

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SD**

Suhartiningsih¹, Adita Dwi Safirah²

¹PGSD FKIP Universitas Jember

²Pendidikan Dasar Universitas Negeri Surabaya

¹suhartiningsih.fkip.unej@gmail.com, ²adita.22018@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

The lack of use of innovative learning media and learning approaches that suit students' characteristics causes students' interest and motivation to learn to decrease, resulting in low learning outcomes. This research aims to analyze the validity, effectiveness, and practicality of a Contextual Teaching and Learning-based comic learning media to improve the learning outcomes of elementary school students. To achieve this objective, a development research was conducted using the model proposed by Thiagarajan (4D). The research steps include (1) definition, (2) design, (3) development, and (4) dissemination. The research subjects were fourth-grade students at SDN Gununggangsir 1 Pasuruan. Data collection methods involved observation, interviews, validation, student response questionnaires, and learning outcome tests. Data analysis techniques used in this development research included qualitative descriptive analysis and quantitative data analysis. The results of media validation by media experts obtained a score of 96%, categorized as very feasible, material experts scored 93.3%, categorized as very feasible, and language experts scored 94.7%, categorized as very feasible. The data analysis results showed a significant improvement in student learning outcomes in the experimental class after using the Contextual Teaching and Learning-based comic media. Additionally, the results of the average comparison test also indicated a significant difference between the experimental class and the control class, with the experimental class achieving better results. The posttest results for the experimental class were 86.5, while the control class scored 62.5. The student response questionnaire results regarding the practicality of the comic media obtained a score of 94.1, categorized as very practical. Therefore, it can be concluded that the development of Contextual Teaching and Learning-based comic media is valid, effective, and practical in improving the learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Learning Media, Comic, Contextual Teaching and Learning, Learning Outcomes

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa membuat minat dan motivasi belajar siswa menurun, sehingga hasil belajar yang dicapai rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan model yang dilakukan oleh

Thiagarajan (4D). Adapun langkah-langkah penelitian yaitu; (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*disseminate*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gununggangsir 1 Pasuruan. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, validasi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 96% dengan kategori sangat layak, ahli materi memperoleh skor 93,3% dengan kategori sangat layak, dan ahli bahasa memperoleh skor 94,7% dengan kategori sangat layak. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media komik berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Selain itu, hasil uji perbandingan rata-rata juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan kelas eksperimen mencapai hasil yang lebih baik. Hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,5 sedangkan kelas kontrol 62,5. Hasil angket respon siswa terhadap kepraktisan media komik memperoleh skor 94,1 dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis CTL valid, efektif, dan praktis meningkatkan hasil belajar siswa SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Contextual Teaching and Learning, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, generasi muda cenderung memiliki pola pikir yang berbeda dan lebih responsif terhadap media visual. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi dan mengakomodasi perubahan pola pikir siswa agar proses pembelajaran lebih efektif. Di era abad 21 saat ini, menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik, terutama di tingkat sekolah dasar.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peran sangat penting

dalam pertumbuhan siswa (Khotimah & Safirah, 2023). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa sekolah dasar berfungsi sebagai landasan utama bagi anak-anak untuk memperoleh pengetahuan setelah mendapatkan pendidikan awal di rumah dari orang tua. Sekolah dasar merupakan tahap pendidikan formal di Indonesia yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar siap melanjutkan ke tingkat pendidikan lebih tinggi (Setiawan et al., 2023). Pembelajaran di tingkat sekolah dasar seringkali dihadapi oleh beberapa tantangan, termasuk tingginya tingkat abstraksi materi pembelajaran. Siswa SD memiliki tingkat pemahaman yang

berbeda-beda, dan metode pembelajaran konvensional kadang kurang mampu memberikan daya tarik yang cukup untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Tuntutan guru dalam memasuki abad 21 memang tidak mudah. Proses pembelajaran yang harus diterapkan oleh guru berdasarkan empat pilar pembelajaran, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together*. Dengan ini, guru tidak bisa mengelola pengetahuan hanya sebagai produk melainkan menjadikan ilmu pengetahuan sebagai proses. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, perlu di adakan terobosan-terobosan baru, baik dalam pengembangan kurikulum, sumber daya manusia, inovasi pembelajaran, maupun dalam pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang (Ciputra et al., 2020). Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif, serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi siswa secara optimal (Aris Shoimin, 2018). Hal ini

disebabkan karena potensi siswa akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan (Annisa & Ramadan, 2022). Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Takim, 2021). Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Khanifatul, 2013).

Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan

mampu diserap dan dicernanya (Takim, 2021).

Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan berupa pikiran, perasaan, dan perhatian yang sangat berguna dalam pembelajaran. Media juga dapat membantu mengajarkan konsep-konsep abstrak sehingga akan lebih mudah diterima oleh peserta didik (Hasana et al., 2021). Dalam pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung penggunaan media yang tepat.

Secara khusus, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki keuntungan yang signifikan. Salah satu manfaatnya adalah menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media dalam penyajian materi dapat memikat minat siswa, karena media mampu menyampaikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Dengan demikian, media mampu menciptakan pembelajaran yang dinamis dan hidup.

Meskipun demikian, pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum mampu menghadirkan

media pembelajaran yang menarik selama kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik, karena keterbatasan dalam memberikan pembelajaran yang atraktif atau menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV, teridentifikasi beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan tersebut mencakup kurangnya penerapan media inovatif dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia dan tidak diterapkannya pendekatan pembelajaran yang mendukung siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Keluhan juga muncul ketika guru menjelaskan materi, dimana sebagian besar siswa cenderung hanya fokus pada kegiatan menulis dan membaca, disebabkan oleh kurangnya fasilitasi media yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Alasan utama kurangnya penerapan media adalah minimnya sarana dan prasarana serta keterbatasan waktu bagi guru kelas. Kondisi ini berdampak pada banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan

menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Dengan merujuk pada masalah yang telah diuraikan sebelumnya, diperlukan perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pentingnya penerapan beragam media pembelajaran menjadi kunci dalam proses pembelajaran, yang diharapkan dapat mengaktifkan partisipasi langsung peserta didik. Dengan menerapkan proses pembelajaran ini, diharapkan dapat memicu motivasi dan keaktifan belajar dari peserta didik, serta memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Salah satu media yang dianggap dapat mengatasi permasalahan di kelas IV adalah penggunaan media pembelajaran komik yang berbasis pendekatan CTL.

Komik adalah bentuk media komunikasi visual yang dirancang secara berurutan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca (Mulyati et al., 2021; Priyangga et al., 2023). Menurut Dasi & Putra (2022), media komik menampilkan gambar-gambar berwarna yang memiliki daya tarik khusus, terutama bagi anak-anak, sehingga mampu menciptakan

kegembiraan dan kecintaan mereka terhadap kegiatan membaca.

Pendekatan CTL memiliki landasan teoritis yang kuat dan berfokus pada pengembangan pemahaman siswa melalui keterkaitan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka (Laili, 2020). Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa siswa akan lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar ketika mereka dapat melihat relevansi dan aplikasi praktis dari konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Sulfemi, 2019).

Dalam konteks pendidikan saat ini yang dihadapkan pada tantangan dalam mempertahankan minat dan motivasi siswa, pendekatan CTL menjadi sangat relevan (Lestari et al., 2020). Dengan memperkenalkan konteks dunia nyata dalam pembelajaran, siswa tidak hanya menjadi pasif dalam menerima informasi, tetapi mereka juga menjadi aktif dalam mengaitkan konsep-konsep dengan pengalaman mereka sendiri. Hal ini mendorong pemahaman yang lebih mendalam, pemecahan masalah, dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan pendekatan CTL dalam pembelajaran memiliki

implikasi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan transfer konsep ke situasi yang baru (Kamarudin et al., 2023; Manalu, 2020). Selain itu, pendekatan CTL juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa pengembangan media komik elektronik dengan pendekatan CTL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa (Rahayu et al., 2019). Penelitian serupa dilakukan dalam pengembangan *e-book* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*, diketahui bahwa produk yang dikembangkan dapat melatih keterampilan berpikir kreatif siswa (Rosyidah & Rahayu, 2021). Pengembangan media komik berbasis CTL berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS (Rosyida, 2018). Selain itu, implementasi media komik dapat meningkatkan kemampuan

berpikir kritis dan meningkatkan karakter siswa (Lestari et al., 2021).

Meskipun ada banyak penelitian yang mendukung efektivitas media pembelajaran komik dan pendekatan CTL, terdapat kesenjangan dalam konteks penerapannya di kelas IV, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kurangnya penerapan media pembelajaran yang inovatif dapat menghambat hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut yang fokus pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran komik berbasis CTL di kelas IV.

Dalam upaya mengatasi masalah yang diidentifikasi, rencana pemecahan masalah melibatkan pengembangan media pembelajaran komik berbasis CTL untuk mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Media ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap kurangnya daya tarik pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis validitas, efektivitas, dan kepraktisan media komik berbasis CTL dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan

kontribusi signifikan terhadap pemahaman terhadap penerapan media pembelajaran inovatif di tingkat SD.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan membuat atau mengembangkan produk yang digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono., 2019). Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Sesuai dengan namanya, model 4-D yang terdiri atas empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Yuliatin et al., 2022). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN Gununggangsir 1 Pasuruan, yang terdiri dari 30 peserta didik kelas IV A, dan 28 peserta didik kelas IV B. Kelas IV A merupakan kelas

eksperimen yang diajar menggunakan media pembelajaran komik berbasis CTL, sedangkan kelas B merupakan kelas kontrol yang diajar menggunakan buku teks yang biasa digunakan oleh guru.

. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar wawancara, lembar validasi, lembar observasi, anget respon siswa, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengelola hasil wawancara dan komentar yang diberikan oleh validator. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh melalui pengisian angket oleh validator dan responden yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan modul pembelajaran yang dihasilkan (Tapo, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melalui tahap pengembangan, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran komik berbasis CTL. Hasil pengembangan komik ini sejalan dengan desain

pengembangan modul dengan pendekatan CTL yang telah dikembangkan Sulistyowati & Putri, (2018). Pembuatan komik ini menggunakan model 4-D dari Thiagarajan yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*).

Sebelum komik digunakan dalam pembelajaran, dilakukan proses validasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Validator diberi lembar validasi untuk memperoleh penilaian, kritik, dan saran terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil validasi produk memperoleh rata-rata nilai sebesar 95. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel kriteria hasil validasi menurut Masyhud (2021), dan masuk dalam kategori sangat layak, karena berada pada rentang skor antara 81,00 – 100, sehingga media komik yang dikembangkan siap untuk diujicobakan di lapangan. Konteks nyata yang diintegrasikan dalam komik memungkinkan siswa untuk melihat relevansi dan aplikasi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari mereka (Wiyoko et al., 2021). Selain itu, aktivitas interaktif dan melibatkan yang disajikan dalam

komik dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Handayani, 2020).

Setelah melalui tahap validasi, media pembelajaran komik berbasis CTL diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas IV. Media komik ini digunakan sebagai panduan dan sumber belajar yang terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selama proses pembelajaran, guru memfasilitasi penggunaan komik, memberikan arahan yang jelas, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang disajikan.

Setelah proses pembelajaran, dilakukan evaluasi terhadap keefektifan komik berbasis CTL dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Keefektifan komik dievaluasi melalui analisis hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media. Dalam penelitian ini, perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk membandingkan keaktifan siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media komik berbasis CTL dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional tanpa media komik tersebut.

Rata-rata skor hasil *pretest* kelompok eksperimen adalah 60, sedangkan rata-rata skor hasil *posttest* meningkat menjadi 86,5. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 26,5 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan komik berbasis CTL. Sedangkan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional tanpa komik berbasis CTL juga mengalami peningkatan keaktifan belajar, meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen. Rata-rata skor hasil *pretest* kelompok kontrol adalah 62,5, dan rata-rata skor hasil *posttest* meningkat menjadi 67, menunjukkan peningkatan sebesar 4,5 poin.

Perbandingan antara perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis CTL memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis CTL secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendekatan CTL dipilih karena menekankan hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan

sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat melihat relevansi dan makna dari apa yang mereka pelajari (Mughtar et al., 2023; F. A. Setiawan & Raharjo, 2022).

Penelitian ini menggunakan 4 tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

1. Tahap *Define*

Tahap pendefinisian (*define*) dalam penelitian ini melibatkan identifikasi kebutuhan dan tujuan pengembangan media komik berbasis CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan siswa, kurikulum yang berlaku, serta konsep-konsep pembelajaran yang relevan (Purnamasari et al., 2022). Hasil analisis ini membantu dalam merumuskan tujuan yang jelas dan spesifik untuk pengembangan komik yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa.

2. Tahap *Design*

Tahap perancangan (*design*) melibatkan perencanaan dan desain rinci media komik berbasis CTL. Pada tahap ini, dilakukan pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip CTL, pengembangan

konten yang relevan dan sesuai dengan kurikulum, serta penentuan format dan struktur komik. Desain ini melibatkan kolaborasi antara tim pengembang, guru, dan ahli pendidikan untuk memastikan komik yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa.

3. Tahap *Develop*

Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahap implementasi desain media komik berbasis CTL (Purnamasari et al., 2022). Pada tahap ini, konten pembelajaran dikembangkan secara sistematis sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Pengembangan media komik melibatkan penyusunan materi pembelajaran, pengembangan aktivitas interaktif, penyusunan panduan penggunaan komik, serta uji coba awal untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian komik dengan kebutuhan siswa.

4. Tahap *Disseminate*

Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan tahap distribusi dan penggunaan komik berbasis CTL. Setelah melalui tahap pengembangan, media komik tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas IV SD. Pada

tahap ini, dilakukan penyebaran komik kepada guru dan siswa, serta disediakan pelatihan atau pendampingan dalam penggunaan komik. Dalam tahap ini juga dilakukan evaluasi dan pengumpulan data terkait keefektifan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Keseluruhan tahapan pengembangan tersebut merupakan proses yang berkelanjutan dan saling terkait dalam menciptakan media komik berbasis CTL yang valid, efektif, dan praktis. Tahap pendefinisian dan perancangan memberikan landasan yang kuat dalam merumuskan tujuan dan desain media komik, sedangkan tahap pengembangan dan penyebaran mewujudkan implementasi dan penggunaan media komik secara nyata dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, keempat tahap tersebut menjadi landasan penting dalam mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi keefektifan media komik berbasis CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis CTL memiliki validitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa

kelas IV SD. Dengan mengintegrasikan konteks nyata dan aktivitas interaktif, media komik ini dapat membangun hubungan yang kuat antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa (Kamarudin et al., 2023). Hal ini membantu siswa melihat relevansi dan makna pembelajaran dalam konteks yang bermakna bagi mereka.

Media pembelajaran komik berbasis CTL juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa terlibat secara langsung dalam membangun pemahaman mereka sendiri dan menerapkan konsep dalam situasi kehidupan nyata. Hasil tes yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa juga memberikan indikasi keefektifan media komik berbasis CTL ini. Artinya, penggunaan media komik berbasis CTL secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa pendekatan CTL dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Erina, 2022; Zulfatin Nihayah et al., 2020). Muthoharoh et al. (2020) juga mengungkapkan bahwa penggunaan

pendekatan CTL dapat merangsang partisipasi siswa, memotivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman konsep. Endang et al., (2022) mengemukakan bahwa pendekatan CTL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui pengalaman nyata, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah kontekstual. Dalam penelitian ini, media komik berbasis CTL berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang partisipasi aktif siswa, terutama melalui penggunaan gambar dan aktivitas berbasis konteks.

Kelebihan penelitian ini terletak pada penggunaan desain penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol yang memungkinkan perbandingan yang jelas antara penggunaan komik berbasis CTL dan pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian ini mampu memberikan bukti empiris yang kuat mengenai keefektifan komik berbasis CTL dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa (Arief & Saman, 2021). Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah generalisasi hasil penelitian ini hanya terbatas pada populasi siswa kelas IV SD, sehingga perlu dilakukan

penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas komik berbasis CTL pada tingkat pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian ini hanya fokus pada aspek hasil belajar, sehingga penelitian selanjutnya dapat memperluas fokusnya untuk mengukur dampak media komik berbasis CTL pada aspek lain, seperti pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis.

Kontribusi hasil penelitian ini terletak pada penekanan pentingnya penerapan pendekatan CTL dalam pembelajaran di tingkat SD. Konteks pendidikan saat ini menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar (Manalu, 2020). Keaktifan siswa menjadi faktor penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal, karena ketika siswa aktif terlibat dalam pembelajaran, mereka lebih mungkin untuk memahami, mengingat, dan menerapkan konsep yang dipelajari. Penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan komik berbasis CTL dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Dalam pendekatan CTL ,

pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi secara satu arah, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui pengalaman nyata, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah dalam konteks nyata.

Implikasi dari penelitian ini sangat penting dalam konteks pembelajaran di tingkat SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis CTL dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi penting dari penelitian ini adalah perlunya pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan media komik berbasis CTL sebagai pendekatan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Guru perlu memperoleh pemahaman yang baik tentang konsep CTL dan strategi implementasinya agar dapat merancang dan menggunakan media komik yang sesuai dengan prinsip-prinsip CTL. Selain itu, pengembang kurikulum dan pembuat kebijakan pendidikan juga perlu mempertimbangkan integrasi pendekatan CTL dalam kurikulum dan menyediakan sumber daya yang

memadai untuk pengembangan dan implementasi komik berbasis CTL.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai mekanisme dan strategi yang efektif dalam implementasi komik berbasis CTL. Meskipun penelitian ini telah menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian selanjutnya dapat fokus pada pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana komik dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat memperluas penggunaan teknologi digital dalam pengembangan komik berbasis CTL. Misalnya, eksplorasi penggunaan platform pembelajaran online, aplikasi mobile, atau realitas virtual untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik berbasis CTL memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Temuan penelitian ini konsisten dengan teori-

teori sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan pembelajaran kontekstual dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam melengkapi pemahaman tentang penggunaan media komik berbasis CTL dalam pembelajaran dan memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya untuk lebih mendalaminya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan saran kepada pendidik dan peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai implementasi komik berbasis CTL.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, & Ramadan, Z. H. (2022). PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL MELAYU RIAU PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SD NEGERI 193 PEKANBARU. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(3), 236. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i3.33446>
- Arief, H., & Saman, S. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI PENERAPAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL). *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 80–89. <https://doi.org/10.30605/pedagog>

- y.v6i1.1235
- Aris Shoimin. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. (Edisi 2018). Ar-Ruzz Media.
- Ciputra, A., Riyanto, Y., & Suhanadji, S. (2020). Pengembangan Media Peta Puzzle dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 730–739. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.832>
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 354–362. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Endang, F. U., Rosalina, E., & Frima, A. (2022). PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING LEARNING PADA SISWA KELAS IV 48 LUBUKLINGGAU. *Journal of Education and Culture*, 2(2), 105–123. <https://doi.org/10.58707/jec.v2i2.226>
- Erina, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan CTL pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2012–2022. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2044>
- Handayani, I. (2020). Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Sekolah Dasar. *Mau'izhah*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.55936/mauizhah.v10i1.45>
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Pengembangan Model Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis ICT Dalam Pembelajaran PJOK Pada Guru SD Negeri Se-Kecamatan Seluma. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60–69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i1.14911>
- Kamarudin, Irwan, Akbar, A., & Herdianto, H. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MENGGUNAKAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN GLASSER*, 7(1), 197. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.2305>
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif*. Ar Ruzz Media.
- Khotimah, K., & Safirah, A. D. (2023). Integrasi Teknologi Pendidikan dalam Menganalisis Kesalahan Fonologis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3, 3580–3592. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5298%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5298/3726>
- Laili, I. (2020). Validitas LKPD

- Pencemaran Lingkungan Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(1), 20–30. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n1.p20-30>
- Lestari, F. P., Ahmadi, F., & Rochmad, R. (2021). The implementation of mathematics comic through contextual teaching and learning to improve critical thinking ability and character. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 497–508. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.497>
- Lestari, L. D., Eka, K. I., & Wijayanti, O. (2020). UPAYA MENINGKATKAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN DAN PRESTASI BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV MI MUHAMMADIYAH LIMBANGAN. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 327. <https://doi.org/10.36841/pgsduna.rs.v8i2.832>
- Manalu, A. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA TENTANG LUAS BANGUN DATAR MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI KELAS V SD NEGERI 101880 TANJUNG MORAWA. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 1(3), 9–18. <https://doi.org/10.51178/jetl.v1i3.44>
- Masyhud, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Muchtar, F. Y., Nurdin, F. A., Kasmawati, K., Nurwahyuningsih, N., Yamin, M., & S, M. I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2522>
- Mulyati, T., Kusumadewi, R. F., & Uliya, N. (2021). PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA KOMIK SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.4054>
- Muthoharoh, L., Mardiaty, Y., & Zahroul Fitriyah, C. (2020). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Peristiwa Dalam Kehidupan di SD Muhammadiyah 1 Jember. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 9. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i2.22666>
- Priyanga, B., Mushafanah, Q., Listyarini, I., & Kristanti, D. N. (2023). Pengembangan Komik dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Menumbuhkan Literasi Sains pada Kelas V SDN Kalicari 01 Semarang. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 5(01), 97–110. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i01.705>

- Purnamasari, I., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING KELAS V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53600>
- Rahayu, A. D., Buchori, A., & Prasetyowati, D. (2019). Pengembangan Media E-Comic Dengan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Semiinar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (4th SENATIK)*, 234–245.
- Rosyida, A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CTL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 789. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p789-799>
- Rosyidah, I., & Rahayu, Y. S. (2021). Pengembangan E-Book Interaktif Berorientasi Contextual Teaching and Learning untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 49–59. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n1.p49-59>
- Setiawan, A., Alviyanti, F., Safirah, A. D., & Sukartiningsih, W. (2023). PENGARUH MODEL ROLE PLAYING BERBANTU FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 10(2), 136–145.
- Setiawan, F. A., & Raharjo, M. (2022). MEDIA POWERPOINT BERBASIS MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DI SDN 68 PALEMBANG. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i1.17122>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>
- Sulistiyowati, P., & Putri, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas IV Tema 3 Subtema 1. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p1-6>
- Takim, R. R. (2021). Pengembangan Modul Ikatan Kimia Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Melalui Metode

Eksperimen. *Journal of Tropical Chemistry Research and Education*, 3(2), 53–62.
<https://doi.org/10.14421/jtcre.2021.32-01>

SISWA SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2).
<https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3424>

Tapo, Y. B. O. (2019). Pengembangan Model Latihan Sirkuit Pasing Bawah T-Desain (Spbt-Desain) Bola Voli Sebagai Bentuk Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Untuk Tingkat Sekolah Menengah. *IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 3(2), 18.
<https://doi.org/10.38048/imedtech.v3i2.209>

Wiyoko, T., Megawati, M., & Wandira, A. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas III Sekolah Dasar di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 20.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v9i1.3471>

Yuliatin, Suprijono, A., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan Buku Ajar Pendamping Berbasis Budaya Lokal Tradisi Manganan untuk Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8897–8908.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3970>
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/3970/1963>

Zulfatin Nihayah, A., Fakhriyah, F., & Arsyad Fardani, M. (2020). PENERAPAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP-UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS