GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengembangan media komik berbasis *contextual teacing and learning* dalam pembelajaran ipas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 33 lubuk linggau

Dina Kurnia[1*], Sulistiyono[1], Dedy Firduansyah[1],
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, Kota Lubuk Linggau, Sumatera Selatan.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3152

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: October, 1st2026

Correspondence:

Phone: +62 9522697700

Abstract: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada pembelajaran IPAS materi "Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa!" untuk siswa kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik memperoleh nilai Aiken's V dari ahli bahasa sebesar 0,97, ahli media 0,84, dan ahli materi 0,93, dengan rata-rata 0,91 berkategori tinggi. Kepraktisan media memperoleh persentase 88% dari respon guru, 86,6% dari uji one to one, dan 93,3% dari uji small group, dengan rata-rata 89,3% berkategori sangat praktis. Keefektifan ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai pretest dari 44,6 menjadi 84,1 pada posttest, dengan N-Gain sebesar 0,71 berkategori tinggi. Dengan demikian, media komik berbasis CTL dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Keywords: : Pengembangan, Media Komik, *Contextual Teacing And Learning* IPAS.

Citation: Kurnia, D., Sulistiyono, S., & Firduansyah, D. (2026). Pengembangan media komik berbasis contextual teacing and learning dalam pembelajaran ipas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 33 lubuk linggau . *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6255–6259. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3152

pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk menciptakan aktivitas belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan belajar. Agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna, materi yang disampaikan perlu didukung oleh sumber dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Media pembelajaran juga dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Titin et al., 2023; Syahputra et al., 2024). Dalam pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mempelajari pengetahuan alam dan kehidupan sosial manusia serta berkaitan dengan lingkungan, sosial, ekonomi, dan kehidupan sehari-hari (Sulehayanti et al., 2023). Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga diharapkan memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari (Anggita, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS memerlukan media yang dapat

Email: dinakurniaap545@gmail.com

Copyright © 2020, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

menyajikan materi secara menarik, konkret, dan dekat dengan pengalaman peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah media komik. Komik menyajikan materi melalui perpaduan gambar, teks, dan alur cerita sehingga dapat membantu peserta didik memahami informasi dengan cara yang lebih menarik. Penelitian El Hafi et al. (2024) menunjukkan bahwa media komik dalam pembelajaran IPAS memiliki keunggulan dalam memadukan teks dan gambar sehingga dapat menarik perhatian serta membantu pemahaman konsep peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Syafitri et al. (2024) menunjukkan bahwa media komik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar dapat dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Khotimah dan Mawardi (2024) juga mengembangkan media komik pada pembelajaran IPAS dan menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk mendukung kemampuan literasi sains peserta didik.

Penggunaan media komik akan lebih bermakna apabila dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). CTL menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata sehingga peserta didik dapat memahami manfaat pengetahuan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Sulfemi dan Yuliani (2019) menjelaskan bahwa CTL menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata peserta didik. Hasil penelitian Nurwahidah et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan CTL dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Selain itu, Amanah (2023) menunjukkan bahwa penerapan CTL dapat meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pendekatan CTL juga sesuai digunakan pada materi IPAS yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sosial peserta didik. Materi "Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa!" memuat pembahasan mengenai warisan budaya, produk unggulan daerah, dan kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Penelitian Miranda et al. (2025) menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal dapat dikembangkan pada pembelajaran IPAS kelas V. Penggunaan unsur lokal dalam media pembelajaran dapat membantu menghadirkan materi yang lebih dekat dengan lingkungan dan pengalaman peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 33 Lubuklinggau pada 15 November 2025, pembelajaran IPAS kelas V masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Dari 23 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 13 siswa belum tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 42%. Siswa juga terlihat kurang antusias dan cenderung pasif selama pembelajaran.

Pengembangan media komik berbasis CTL dalam penelitian ini diterapkan pada materi "Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa!" yang berkaitan dengan warisan budaya, produk unggulan daerah, dan kearifan lokal. Media tersebut menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian Miranda et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPAS kelas V.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 33 Lubuklinggau yang beralamat di Jalan Wira Karya, Kelurahan Wira Karya, Kecamatan Lubuklinggau Timur II, Kota Lubuklinggau. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena memiliki tahapan yang sistematis dalam proses pengembangan produk pembelajaran (Cahyadi, 2019).

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Tahap *design* meliputi perancangan materi, cerita, tokoh, gambar, dan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media komik dan melakukan validasi oleh ahli bahasa, media, dan materi. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada siswa kelas V, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan.



Gambar 1. tampilan komik

Subjek penelitian adalah **23 siswa kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau**. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis berdasarkan **kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan** media komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan CTL digunakan karena dapat menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa dan mendukung keaktifan belajar (Kholid, 2023).

Hasil dan pembahasan

1. Hasil Uji Kevalidan Media Komik

Hasil validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Nilai Aiken's V yang diperoleh masing-masing sebesar 0,97 untuk ahli bahasa, 0,84 untuk ahli media, dan 0,93 untuk ahli materi. Rata-rata keseluruhan nilai Aiken's V sebesar 0,91 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media komik berbasis CTL dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V.

2. Hasil Uji Kepraktisan Media Komik

Uji kepraktisan dilakukan melalui penilaian guru, *one-to-one evaluation,* dan *small group evaluation*. Hasil penilaian masing-masing memperoleh persentase 88%, 86,6%, dan 93,3%. Rata-rata persentase kepraktisan sebesar 89,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik mudah digunakan, menarik, dan dapat membantu guru serta siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

3. Hasil Uji Keefektifan Media Komik

Uji keefektifan dilakukan pada 23 siswa kelas V menggunakan *pretest* dan *posttest* yang terdiri atas 20 soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 44,6, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 84,1. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik berbasis CTL efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

4. Kevalidan Media Komik Berbasis CTL

Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik memperoleh nilai Aiken's V rata-rata sebesar 0,91 dengan kategori tinggi. Tingginya nilai validitas menunjukkan bahwa isi materi, bahasa, tampilan media, dan penyajian komik telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Arini et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal dapat membantu kegiatan belajar siswa. Selain itu, penelitian Miranda et al. (2025) menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal dapat dikembangkan pada pembelajaran IPAS kelas V.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Komik Berbasis CTL

Validator	Skor yang di peroleh	Aiken V	Katagori
Dr. Indah Puspita Sari, M.Pd.	59	0,97	Tinggi
Dr.Leo Charli, M.pd.	52	0,84	Tinggi
Anissa Rizki Agustin, S.Pd.	57	0.93	Tinggi

5. Kepraktisan Media Komik Berbasis CTL

Hasil uji kepraktisan sebesar 89,3% menunjukkan bahwa media komik termasuk kategori sangat praktis. Media dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa serta memiliki penyajian yang menarik. Penggunaan CTL juga membantu menghubungkan materi dengan pengalaman dan lingkungan siswa. Hasil ini sejalan dengan Adim et al. (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan CTL dengan bantuan media pembelajaran dapat mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar.

No	penilaian	Jumlah Skor Tolal	Jumlah Skor yang diperoleh	Peresentase	Klasifikasi
1	Anissa Rizki Agustin,S.Pd	50	41	88%	Sangat praktis
2	3 siswa kelas V	30	26	86,6%	Sangat praktis
3	6 siswa kelas V	60	56	93,3%	Sangat praktis
Rata-rata				**89,3%**	**Sangat praktis**

6. Keefektifan Media Komik Berbasis CTL

Peningkatan nilai rata-rata dari 44,6 pada *pretest* menjadi 84,1 pada *posttest*, serta nilai N-Gain sebesar 0,71 kategori tinggi, menunjukkan bahwa media komik berbasis CTL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penyajian materi melalui cerita, gambar, dan konteks kehidupan sehari-hari membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih konkret dan bermakna. Hasil ini sejalan dengan penelitian Kakananta et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan CTL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Kholid (2023) menunjukkan bahwa pendekatan CTL dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

No	Kode Siswa	Nilai Pre-test	Keterangan	Niali post-test	Keterangan
1	Aa	50	Belum Tuntas	95	Tuntas
2	Ad	40	Belum Tuntas	85	Tuntas
3	Ai	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
4	Ais	35	Belum Tuntas	80	Tuntas
5	AD	30	Belum Tuntas	60	Belum tuntas
6	Al	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
7	Ah	45	Belum Tuntas	90	Tuntas
8	Ai	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
9	Aq	45	Belum Tuntas	85	Tuntas
10	Ap	50	Belum Tuntas	95	Tuntas
11	Fs	40	Belum Tuntas	90	Tuntas
12	Az	45	Belum Tuntas	80	Tuntas
13	Bi	35	Belum Tuntas	80	Tuntas
14	Da	50	Belum Tuntas	90	Tuntas
15	Ea	35	Belum Tuntas	80	Tuntas
16	Fa	70	Tuntas	100	Tuntas
17	Hr	50	Belum Tuntas	85	Tuntas
18	Haf	30	Belum Tuntas	75	Tuntas
19	Hd	75	Tuntas	100	Tuntas
20	Ja	75	Tuntas	100	Tuntas
21	Ka	35	Belum Tuntas	80	Tuntas
22	Ra	20	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
23	Bs	50	Belum Tuntas	85	Tuntas
Jumlah		**1025**		**1935**	
Rata-rata		**44,5**	**Belum Tuntas**	**84.1**	**Tuntas**
Niali keefektifan kategori			**0,71** **Tinggi**		

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media komik berbasis CTL yang dikembangkan telah memenuhi tiga kriteria, yaitu valid, praktis, dan efektif. Media memperoleh validitas tinggi dengan Aiken's V sebesar 0,91, kepraktisan sebesar 89,3%, dan efektivitas berdasarkan N-Gain sebesar 0,71. Dengan demikian, media komik berbasis CTL dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau.

Ucapan Terimakasih

Place Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi selama proses penelitian hingga penyelesaian artikel ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang terbaik.

Dafttar Pustaka

Adim, M., Herawati, E. S. B., & Nuraya, N. (2020). Pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan media kartu terhadap minat belajar IPA kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS), 3*(1), 6–12. https://doi.org/10.52188/jpfs.v3i1.76

Arini, S., Hakim, M., & Tahir, M. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal Sasak dalam memudahkan kegiatan belajar siswa pada materi IPS kelas IV di SDN Gantang.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

El Hafi, S. D. F., Kurniawati, R. P., & Prasasti, P. A. T. (2024). Pengembangan media komik pada mata pelajaran IPAS untuk sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 5*.

Suhelayanti, Syamziah, Rahmawati, I., Tantu Year Rezeki Patricia, & Kunusa. W. R. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langsa: Kita Penulis.

Syafitri, A., Lubis, W., M, Z., Irsan, I., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(3), 39920–39928.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR), 1*(2), 1–17.

Kakananta, A. M., Fadhila, A. S. N., Azzahra, A. F., & Rawanoko, E. S. (2024). Efektivitas model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa, 3*(1), 289–296.

Kholid, I. (2023). Pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap keaktifan belajar siswa. *Tarunaedu: Journal of Education and Learning, 1*(1), 68–82.

Khotimah, N. A. K., & Mawardi. (2024). Pengembangan media komik terintegrasi model pembelajaran CIRC untuk meningkatkan literasi sains peserta

didik pada mata pelajaran IPAS kelas 4 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13646

Miranda, N., Nopriyanti, T. D., & Ayurachmawati, P. (2025). Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal pembelajaran IPAS pada materi ancaman krisis energi kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 11*(2), 241. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6276

Miranda, N., Nopriyanti, T. D., & Ayurachmawati, P. (2025). Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal pembelajaran IPAS pada materi ancaman krisis energi kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11*(2), 241–250. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6276

Nurwahidah, S., Irmaningrum, R. N., & Mudayan, A. (2023). Implementasi model CTL (Contextual Teaching and Learning) terhadap hasil belajar kognitif siswa di SDN 4 Made Lamongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11542