

Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS

Robiatin¹, Universitas PGRI Madiun

Nurhadji Nugraha², Universitas PGRI Madiun

Moh. Rifai³, Universitas PGRI Madiun

✉ robiatin8@gmail.com

✉ mrifai@unipma.ac.id

Abstract: *Low motivation and academic achievement in science subjects at the elementary school level are often triggered by the lack of learning media innovations that are relevant to the characteristics of the digital generation. This study aims to address this challenge through a contextual approach combined with digital comic media. The method used is the Classroom Action Research (CAR) model of Kemmis and Taggart, which was implemented in two continuous cycles. The research subjects involved grade 5B students of SDN 01 Taman Kota Madiun. The results showed a significant transformation in student learning dynamics. The level of learning motivation increased drastically, from only 39% in the initial conditions to 86% at the end of the second cycle. A positive correlation was also seen in academic performance, where the percentage of learning completion reached 89% with an average score of 86. Based on these findings, it can be concluded that the synergy between contextual learning methods and the use of digital media is able to create a more interactive, relevant, and effective learning environment. This innovation has been proven to be successful in stimulating active student involvement while improving the quality of overall learning outcomes in the science curriculum.*

Keywords: *Contextual Approach, Digital Comics, Learning Motivation, Learning Outcomes, Science*

Abstrak: Rendahnya motivasi dan prestasi akademik pada mata pelajaran IPAS di tingkat dasar sekolah sering kali dipicu oleh minimalnya inovasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan tersebut melalui penerapan pendekatan kontekstual yang dipadukan dengan media komik digital. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus berkesinambungan. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas 5B SDN 01 Taman Kota Madiun. Hasil penelitian menunjukkan adanya transformasi signifikan dalam dinamika belajar siswa. Tingkat motivasi belajar melonjak drastis, dari semula hanya 39% pada kondisi awal menjadi 86% di akhir siklus kedua. Korelasi positif juga terlihat pada kinerja akademik, di mana persentase ketuntasan belajar mencapai 89% dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 86. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa sinergi antara metode pembelajaran kontekstual dan pemanfaatan media digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, relevan, dan efektif. Inovasi ini terbukti berhasil merangsang keterlibatan aktif siswa sekaligus meningkatkan kualitas hasil belajar secara keseluruhan dalam kurikulum IPAS.

Kata kunci: Pendekatan Kontekstual, Komik Digital, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, IPAS.

PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi dan prestasi akademik pada mata pelajaran IPAS di tingkat dasar sekolah sering kali dipicu oleh minimalnya inovasi sarana edukatif yang dirancang khusus agar adaptif terhadap kebiasaan dan gaya belajar di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan tersebut melalui penerapan pendekatan kontekstual yang dipadukan dengan media komik digital. Penelitian ini menggunakan kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui dua siklus pengerjaan, dengan merujuk pada metodologi yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart berkesinambungan. Penelitian ini mengambil partisipan yang merupakan siswa kelas 5B dari SDN 01 Taman Kota Madiun. Hasil penelitian menunjukkan adanya transformasi signifikan dalam dinamika belajar siswa. Tingkat motivasi belajar melonjak drastis, dari semula hanya 39% pada kondisi awal menjadi 86% di akhir siklus kedua. Korelasi positif juga terlihat pada kinerja akademik, di mana persentase ketuntasan belajar mencapai 89% dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 86. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa sinergi antara metode pembelajaran kontekstual dan pemanfaatan media digital mampu mewujudkan lingkungan yang menerapkan pendekatan pedagogi yang mengutamakan komunikasi dua arah agar proses transfer ilmu tidak lagi bersifat pasif, relevan, dan efektif. Inovasi ini terbukti berhasil merangsang keterlibatan aktif siswa sekaligus meningkatkan kualitas hasil belajar secara keseluruhan dalam kurikulum IPAS.

Secara regulasi, Permedikbudristek RI Nomor 16 Tahun 2022 telah mengamanatkan bahwa proses pendidikan di tingkat sekolah dasar harus mengedepankan suasana yang inspiratif, memberikan ruang bagi kemandirian, serta memicu inisiatif siswa sesuai dengan tahapan perkembangan psikologis mereka. Namun, dalam tataran praktis, masih terdapat pemisah (gap) yang lebar antara idealisme kebijakan tersebut dengan kenyataan yang terjadi di dalam ruang kelas.

Kendala Pedagogis dan Urgensi Profesionalisme banyak ditemukan fenomena di mana pendidik mengalami hambatan dalam tata kelola kelas serta keterbatasan dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang bervariasi. Kelemahan dalam manajemen instruksional ini berimplikasi pada rendahnya efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi berkelanjutan bagi guru menjadi suatu keharusan demi menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Tanpa sentuhan inovasi, proses pendidikan akan terjebak dalam pola monoton yang memicu degradasi antusiasme dan penurunan kinerja akademik siswa.

Analisis terhadap kondisi riil di SDN 01 Taman menampilkan perlunya perbaikan mendalam pada pembelajaran IPAS di kelas 5B. Temuan di lapangan mengindikasikan bahwa pola instruksional yang berjalan saat ini belum mampu memberikan hasil yang memuaskan, sebagaimana tercermin dalam data awal yang menunjukkan rendahnya kinerja belajar siswa.

Motivasi Belajar: Dari 28 siswa, hanya sekitar 39% yang menunjukkan partisipasi aktif, sementara sebagian besar sisanya masih berada pada level pasif atau cukup aktif. Capaian Akademik: Sejalan dengan motivasi rendahnya, hasil belajar pun belum optimal. Mengacu pada Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dipatok pada angka 75, tercatat hanya 11 siswa (39%) yang berhasil melampaui ambang batas, sedangkan 17 siswa (61%) lainnya belum mencapai ketuntasan.

Pengungkapan masalah mengungkapkan empat faktor sistemik: ketidaktepatan pemilihan model pembelajaran, lemahnya dorongan intrinsik siswa, kurangnya fasilitas menunjang inovasi, dan pemilihan media yang tidak kontekstual dengan materi. Hal ini

mengakibatkan guru kesulitan dalam menyelaraskan teknik mengajar dengan potensi teknologi informasi yang tersedia.

Guna mengatasi kebingungan antara teori dan praktik, diperlukan sebuah skema pembelajaran yang mampu menjembatani konsep-konsep abstrak dengan realitas tujuan yang menghadap siswa. Sehubungan dengan itu, metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diterapkan untuk hadir sebagai instrumen solusi yang efektif. Melalui paradigma CTL, proses transfer ilmu tidak lagi bersifat searah atau sekadar menyajikan materi instan. Sebaliknya, pemahaman siswa dikonstruksi secara mandiri dengan cara mengintegrasikan substansi kurikulum ke dalam fenomena kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini mendorong siswa untuk memahami makna logis dari setiap materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan fungsional bagi pengalaman pribadi mereka.

Menurut (Noor Rofiq, A. Rafiq, & Muhammad Agus Wardani, 2020), penyajian contoh nyata bertujuan agar siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai pelajaran secara mendalam. Senada dengan hal tersebut, (Hulaimi, 2019) menekankan bahwa fokus utama CTL adalah pengalaman langsung (*learning by doing*). Dengan demikian, ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya berhenti pada hafalan, tetapi bertransformasi menjadi instrumen praktis yang aplikatif dalam kehidupan sosial mereka.

Inovasi Media: Komik Digital sebagai Stimulus Visual Untuk memperkuat efektivitas pendekatan kontekstual, penggunaan media komik digital menjadi elemen pendukung yang krusial. Komik digital, yang menyajikan narasi visual melalui perangkat elektronik, memiliki kemampuan unik dalam mengarahkan konsep-konsep IPAS yang kompleks menjadi lebih mudah dicerna. (Utami, Setiawan, & Risdianto, 2021) menjelaskan bahwa visualisasi dalam komik efektif meningkatkan retensi memori siswa. (Urip, Renol, & Tarupay, 2023) menambahkan bahwa media ini menciptakan atmosfer belajar yang rekreatif, sehingga mampu mengeliminasi kejenuhan. Dukungan infrastruktur di SDN 01 Taman, seperti ketersediaan Chromebook dan akses akun belajar.id, merupakan modalitas penting untuk mengimplementasikan media ini secara masif.

Dalam psikologi pendidikan, motivasi dipandang sebagai motor penggerak utama yang menentukan arah dan intensitas belajar siswa dalam mencapai target masa depan (Andriani & Rasto, 2019). Kualitas usaha yang dilakukan siswa sangat tertekan dengan kekuatan tersebut (Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam, 2024). Jika motivasi terstimulasi dengan baik, Pencapaian belajar yang mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik diprediksi akan menunjukkan peningkatan drastis, yang sekaligus mencerminkan adanya transformasi perilaku mengarahkan peserta didik menuju perkembangan yang lebih positif.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yakni memberikan analisis komprehensif mengenai sinergi antara teknologi dan pedagogi kontekstual. Hasilnya dapat berfungsi sebagai pedoman strategis bagi tenaga pendidik dalam menyusun implementasi taktik mengajar yang non-konvensional menjadi solusi dalam mentransformasi proses transfer ilmu agar tidak lagi bersifat monoton berbasis informasi teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Subjudul Kedua

Dunia pendidikan saat ini berada di tengah ekosistem transformasi digital yang menuntut adanya inovasi berkelanjutan agar tetap relevan dengan dinamika zaman. Peran pendidik kini telah bergeser; Guru tidak lagi sekedar menjadi sumber informasi primer, melainkan fasilitator yang harus memastikan setiap peserta didik mencapai penguasaan kompetensi secara komprehensif. Upaya ini menghadapi tantangan yang tidak sederhana, mengingat setiap siswa memiliki keunikan tersendiri, baik dari latar belakang sosial-ekonomi, preferensi gaya belajar, hingga karakteristik pribadi.

Secara formal, Permendikbudristek RI Nomor 16 Tahun 2022 telah mengamanatkan bahwa proses pendidikan di jenjang sekolah dasar harus dikelola sedemikian rupa agar tercipta suasana belajar yang partisipatif. Pembelajaran diharapkan mampu memberikan

ekspresi bagi kreativitas dan kemandirian siswa, selaras dengan tahap perkembangan psikologis mereka. Namun, dalam tataran praktis, sering kali ditemukan kesenjangan yang lebar antara regulasi ideal tersebut dengan kenyataan yang terjadi di dalam ruang kelas.

Hambatan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya tata kelola kelas serta minimnya eksplorasi media pembelajaran yang inovatif oleh guru. Kendala manajerial ini menghambat tercapainya target kompetensi siswa secara optimal. Kondisi ini menuntut adanya tanggung jawab moral yang besar dari sisi pendidik untuk memperkuat kapasitas pedagogi guna menyajikan materi yang relevan dan bermakna bagi kehidupan nyata. Tanpa adanya pembaruan strategi yang kreatif, proses instruksional akan menjadi monoton, yang pada akhirnya memicu menurunnya semangat belajar serta kemerosotan prestasi akademik siswa secara signifikan.

Kondisi tujuan yang menjadi dasar urgensi penelitian ini ditemukan pada kelas 5B SDN 01 Taman, khususnya dalam lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penelitian ini didasarkan pada temuan dari pengamatan pendahuluan, kualitas pembelajaran menunjukkan angka yang memprihatinkan. Dari populasi 28 siswa, tingkat motivasi belajar yang masuk dalam kategori aktif hanya mencapai 39%, sementara sebagian besar siswa masih berada pada level pasif atau cukup aktif.

Rendahnya dorongan belajar ini berimplikasi langsung pada pencapaian akademik. Mengacu pada Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dipatok pada angka 75, tercatat hanya 11 siswa (39%) yang berhasil melampaui standar tersebut, sedangkan 17 siswa lainnya (61%) masih berada di bawah ambang batas ketuntasan. Setelah diidentifikasi lebih mendalam, beberapa faktor sistemik yang menjadi pemicunya adalah: Ketidaktepatan dalam pemilihan model pembelajaran yang digunakan guru. Minimnya motivasi intrinsik dari dalam diri peserta didik. Kurangnya dukungan lingkungan terhadap terciptanya inovasi. Penggunaan media yang belum adaptif terhadap karakteristik materi serta kebutuhan individu siswa.

Banyak pendidik menghadapi tantangan dalam menjembatani teori abstrak dengan kenyataan praktis siswa. Sebagai solusinya, pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) hadir untuk menyelaraskan materi ajar dengan fenomena nyata. Melalui strategi ini, pendidik diposisikan sebagai fasilitator guna mendukung akselerasi pemahaman peserta didik konsep teoritis dengan pengalaman sehari-hari agar pembelajaran lebih bermakna.

Sesuai dengan pandangan (Noor Rofiq dkk., 2020) , integrasi contoh riil ke dalam proses sains bertujuan agar siswa dapat menginternalisasi esensi pelajaran secara lebih mendalam. Penelitian ini menitikberatkan pada memberikan pengalaman belajar langsung melalui metode penemuan konsep (*discovery learning*). Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, namun terdorong untuk mengeksplorasi dan mengonstruksi pemahaman mereka sendiri secara aktif. Melalui proses penemuan ini, siswa dapat memahami teori dengan praktis, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan terfokus pada interaksi fisik maupun kognitif siswa secara mendalam. Dengan menjembatani teori di kelas dan realitas sosial, siswa tidak hanya sekedar menghafal, tetapi memiliki kemampuan aplikatif untuk menggunakan ilmu tersebut dalam menyelesaikan masalah praktis di keseharian mereka (Hulaimi, 2019).

Efektivitas pendekatan kontekstual ini akan semakin optimal jika didukung oleh media pembelajaran yang menarik, seperti komik digital. Media ini merupakan kumpulan gambar bercerita yang diakses melalui gawai, yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan pesan edukatif melalui narasi visual. Penggunaan media visual ini memiliki keunggulan kompetitif dalam menyampaikan konsep-konsep yang rumit serta memperkuat retensi memori jangka panjang siswa (Ani Daniyati, 2023).

Selain itu, komik digital mampu menghadirkan suasana belajar yang rekreatif sehingga mampu mereduksi kejenuhan siswa (Urip dkk., 2023). Peluang implementasi ini sangat terbuka lebar di SDN 01 Taman, didukung oleh infrastruktur yang mampu seperti ketersediaan perangkat Chromebook dan akun belajar.id bagi setiap siswa.

Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada motivasi, yang berperan sebagai pendorong internal dan eksternal bagi siswa untuk aktif belajar dalam mencapai cita-

citanya. (Darmadi, 2024). Kualitas usaha yang dicurahkan siswa sangat bergantung pada intensitas motivasi yang mereka rasakan (Ricardo & Meilani, 2017). Pada akhirnya, keberhasilan ini akan bermuara pada "Hasil Belajar" sebuah perubahan perilaku yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari interaksi edukatif yang bermakna.

Mekanisme implementasi pendekatan kontekstual berbantuan media komik digital pada mata pelajaran IPAS di kelas 5B SDN 01 Taman. Dampak penggunaan strategi tersebut terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Signifikansi penerapan metode ini dalam mendorong pencapaian hasil belajar siswa secara kolektif.

Hasil penelitian ini diproyeksikan memberikan dampak positif yang signifikan bagi para pendidik dalam menyusun perangkat pembelajaran yang kreatif, serta menjadi referensi bagi institusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas saling belajar berbasis informasi teknologi.

Subjudul Ketiga

Dunia pendidikan saat ini berada di pusaran transformasi digital yang menuntut perubahan paradigma pembelajaran secara mendasar. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai sumber informasi tunggal, melainkan fasilitator yang harus menjamin setiap peserta didik mencapai penguasaan kompetensi yang komprehensif. Tantangan ini menjadi kian pelik mengingat keberagaman profil siswa, mulai dari disparitas latar belakang sosial, keunikan gaya belajar, hingga karakteristik pribadi yang berbeda-beda.

Secara regulasi, Permendikbudristek RI Nomor 16 Tahun 2022 telah mengamanatkan agar proses instruksional di tingkat sekolah dasar dikelola secara dinamis. Tujuannya adalah menciptakan ekosistem belajar yang memberikan kebebasan bagi siswa untuk berkreasi, mandiri, dan berinisiatif sesuai dengan tahapan perkembangan psikologis mereka. Namun, dalam tataran praktis, sering kali muncul diskoneksi antara idealisme kebijakan tersebut dengan kenyataan yang terjadi di dalam ruang kelas.

Masalah yang sering muncul di permukaan adalah keterbatasan guru dalam manajemen kelas serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang berkelanjutan. Ketidakmampuan dalam mengelola dinamika kelas secara efektif berdampak langsung pada kegagalan pencapaian target kurikulum. Sebagai tenaga profesional, pendidik dituntut untuk terus melakukan pengembangan diri agar mampu menyajikan materi yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memiliki kedalaman makna bagi siswa. Tanpa adanya inovatif inovatif, atmosfer belajar akan terjebak dalam pola monoton yang memicu degradasi antusiasme serta rendahnya prestasi akademik siswa.

Kesenjangan kualitas pembelajaran ini terpotret jelas melalui observasi dalam lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi peserta didik di tingkat kelas 5B SDN 01 Taman. Data awal menunjukkan kondisi yang memprihatinkan: Rendahnya Motivasi: Dari 28 siswa, hanya sekitar 39% yang menunjukkan keterlibatan aktif, sementara sebagian besar berada pada level pasif.

Hasil Belajar di Bawah Standar: Mengacu pada Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dipatok pada angka 75, hanya 11 siswa (39%) yang berhasil melampauinya. Sisanya, sebanyak 17 siswa (61%), masih belum mampu mencapai ambang batas ketuntasan tersebut. Identifikasi masalah mengungkap beberapa faktor sistemik, yakni ketidaktepatan pemilihan model pembelajaran, lemahnya dorongan intrinsik siswa, kurangnya sarana menunjang inovasi, hingga penggunaan media yang tidak relevan dengan kebutuhan materi. Hal ini diperparah oleh kesulitan guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi (TI) ke dalam strategi pedagogis mereka.

Untuk menjembatani materi yang bersifat teoritis-abstrak dengan realitas empiris siswa, pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) muncul sebagai solusi yang relevan. CTL memungkinkan pendidik memahami materi ajar dengan konteks kehidupan

nyata, sehingga siswa dapat membangun pemahaman yang lebih substansial. serupa yang dikemukakan oleh (Utami dkk., 2021) , penyisipan realitas keseharian dalam sains bertujuan agar siswa mampu menginternalisasi nilai pelajaran secara mendalam. Fokus utamanya adalah pengalaman langsung (hands-on experience). Melalui pendekatan ini, ilmu pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya berhenti sebagai hafalan, tetapi menjadi instrumen aplikatif yang berguna dalam kehidupan sosial dan praktis mereka (Hulaimi, 2019).

Efektivitas pendekatan kontekstual akan semakin optimal jika didukung oleh media pembelajaran inovatif seperti komik digital . Media ini berupa narasi visual bergambar yang diakses melalui perangkat elektronik, dirancang khusus untuk mendistribusikan materi edukatif secara menarik. (Kusuma Putra & Kesuma Yudha, 2021) Keunggulan komik digital meliputi:

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN 01 Taman didukung penuh oleh fasilitas memadai, seperti Chromebook dan akses akun belajar.id. Integrasi perangkat digital ini bertujuan untuk menyederhanakan penyampaian materi yang rumit agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Narestuti dkk., 2021). Selain itu, penggunaan elemen visual berfungsi mengoptimalkan kemampuan kognitif siswa dalam menyimpan informasi pelajaran. Pendekatan metode ini turut berperan dalam membangun dinamika kelas yang komunikatif serta suportif, yang pada akhirnya membuat mampu meminimalisir rasa bosan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Urip dkk., 2023). Dengan dukungan infrastruktur yang kuat, implementasi teknologi ini menjadi modal utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam ekosistem pendidikan, keberhasilan seorang pelajar tidak hanya ditentukan oleh fasilitas atau kurikulum, melainkan sangat bergantung pada aspek psikologis berupa motivasi. Motivasi, baik yang bersumber dari dalam diri (intrinsik) maupun rangsangan luar (ekstrinsik), berfungsi sebagai bahan bakar utama yang menggerakkan roda aktivitas akademik. Menurut pandangan Husna dan Supriyadi (2023), motivasi dipandang sebagai kekuatan kinetik yang memberikan energi bagi siswa untuk bergerak secara proaktif dalam mengejar visi dan cita-cita masa depan mereka. Tanpa adanya dorongan ini, proses belajar cenderung menjadi statis dan kehilangan arah. Lebih lanjut, intensitas dan konsistensi usaha yang dilakukan siswa di dalam kelas merupakan cerminan langsung dari seberapa besar motivasi yang mereka miliki. Lestari dkk. (2023) menggarisbawahi bahwa derajat kesungguhan seorang pelajar berbanding lurus dengan kekuatan dorongan mentalnya. Semakin kuat motivasi tersebut, semakin gigih pula siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

Pencapaian tujuan instruksional dalam dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh dorongan motivasi, baik yang bersumber dari dalam diri (intrinsik) maupun pengaruh dari luar (ekstrinsik). Menurut (Husna & Supriyadi, 2023), motivasi adalah energi penggerak yang mendorong siswa untuk aktif mencapai cita-citanya. Senada dengan itu, (Lestari dkk., 2023) menekankan bahwa intensitas usaha siswa sangat dipengaruhi oleh kekuatan motivasi tersebut. Pada akhirnya, hasil belajar merupakan representasi dari perubahan perilaku yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berangkat dari pemaparan latar belakang di atas, studi ini difokuskan guna memberikan solusi atas tiga rumusan masalah utama: Bagaimana mekanisme penerapan kontekstual berbantuan komik digital di kelas 5B SDN 01 Taman. Bagaimana pengaruh strategi ini terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Sejauh mana efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta gambaran komprehensif mengenai inovasi pembelajaran yang kreatif. Hasilnya diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyusun perangkat ajar yang efektif serta bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan berbasis informasi teknologi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Taman , yang beralamat di Jalan Kemiri No. 1, Kecamatan Taman, Kota Madiun. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan strategi dan tujuan, antara lain: Lokasi sekolah berada di pusat kota, sehingga memudahkan mobilisasi peneliti dalam mengumpulkan data secara intensif.

Sekolah ini memiliki sarana teknologi yang mumpuni, seperti ketersediaan unit Chromebook bagi tiap peserta didik dan jaringan internet yang stabil, yang sangat mendukung inovasi pembelajaran.

Populasi siswa yang cukup besar dengan latar belakang serta gaya belajar yang heterogen memberikan data yang kaya bagi penelitian.

Belum pernah diadakan penelitian dengan tema serupa di sekolah tersebut, Fokus penelitian ini secara spesifik diarahkan pada Kelas 5B , guna mendalami dinamika motivasi serta pencapaian akademik peserta didik dalam lingkup materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Rangkaian penelitian direncanakan berlangsung pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 . Durasi pelaksanaan meliputi waktu selama 6 bulan, dihitung mulai bulan Juli hingga Desember 2025.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif pemilihan pendekatan ini bertujuan untuk memberikan ruang bagi peneliti dalam mengobservasi fenomena kelas secara mendalam dan menyeluruh (holistik).. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menangkap perspektif subjektif dari guru dan siswa serta membedah kompleksitas proses pembelajaran di kelas.

Merujuk pada definisi Suryana (2021) , PTK merupakan suatu siklus berkelanjutan tahapan penelitian ini meliputi empat langkah utama, yakni merancang rencana, mengimplementasikan aksi, melakukan pengamatan, serta mengevaluasi hasil melalui refleksi. Motivasi utama penggunaan PTK adalah adanya kebutuhan yang mendesak untuk menyelesaikan permasalahan nyata di kelas peneliti. Dengan melibatkan rekan sejawat sebagai kolaborator, penelitian ini berupaya merefleksikan pendekatan instruksional tertentu guna meningkatkan keterlibatan (motivasi) dan kinerja akademik (hasil belajar) siswa.

Dalam konteks ini, subjek penelitian adalah siswa kelas 5B SDN 01 Taman pada Semester 1 tahun ajaran 2025/2026. Total subjek secara keseluruhan, terdapat 28 siswa yang terlibat, yang mana 11 di antaranya adalah siswi dan 17 lainnya adalah siswa laki-laki. Karakteristik keragaman dalam kelas ini menuntut adanya kepadatan pendekatan dan media pembelajaran yang relevan agar pesan pembelajaran tersampaikan dengan efektif.

Guna demi menjamin keabsahan data yang dikumpulkan, penulis menerapkan metode triangulasi dalam penelitian ini (gabungan). (Nurfajriani & Ilhami, 2024), terdapat empat pilar pengumpulan data yang digunakan: Pengamatan langsung terhadap perilaku dan interaksi siswa di kelas untuk memahami konteks sosial secara utuh. Dialog terstruktur dan semiterstruktur dengan narasumber (guru/siswa) untuk menggali pemikiran dan alasan di balik sebuah fenomena. Pengumpulan data melalui arsip tertulis, foto kegiatan, serta rekaman artefak hasil karya siswa. Melakukan pengecekan silang data dari berbagai sumber dan teknik untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan

Selain itu, mengacu pada konsep 3E dari Millis (2003) dalam Wardah (2020) , pengumpulan data dilakukan melalui: Peneliti mengalami langsung proses pembelajaran melalui observasi. Mengajukan pertanyaan melalui wawancara atau kuesioner. Memeriksa data rekaman, catatan lapangan, dan portofolio siswa. Indikator kinerja berfungsi sebagai parameter keberhasilan tindakan yang diberikan. Mengacu pada jumlah 28 siswa dan Ambang batas minimum untuk Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditetapkan pada angka 75 , maka kriteria keberhasilan ditetapkan sebagai berikut: Dikatakan meningkat jika skor motivasi siswa mencapai nilai 75 % dengan

persentase kriteria keberhasilan secara klasikal tercapai apabila minimal 80% dari keseluruhan siswa memenuhi standar yang ditetapkan.

Hasil Belajar IPAS: Dikatakan tuntas secara klasikal jika rata-rata nilai kelas mencapai 75% dan minimal 80% siswa telah melampaui ambang batas KKTP.

Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis melalui serangkaian prosedur pengolahan data yang sistematis deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2017), analisis data adalah proses sistematis dalam mengorganisasikan hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi lainnya agar mudah diinterpretasikan.

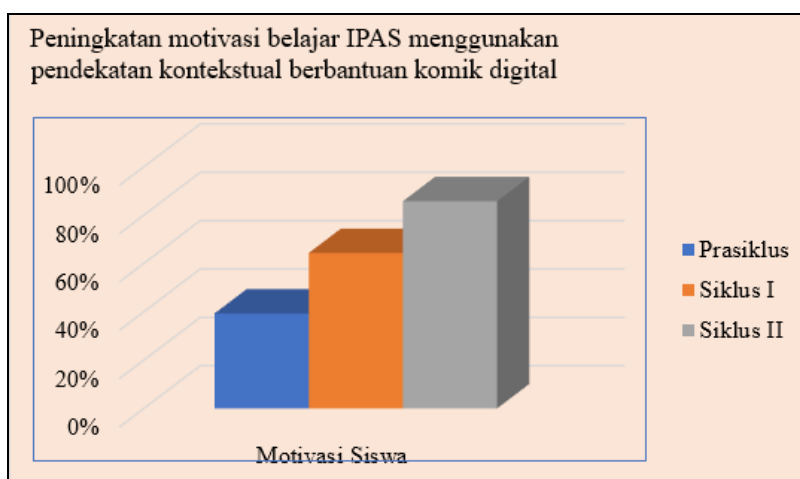
Meskipun bersifat kualitatif, peneliti juga menggunakan bantuan statistik sederhana untuk menghitung persentase ketuntasan belajar dan skor motivasi. Langkah-langkah observasi difokuskan pada aspek: Keaktifan dalam forum diskusi dan sesi tanya jawab. Persistensi atau ketekunan dalam merampungkan tugas. Antusiasme dan minat terhadap materi IPAS yang disampaikan. Inisiatif dan rasa ingin tahu terhadap konsep-konsep baru.

HASIL PENELITIAN

Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Motivasi Belajar IPAS

No	Uraian	Hasil		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	X (Rata-rata)	72	73	83
2	Termotivasi	11 (39%)	18 (64%)	24 (86%)
3	Belum Termotivasi	17 (61%)	10 (36%)	4 (14%)

Hasil rekapitulasi capaian prosentase motivasi belajar dapat dilihat pada gambar berikut.

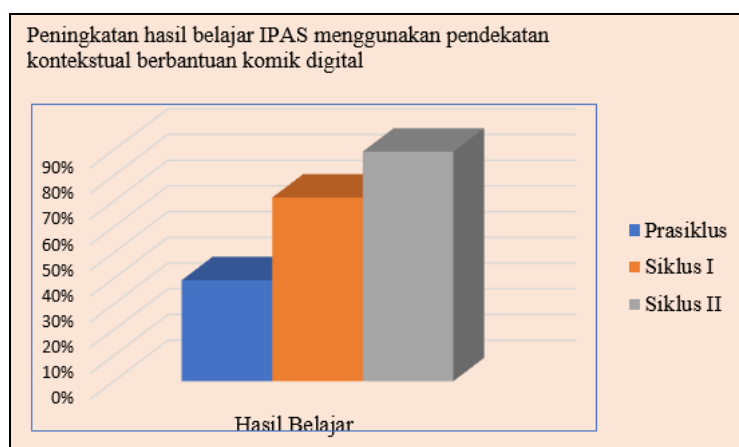


Gambar 4.8 Rekapitulasi Motivasi Belajar IPAS

Tabel 4.18. Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS

No	Uraian	Hasil		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	X (Rata-rata)	69	73	86
2	Tuntas	11 (39%)	20 (71%)	24 (89%)
3	Belum Tuntas	17 (61%)	8 (29%)	4 (11%)

Hasil rekapitulasi capaian prosentase hasil belajar dapat di lihat pada gambar berikut:

**Gambar 4.9 Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS**

PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan analisis data lapangan yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi menunjukkan bahwa integrasi pendekatan kontekstual dengan media komik digital secara efektif mampu meningkatkan motivasi serta pencapaian belajar IPAS pada siswa kelas 5B SDN 01 Taman Kota Madiun. Implementasi media inovatif ini membantu siswa melampaui kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) secara konsisten.

Dari tabel 4.17 dan gambar diatas dijelaskan motivasi belajar siswa pada prasiklus hingga siklus II terus mengalami peningkatan dari 39% menjadi 86% meningkat hingga 47%. Berdasarkan indikator kinerja rata- rata ≥ 75 dengan prosenstase jumlah siswa diatas 80%, maka peningkatan motivasi belajar pada penelitian ini dinyatakan berhasil karena perolehan nilai motivasi belajar dengan rata- rata 83 dengan persentase jumlah siswa 89%.

Berdasarkan data awal pra siklus motivasi belajar IPAS kelas 5B mengalami peningkatan hasil. Menurut Moh. Uzer Usman (2009), Untuk mendorong keterlibatan aktif siswa, guru dapat menerapkan langkah-langkah strategi yang dimulai dari menarik atensi hingga tahap evaluasi. Proses ini diawali dengan pemberian rangsangan dan penjelasan tujuan pembelajaran agar siswa memahami arah kompetensi yang ingin dicapai. Selanjutnya, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus berupa topik

atau masalah nyata, memberikan panduan belajar, serta menciptakan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Penguatan motivasi juga dilakukan melalui umpan balik yang konstruktif dan pengukuran kemampuan secara berkala lewat evaluasi yang diukur. Di akhir sesi, guru perlu melakukan kristalisasi materi melalui penyimpulan bersama. Secara keseluruhan, peningkatan motivasi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam melakukan refleksi instruksional dan memperbaiki pola interaksi berdasarkan hasil evaluasi belajar, sehingga tercipta pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif.

Kegiatan pembelajaran IPAS Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang dengan pendekatan kontekstual berbantuan komik digital, pada akhir siklus diberikan evaluasi berupa tes menggunakan soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan siswa sesuai tujuan pembelajaran.

Dari tabel 4.18 dan gambar di atas dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada prasiklus hingga siklus II terus mengalami peningkatan dari 39% menjadi 89% meningkat hingga 50%. Berdasarkan indikator kinerja rata-rata ≥ 75 dengan prosentase jumlah siswa diatas 80%, maka peningkatan hasil belajar pada penelitian ini dinyatakan berhasil karena perolehan nilai motivasi belajar dengan rata-rata 86 dengan prosentase jumlah siswa 89%.

Pencapaian belajar merupakan kompetensi yang didapatkan peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Sejalan dengan pandangan (Dhaki, 2020), hasil belajar ialah kapabilitas yang diraih seseorang pasca-kegiatan instruksional, yang memicu transformasi positif pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik dibandingkan kondisi sebelumnya.

Tren positif yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dari tahap prasiklus hingga siklus II menegaskan bahwa penerapan pendekatan kontekstual berbasis komik digital sangat efektif. Inovasi ini terbukti mampu mendongkrak motivasi sekaligus pencapaian akademik siswa kelas 5B SDN 01 Taman Kota Madiun pada mata pelajaran IPAS. Hasil yang diperoleh dalam studi ini memperkuat temuan yang dilaporkan oleh terdahulu yang dilakukan oleh, yang juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual digital dalam bingkai pembelajaran kontekstual memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas proses belajar di kelas. Penelitian yang dilakukan oleh (Bhujangga Ayuningrat Pradnya Suari, Gusti Ngurah Sastra Agustika, & I Wayan Sujana, 2024) mengenai penggunaan komik digital matematika berbasis kontekstual menunjukkan bahwa media tersebut mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih atraktif dan esensial bagi siswa kelas IV SD. Hal ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa karena proses perolehan ilmu menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Hasil observasi mengungkapkan bahwa pembelajaran IPAS melalui pendekatan kontekstual berbantuan komik digital pada siswa kelas 5B SD Negeri 01 Taman dan pembahasan yang disajikan maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Pembelajaran IPAS menggunakan pendekatan kontekstual dengan media komik digital efektif dalam menghidupkan suasana. Media ini mengatasi kejenuhan siswa terhadap penggunaan buku teks semata dan membantu guru dalam menyajikan materi secara visual dan menarik melalui fitur gambar ilustrasi yang membawanya ke lingkungan kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Pendekatan kontekstual berbantuan komik digital terbukti dapat membuat siswa menyenangkan. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase motivasi siswa dalam setiap tahapan penelitian ini, khususnya pada Siklus I, terlihat bahwa peserta didik yang

mempunyai dorongan belajar kategori baik mencapai 64,3% (18 siswa) dan kategori kurang sebesar 35,7% (10 siswa). Pada Siklus II, terjadi peningkatan dimana siswa dengan motivasi kategori baik mencapai 85,7% (24 siswa) dan kategori kurang menurun menjadi 14,3% (4 siswa). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media komik digital mampu membuat siswa lebih tertarik.

Pendekatan kontekstual berbantuan komik digital ini mampu membuat siswa bersemangat. Pada kondisi pra-siklus, rata-rata nilai kelas masih rendah dan banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan ketuntasan hanya 39,3%. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran hingga Siklus II, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan ($\geq 75\%$). Pembelajaran menjadi lebih kondusif dan fokus siswa tertuju pada konten materi yang disajikan secara interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
2. Ani Daniyati. (2023). *Tujuan media dalam proses belajar mengajar*. 14–18.
3. Bhujangga Ayuningrat Pradnya Suari, Gusti Ngurah Sastra Agustika, & I Wayan Sujana. (2024). Komik Digital Matematika Bermuatan Multimedia Berbasis Kontekstual pada Materi Pecahan Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 7(3), 409–419. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v7i3.75939>
4. Darmadi, D. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar melalui Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 2 Pemulutan Selatan. *Journal on Education*, 6(2), 13582–13600. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5216>
5. Dhaki, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294.
6. Hulaimi, A. (2019). *Volume, 4 No. 1*. (1), 76–92.
7. Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
8. Kusuma Putra, G. L. A., & Kesuma Yudha, A. A. N. B. (2021). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Sarana Bisnis Digital Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal Imagine*, 1(2), 44–49. <https://doi.org/10.35886/imagine.v1i2.264>
9. Lestari, P., Gutji, N., Yaksa, R. A., Jambi, U., Jambi, J., Bulian, M., ... Luar, K. J. (2023). 9027-9039. 3, 9027–9039. Diambil dari <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
10. Narestuti, A. S., Sudiarti, D., Nurjanah, U., Jember, U. I., Timur, J., Digital, K., & Belajar, H. (2021). Application of Digital Comic Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(20), 305–317.
11. Noor Rofiq, A. Rafiq, & Muhammad Agus Wardani. (2020). Pembelajaran

- Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS). *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 98–105. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v3i2.129>
12. Nurfajriani, W. V., & Ilhami, M. W. (2024). Data Triangulation in Qualitative Data Analysis. *xJurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
 13. Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92. Diambil dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
 14. Urip, I. N., Renol, & Tarupay, H. K. (2023). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajeme*, 7(2), 99–111. <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>
 15. Utami, M. Z., Setiawan, I., & Risdianto, E. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik. *In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 334–350. Diambil dari <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5700%0Ahttps://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/5700/4937>
 16. Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>