengan jelas.⁹ Dalam komik terdapat kartun yang mempunyai cerita yang dihubungkan dengan gambar. Komik adalah gambar atau rangkaian gambar yang memuat suatu cerita. Komik terdiri dari banyak kolom, komik disebut media pembelajaran jika isi komiknya mengandung pembelajaran dalam ceritanya.

Komik adalah potongan-potongan gambar yang digabungkan menjadi sebuah cerita. Dalam hal ini pengembangan komik anak akan fokus pada jenis cerita tentang perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan fenomena alam dan sistematika objek disusun secara tertib dengan merangkum

⁸ Iskandar, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 237–246.

⁹ Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.

hasil pengamatan dan percobaan. Pembelajaran IPA memberikan kesempatan kepada siswa untuk tumbuh menjadi individu berkualitas yang mampu proaktif menjawab tantangan zaman. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan lingkungan siswa. Sebab, penelitian ini fokus memberikan pengalaman yang mengembangkan kemampuan mengeksplorasi lingkungan alam secara ilmiah.

Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah sistem yang merangsang otak untuk mengatur pola dan menciptakan makna. CTL merupakan sistem pendidikan yang mengadaptasi otak karena menghasilkan makna yang menghubungkan konten akademik dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari.¹⁰ Pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu guru membuat hubungan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata yang menggerakkan sistem, dan mengembangkan pengetahuan melalui penerapan teori internal dalam kehidupan sehari-hari hubungan antara keduanya adalah diperoleh. CTL membantu siswa menemukan makna perjalanan mereka dengan menghubungkan pengetahuan akademis dengan situasi kehidupan sehari-hari. Mereka membangun hubungan (yang penting) dan jarang menciptakan makna dari apa yang mereka pelajari.

Di era pembelajaran yang semakin canggih saat ini, keberadaan media pembelajaran dapat dikatakan bermanfaat bagi para pendidik. Sebagai calon pendidik harus mampu menciptakan dan menggunakan media dengan terampil

¹⁰ Alwasilah, Chaedar. (2012). *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Kaifa.

untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang cocok digunakan pada pembelajaran adalah media grafis yaitu komik. Komik dapat memudahkan proses belajar siswa, misalnya saat membaca, komik yang sangat menarik untuk dibaca anak-anak. Komik yang menyenangkan bagi anak-anak dapat dijadikan poin utama dalam memilih objek pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan dari pra penelitian di kelas VB di Mi Nadhotul Ulama Jatirejoyoso Kepanjen guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *e-comic* dan juga guru masih menggunakan metode ceramah saja, sehingga peserta didik cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran IPA. Guru juga masih belum aktif dalam menggunakan media pembelajaran dan masih mengacu pada buku paket atau lks saja sehingga kurang keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media *e-comic* yang mengedepankan perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan materi kelas V tema 6 sub tema 2 perpindahan kalor di sekitar kita. *E-comic* memiliki potensi lebih disukai peserta didik karena gambar dalam *e-comic* dapat menghidupkan teks tertulis dan akan digunakan sebagai media dengan tujuan agar peserta didik lebih tertarik dan memahami perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari melalui komik. Dengan memunculkan karakter-karakter tokoh yang lucu dan bahasa yang mudah dipahami serta desain yang akan membuat komik menjadi menarik untuk dibaca oleh peserta didik.

Atas permasalahan tersebut media *e-comic* dapat digunakan sebagai solusi permasalahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Alasan lain dikembangkannya komik sebagai media cerita bergambar karena media tersebut sangat akrab dengan dunia anak-anak. Tidak dapat disangkal bahwa siswa Kelas VB MINU Jatirejoyoso lebih senang, visual, menyenangkan, banyak akal dan tertarik mempelajari hal-hal menarik. Dengan mengembangkan media kartun apresiasi sastra dongeng dalam pembelajaran siswa akan meningkatkan minat membaca dan meningkatkan pemahaman IPA pada pelajaran materi perpindahan panas dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *e-Comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *e-Comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V ?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *e-Comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V ?

- 1.2.3 Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran *e-Comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V ?

1.3 Tujuan Penelitian & Pengembangan

- 1.3.1 Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran *e-comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V di Mi Nadhotul Ulama Jatirejoyoso
- 1.3.2 Untuk mengetahui kemanfaatan pengembangan Media Pembelajaran *e-comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V di Mi Nadhotul Ulama Jatirejoyoso
- 1.3.3 Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran *e-comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V di Mi Nadhotul Ulama Jatirejoyoso

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan materi IPA Perpindahan Kalor dalam kehidupan sehari-hari di kelas VB Mi nadhotul Ulama Jatirejoyoso. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1.4.1 Dibuat dengan aplikasi pixton dan canva
- 1.4.2 Produk berbentuk *e-comic*
- 1.4.3 Bentuk *e-comic* berupa gambar percakapan tentang perpindahan kalor di sekitar kita

- 1.4.4 Media *e-comic* yang digunakan, yaitu tentang cerita perpindahan kalor di sekitar kita
- 1.4.5 *E-comic* dibuat dengan *full color* dengan menggunakan *font comic sans MS*
- 1.4.6 Menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh peserta didik

1.5 Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Dalam era pendidikan saat ini penting sekali untuk memajukan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Berkaitan dengan Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), saat ini tidak hanya dapat menggunakan media gambar dan media ceramah saja, akan tetapi diperlukan eksperimen penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan :

1.5.1 Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran tambahan diharapkan dapat memberikan manfaat dan sebagai bahan masukan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA materi perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari yang lebih baik untuk masa depan

1.5.2 Bagi Guru

Dengan hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan tambahan untuk guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik,

kreatif dan inovatif bagi guru khususnya pada pembelajaran IPA materi mengenal perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media e-komik berbasis pendekatan kontekstual.

1.5.3 Bagi siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi motivasi siswa dalam belajar dan pengalaman baru agar semangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam mata Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Yaitu dengan media yang menarik seperti *e-comic* berbasis kontekstual yang dibuat oleh guru sehingga dapat menambahkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.

1.5.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur peneliti dalam mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-comic* berbasis kontekstual untuk menambah wawasan, kreativitas dan inovasi. Pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang bersifat interaktif, dan menarik dan berdaya guna.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Beberapa asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis pendekatan kontekstual pada materi perpindahan kalor dalam kehidupan sehari - hari antara lain :

- a. Media pembelajaran *e-comic* berbasis pendekatan kontekstual dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.
- b. Pemberian materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media *e-comic* meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan pendekatan Kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Dengan menggunakan pendekatan kontekstual, penekanannya diberikan pada keaktifan peserta didik sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Oleh karena itu, gunakan. Pendekatan kontekstual ini menggunakan prinsip dan langkah ilmiah untuk mengenalkan siswa dalam berpikir, bertindak, dan belajar.

1.6.2 Keterbatasan

Karena banyak dan luasnya masalah yang ada, penelitian ini dibatasi pada lingkup sebagai berikut ini :

1. Media *e-comic* Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hanya bisa digunakan saat pembelajaran IPA saja
2. Media pembelajaran *e-comic* hanya fokus pembelajaran IPA materi perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari
3. Media pembelajaran *e-comic* hanya dapat digunakan saat online saja.

1.7 Definisi Operasional

Definisi oprasional diperlukan ketika menyesuaikan presepsi terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Pengembangan Media *E-comic*

E-comic adalah bentuk buku cerita yang berisi suatu kejadian yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang dimana di dalamnya terdapat teks dan gambar yang dapat memikat anak-anak untuk membacanya bisa berbentuk nyata atau buku juga bisa berbentuk digital atau online.

2. Media Pembelajaran *E-comic*

Media Pembelajaran adalah Segala bentuk alat komunikasi yang mungkin digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada siswa mencakup fakta, konsep, dan prosedur khusus yang digunakan selama pembelajaran, serta komponen komunikasi pengantar yang digunakan untuk atau untuk mendukung proses pembelajaran yang menyampaikan prinsip.

3. Pendekatan Kontekstual atau Kontekstual Teaching and Learning (CTL)

Pendekatan kontekstual atau kontekstual teaching and learning adalah model pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari yang dimana mengajak peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik Suatu model pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu topik untuk memberikan

pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pengalaman bermakna ini berarti siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari dan menghubungkannya dengan konsep-konsep lain yang dipelajarinya.

5. IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Ipa mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam. Ilmu dapat di artikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. Ipa berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya berupa konsep, fakta atau prinsip saja.