BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang ideal seharusnya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan sikap ilmiah peserta didik melalui kegiatan yang bermakna dan kontekstual (Ramadhani et al., 2024). Siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami konsep secara teoritis, tetapi juga untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan observasi, eksperimen, serta pemecahan masalah nyata di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS yang efektif menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, menginspirasi, dan memotivasi (History, 2023).

Namun, kenyataannya pembelajaran IPAS di beberapa sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar dapat dilihat dari kurangnya keaktifan siswa selama pembelajaran, siswa mudah merasa bosan, serta hasil belajar yang belum optimal. Data Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains siswa Indonesia masih tergolong rendah. Hanya sekitar 34% siswa Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih pada bidang sains, sedangkan rata-rata OECD mencapai 76% . Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep sains

dan menerapkan pengetahuan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari, yang salah satunya dipengaruhi oleh rendahnya motivasi belajar siswa.

Motivasi sendiri merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri individu dan mendorongnya untuk melakukan tindakan atau kegiatan tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan (Natasha et al., 2024). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan dorongan dalam diri siswa yang mengarahkan serta menggerakkan aktivitas belajar agar mencapai tujuan yang diinginkan (Jainiyah et al., 2023). Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun luar diri individu. Purwanto (2011) menjelaskan bahwa faktor internal seperti kebutuhan, minat, kemampuan, rasa percaya diri, nilai-nilai yang dianut, serta sikap memiliki peran penting dalam mendorong motivasi belajar seseorang. Faktor eksternal seperti metode, media pengajaran, lingkungan belajar, dan dukungan keluarga juga turut berpengaruh terhadap tinggi rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama guru wali kelas IV di SD Negeri 2 Kalisada di Kecamatan Buleleng, yang berpedoman pada indikator motivasi belajar dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Kalisada masih tergolong rendah. Adapun pernyataan yang membuktikan bahwa motivasi belajar siswa rendah dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
Pernyataan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator Motivasi Belajar	Pernyataan
1	Adanya keinginan untuk berhasil	Keinginan siswa dalam belajar masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah menyerah ketika diberikan tugas, dan kurang percaya diri saat diminta menjawab pertanyaan di depan kelas.
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Dorongan belajar siswa masih kurang sehingga siswa belum aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang hanya belajar ketika diberikan tugas atau saat akan menghadapi ulangan, serta kurang memiliki inisiatif untuk belajar secara mandiri.
3	Adanya penghargaan dalam belajar	Kurangnya pemberian penghargaan atau apresiasi dalam pembelajaran menyebabkan beberapa siswa kurang termotivasi untuk aktif di kelas. Siswa cenderung lebih semangat apabila diberikan pujian, reward, atau perhatian atas hasil belajar yang telah dicapai.
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Pembelajaran yang masih bersifat monoton membuat siswa cepat merasa bosan saat mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat ketika beberapa siswa mulai tidak fokus, mengobrol dengan teman, dan kurang antusias mendengarkan penjelasan guru apabila pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.
5	Adanya Lingkungan belajar yang kondusif	Lingkungan belajar di kelas terkadang kurang kondusif karena masih terdapat siswa yang berbicara sendiri dan mengganggu teman saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan konsentrasi dan kenyamanan belajar siswa menjadi berkurang.

No	Indikator Motivasi Belajar	Pernyataan
6	Motivasi menentukan ketekunan belajar	Rendahnya motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap ketekunan siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari masih adanya siswa yang menunda mengerjakan tugas, kurang fokus saat belajar, serta mudah terdistraksi oleh aktivitas lain selama proses pembelajaran berlangsung.

(Sumber : Guru wali kelas IV)

Berdasarkan Tabel 1.1, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah dilihat dari beberapa indikator motivasi belajar yang digunakan. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, kurang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta kurang tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Selain itu, beberapa siswa juga cenderung kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung dan mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pembelajaran yang masih bersifat monoton, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, serta kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif. Kurangnya pemberian apresiasi atau penghargaan dalam pembelajaran juga menyebabkan siswa kurang terdorong untuk aktif dalam belajar. Dengan demikian, kondisi tersebut dapat mengakibatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Temuan tersebut diperkuat dengan hasil penyebaran angket awal motivasi belajar yang dilakukan kepada 24 siswa. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang dikembangkan dari teori Hamzah B. Uno dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Berdasarkan hasil angket, diperoleh data bahwa

sebanyak 20 siswa (83,3%) memiliki motivasi belajar rendah, 3 siswa (12,5%) berada pada kategori sedang, dan 1 siswa (4,2%) berada pada kategori tinggi. Rendahnya motivasi belajar siswa terlihat pada indikator ketekunan dalam belajar dan kegiatan menarik dalam belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa belajar secara rutin tanpa disuruh serta kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang kurang melibatkan media atau aktivitas interaktif. Selain itu, pada indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar juga masih ditemukan siswa yang belum sepenuhnya menyadari pentingnya belajar bagi masa depan mereka. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, motivasi belajar menjadi faktor utama yang perlu mendapat perhatian dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi internal siswa diyakini dapat meningkatkan keaktifan, rasa ingin tahu, dan hasil belajar mereka secara signifikan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa agar motivasi belajar dapat tumbuh secara optimal.

Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara visual serta melibatkan siswa secara aktif dinilai mampu meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hamdani dkk. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Hal tersebut

penting karena siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui media visual dan aktivitas yang melibatkan pengalaman belajar secara langsung dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa adalah e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). E-komik interaktif merupakan media pembelajaran digital yang memadukan cerita bergambar, animasi, audio, serta fitur interaktif yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Daryanto (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan interaktif mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa karena materi disajikan lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami. Penggunaan cerita dan ilustrasi visual dalam e-komik juga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam IPAS menjadi lebih sederhana dan kontekstual. Selain itu, tampilan yang menarik serta alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat membangun keterlibatan emosional siswa sehingga motivasi intrinsik mereka untuk belajar menjadi lebih tinggi.

Pemanfaatan e-komik interaktif juga relevan dengan karakteristik pembelajaran IPAS yang menekankan pada pemahaman konsep melalui pengamatan fenomena di lingkungan sekitar. Materi IPAS tidak hanya menuntut siswa menghafal konsep, tetapi juga memahami hubungan antara ilmu pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media digital yang mampu menghadirkan ilustrasi konkret, animasi, dan aktivitas interaktif menjadi sangat penting untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah dkk. menunjukkan bahwa penggunaan

e-komik interaktif dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dipilih karena pendekatan ini menekankan keterkaitan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Jayanta dan Agustika (2025) menjelaskan bahwa CTL membantu siswa memahami materi dengan cara menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Melalui komponen utama pendekatan *Contextual Teaching and Learning* seperti konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik, siswa didorong untuk aktif menemukan serta membangun pengetahuannya sendiri. Dalam pembelajaran IPAS, pendekatan ini sangat relevan karena siswa dapat memahami konsep ilmiah melalui pengamatan langsung terhadap fenomena sosial maupun alam di lingkungan sekitar.

Efektivitas pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa juga telah dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Dewi (2023) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar secara signifikan karena siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Sari dkk. (2022) menemukan bahwa penggunaan media digital berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami konsep ilmiah secara lebih mudah. Namun demikian, sebagian besar penelitian

tersebut masih berfokus pada penggunaan media digital umum dan belum banyak mengintegrasikan pendekatan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan media e-komik interaktif secara terpadu dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kesenjangan penelitian *(research gap)* terlihat dari belum optimalnya pemanfaatan media digital interaktif yang menggabungkan unsur visual, kontekstual, dan interaktif dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Kalisada. Berdasarkan hasil observasi, guru masih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional atau media digital sederhana seperti slide presentasi yang bersifat satu arah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum maksimal. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran digital, seperti komputer, LCD proyektor, dan akses internet yang stabil. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan kondisi tersebut, pengembangan e-komik interaktif berbasis CTL menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan e-komik interaktif berbasis CTL juga sejalan dengan tuntutan transformasi pendidikan di era digital yang menuntut guru untuk lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai karakteristik generasi siswa saat ini.

Urgensi penelitian ini semakin kuat karena motivasi belajar merupakan

salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Hidayati dkk. (2022) menjelaskan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar, keaktifan siswa, serta kemampuan berpikir kritis dan ilmiah siswa. Jika kondisi tersebut terus berlangsung, maka kualitas pembelajaran IPAS dan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep ilmiah akan sulit berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, penelitian mengenai pengembangan e-komik interaktif berbasis CTL diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Kalisada, sekaligus menjadi inovasi media pembelajaran digital yang dapat diterapkan pada pembelajaran sekolah dasar secara lebih luas.

Berdasarkan paparan permasalahan yang telah dideskripsikan, maka peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul **"Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui E-Komik Interaktif Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Materi IPAS Kelas IV".**

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang dipaparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV masih tergolong rendah.
2. Pembelajaran IPAS di kelas masih monoton dan kurang menarik bagi siswa.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan buku bergambar, belum berbasis digital dan interaktif.

4. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah; siswa cenderung pasif dan kurang antusias saat mengikuti pelajaran.
5. Pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mengintegrasikan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa.
6. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi belajar rendah, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini difokuskan pada peningkatan motivasi belajar siswa dikelas IV sekolah dasar pada materi IPAS topik Fotosintesis.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa e-komik interaktif berbasis pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) yang diterapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi fotosintesis. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kalisada. Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini hanya difokuskan pada pengujian kualitas media berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Efektivitas media dibatasi pada peningkatan motivasi belajar siswa yang diukur melalui angket motivasi belajar sebelum dan

sesudah penggunaan media. Penelitian ini tidak mengkaji pengaruh penggunaan e-komik interaktif terhadap aspek pembelajaran lainnya, seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun keterampilan pemecahan masalah siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran e-komik interaktif berbasis *Pendekatan Contextual Teaching and Learning* pada materi Fotosintesis siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada materi Fotosintesis siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada materi Fotosintesis siswa kelas IV SD?
4. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Kalisada?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan, dapat diajukan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada materi Fotosintesis siswa kelas IV SD.
2. Untuk menganalisis tingkat validitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada materi Fotosintesis siswa kelas IV SD.
3. Untuk menganalisis tingkat kepraktisan media pembelajaran e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada materi Fotosintesis siswa kelas IV SD.
4. Untuk menganalisis tingkat efektivitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Kalisada.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pada penelitian ini berupa media e-komik interaktif pada materi fotosintesis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD. Adapun spesifikasi produknya adalah sebagai berikut.

1. E-komik terdiri dari 13-30 halaman yang menjelaskan materi fotosintesis kelas IV SD.
2. E-Komik interaktif memuat penjelasan tentang proses fotosintesis, termasuk tahapannya dan manfaatnya, dengan cerita yang menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa.

3. Menggunakan teks yang jelas, gambar menarik, dan animasi untuk menjelaskan konsep fotosintesis secara visual.
4. Memiliki fitur permainan edukatif yang menguji pemahaman siswa terhadap materi.
5. Menyediakan elemen seperti poin atau reward untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.
6. Menyajikan contoh kehidupan nyata yang relevan dengan materi untuk membuat pembelajaran lebih bermakna**.**
7. Tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa kelas IV SD.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan E-Komik ini adalah sebagai berikut.

1) Asumsi Teoretik.

Pengembangan media e-komik interaktif ini berasumsi bahwa media berbasis cerita visual yang menarik dapat secara efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan teori belajar kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), siswa akan lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, teori multimedia dari Mayer menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan interaktivitas mampu meningkatkan pemahaman dan retensi belajar. Oleh karena itu, media e-komik interaktif berbasis pendekatan *contextual teaching and*

learning diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi yang bermakna, menyenangkan, dan mudah dipahami, seperti topik fotosintesis yang sering dianggap abstrak bagi siswa.

2) Asumsi Empirik

Berdasarkan observasi dan pengalaman guru di SD Negeri 2 Kalisada, diasumsikan bahwa siswa kelas IV telah memiliki kemampuan membaca dasar yang baik dan mampu memahami cerita bergambar. Guru juga menyatakan bahwa siswa cenderung lebih antusias saat pembelajaran melibatkan media visual dan interaktif. Selain itu, guru-guru di sekolah ini telah terbiasa menggunakan alat bantu teknologi seperti proyektor dan laptop dalam kegiatan belajar mengajar. Pengalaman ini mendukung asumsi bahwa media e-komik interaktif dapat diakses dan digunakan dengan baik oleh siswa dan guru, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran.

3) Asumsi Eliminatif

Dalam proses pengembangan ini, diasumsikan bahwa tidak terdapat hambatan besar dari faktor luar yang dapat mengganggu penggunaan media. SD Negeri 2 Kalisada telah memiliki fasilitas penunjang seperti listrik yang stabil, jaringan internet, serta perangkat pendukung seperti laptop dan proyektor. Media e-komik juga dirancang agar dapat dijalankan tanpa memerlukan perangkat khusus atau aplikasi tambahan yang sulit diakses. Dengan demikian, diasumsikan bahwa faktor

lingkungan, teknis, dan sosial ekonomi tidak menjadi penghambat signifikan, sehingga fokus penelitian tetap pada efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media pembelajaran *e-komik* memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

1) Media pembelajaran e-komik interaktif ini hanya memuat materi IPAS tentang proses fotosintesis, sehingga belum mencakup seluruh materi IPAS kelas IV SD.
2) Pengembangan media ini dirancang khusus untuk siswa kelas IV SD.
3) Penggunaan media e-komik interaktif membutuhkan perangkat pendukung seperti laptop, komputer, atau LCD/proyektor, sehingga penerapannya kurang optimal jika sekolah tidak memiliki fasilitas tersebut.

1.8 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Pengembangan dalam konteks penelitian ini merujuk pada proses merancang, membuat, dan menyempurnakan media pembelajaran e-komik interaktif. Proses ini mencakup tahapan perencanaan, desain, pembuatan, uji coba, serta revisi media agar dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan ini

didasarkan pada prinsip *Pendekatan Contextual Teaching and Learning* dan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan media yang menarik, edukatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

b. Media e-komik interaktif adalah media pembelajaran digital berbentuk komik yang dilengkapi dengan elemen interaktif, seperti tombol navigasi atau permainan edukatif. Media ini menggabungkan teks, gambar, dan animasi dengan cerita kontekstual yang menarik, serta dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran dalam hal ini materi fotosintesis pada mata pelajaran IPAS secara lebih visual, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV.

c. Motivasi belajar siswa adalah dorongan dari dalam diri siswa atau faktor eksternal yang mendorong siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi ditunjukkan oleh minat siswa untuk memperhatikan pelajaran, mengerjakan tugas dengan semangat, serta menunjukkan keinginan untuk memahami materi secara mendalam. Dalam penelitian ini, motivasi belajar siswa diukur dari keterlibatan mereka selama pembelajaran IPAS dengan menggunakan media e-komik interaktif.

d. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari ilmu alam dan sosial. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada lingkungan sekitar, proses ilmiah, serta interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks penelitian ini, fokus pembelajaran IPAS berada pada topik

fotosintesis, yang menjadi salah satu materi penting untuk dipahami siswa kelas IV.

e. *Contextual Teaching and Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, kolaborasi, refleksi, dan aplikasi praktis. Dalam media e-komik ini, *Contextual Teaching and Learning* diterapkan melalui cerita dan ilustrasi yang menggambarkan situasi sehari-hari yang berkaitan dengan proses fotosintesis.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA