

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
PENGEMBANGAN E-KOMIK INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATERI IPAS
KELAS IV**

Oleh

Komang Awia Icca Febriyani, NIM 2211031170

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi fotosintesis. Penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang ditunjukkan oleh kurangnya antusiasme, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan subjek penelitian siswa kelas IV sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi ahli untuk menguji kelayakan media, lembar uji kepraktisan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, serta kuesioner motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengukur efektivitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik interaktif yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian para ahli, praktis digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan respons guru dan siswa, serta efektif meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor motivasi setelah penggunaan media. Dengan demikian, media e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media e-komik pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, menggunakan desain penelitian dengan kelompok kontrol, serta mengkaji pengaruh media terhadap aspek lain, seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, E-Komik Interaktif, *Contextual Teaching and Learning*.

**IMPROVING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION THROUGH THE
DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-COMICS BASED ON THE
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING APPROACH IN FOURTH-
GRADE SCIENCE AND SOCIAL STUDIES LEARNING**

By

Komang Awia Icca Febriyani, NIM 2211031170

Elementary School Teacher Education Study Program

Departement of Elementary Education

ABSTRACT

This study aimed to develop an interactive e-comic based on the Contextual Teaching and Learning approach to improve the learning motivation of fourth-grade elementary school students on the topic of photosynthesis. The study was conducted in response to students' low learning motivation in Natural and Social Sciences (IPAS), as reflected in their limited enthusiasm, engagement, and participation during classroom activities. Therefore, an engaging and contextual learning medium was needed. The media were developed using the ADDIE model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. A One Group Pretest–Posttest design was employed with fourth-grade elementary school students. Data were collected through expert validation sheets, practicality questionnaires, and learning motivation questionnaires administered before and after the implementation of the media. The results indicated that the developed interactive e-comic was highly valid, practical based on teachers' and students' responses, and effective in improving students' learning motivation, as evidenced by higher posttest motivation scores. Therefore, the CTL-based interactive e-comic is a feasible, innovative, contextual, and engaging learning medium for IPAS instruction in elementary schools. Future research is recommended to develop similar media for different topics and educational levels, employ control-group designs, and examine its effects on learning outcomes, critical thinking, and problem-solving skills.

Keywords: *Learning Motivation, Interactive E-Comic, Contextual Teaching and Learning.*