

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai “laboratorium demokrasi” yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, memahami gagasan kompleks, serta membangun dasar pengetahuan demokratis melalui integrasi berbagai disiplin ilmu untuk memahami kehidupan manusia dan lingkungan (Brophy & Alleman, 2025). IPS berperan penting dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan di lingkungan sekitarnya melalui pengalaman belajar yang berkualitas, menantang, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Di Indonesia, kurikulum Merdeka mengombinasikan IPA dan IPS agar peserta didik dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta sensitivitas sosial yang mendukung kemampuan menghadapi tantangan kehidupan (Ahmad, 2024). Pendekatan integratif ini menawarkan berbagai keuntungan, namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada pembelajaran IPS yang memuat konsep-konsep abstrak.

Dibuktikan oleh penelitian terdahulu yaitu banyak peserta didik yang belum memiliki pemahaman yang memadai terhadap konsep IPS yang abstrak sehingga mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran, mengembangkan berpikir kritis-analitis, serta memahami permasalahan sosial dan mengambil keputusan berdasarkan fakta (Ridwan et al., 2025). Kesulitan ini diperparah oleh metode pembelajaran yang belum optimal, minimnya penggunaan media yang menarik, serta kurangnya alat bantu yang efektif, sehingga IPS kerap dipersepsikan sekadar sebagai mata pelajaran hafalan dan kurang relevan dengan kehidupan peserta didik (Maghribi & Aditia, 2024). Permasalahan ini membuat banyak peserta didik menganggap IPS kurang penting dan membosankan karena pembelajaran yang monoton dan berorientasi pada hafalan menyebabkan peserta didik pasif serta kurang terlibat aktif (Basirun & Tarto, 2022). Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan antara tuntutan kurikulum yang diharapkan dengan kemampuan nyata yang dimiliki peserta

didik serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan hasil belajar yang memuaskan.

Permasalahan yang telah disebutkan terverifikasi oleh kondisi nyata di SD Bina Insani sebagai lokasi penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, didapatkan hasil bahwa guru mengakui kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran IPS karena memiliki banyak materi yang harus dibaca, dipahami, dan dihafalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ditambah dengan kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan LKS atau buku paket sebagai sumber belajar. Guru juga menyampaikan secara spesifik materi yang paling sulit diajarkan dan dipahami peserta didik selama kurang lebih 7 tahun ditempatkan di kelas V adalah materi “Keanekaragaman Hayati beserta Persebarannya di Indonesia”. Alasan guru menyatakan materi tersebut sebagai materi tersulit adalah karena hasil belajar sebagian besar peserta didik kelas V yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai 75. Pada akhir wawancara, guru menyatakan kebutuhannya akan media pembelajaran untuk mengajar IPS berupa media yang memuat visual dari materi dan dikemas dengan bentuk menarik seperti komik. Peserta didik akan tertarik untuk membaca komiknya dan sekaligus tanpa sadar memahami materi IPS dalam jalan ceritanya.

Hasil belajar peserta didik yang rendah dalam materi Keanekaragaman Hayati beserta Persebarannya di Indonesia terbukti oleh nilai hasil *pre-test* yang dilakukan di kelas V. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal serta kesiapan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang akan diberikan (Siregar et al., 2023). *Pre-test* yang diberikan mencakup terkait kemampuan kognitif dan kemampuan afektif peserta didik kelas V. Hasil dari *pre-test* kemampuan kognitif berupa 15 butir soal berjenis pilihan ganda dan benar-salah terlihat 19 dari 27 peserta didik mendapatkan nilai kurang dari 75 dengan rata-rata keseluruhan sebesar 65,93%. Pada *pre-test* kemampuan afektif berupa 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1 - 4 yang mengukur perasaan, minat, dan sikap peserta didik juga terlihat hasil yang bervariasi dimana 11 dari 27 peserta didik mendapatkan nilai kurang dari 75 dengan rata-rata keseluruhan

sebesar 75,19%. Adapun, hasil belajar kemampuan psikomotorik menekankan keterampilan gerak, manipulasi bahan dan objek, serta tindakan yang memerlukan koordinasi neuromuscular (Simpson, 1971). Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar psikomotor lebih relevan diterapkan pada pembelajaran yang menuntut keterampilan praktik atau unjuk kerja. Pada materi Keanekaragaman Hayati beserta Persebarannya di Indonesia, tujuan pembelajaran lebih berfokus pada pemahaman konsep sehingga penelitian ini memfokuskan pengukuran hasil belajar pada aspek kognitif dan afektif.

Selanjutnya dalam analisis kebutuhan, hasil angket peserta didik kelas VI (31 peserta didik) yang telah memiliki pengalaman belajar IPS di kelas V memilih opsi yang menyatakan sangat senang dan senang mengikuti pembelajaran IPS sebanyak 13 dan 11 peserta didik. Dengan minatnya pada pembelajaran IPS, 28 peserta didik tetap menyatakan perlu adanya media pembelajaran. Pada pertanyaan materi tersulit, opsi “Keanekaragaman Hayati beserta Persebarannya di Indonesia” dipilih sebagai materi tersulit dalam pembelajaran IPS sebanyak 18 peserta didik. Adapun dalam menjawab pertanyaan *open ended* mengenai cara yang biasa digunakan guru dalam mengajar, peserta didik kelas VI menuliskan beberapa kata yang berkaitan dengan metode ceramah. Peserta didik kelas VI juga menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi seperti komik. Di pilihan beberapa fitur *e-comic* yang ditawarkan dimana peserta didik dapat memilih lebih dari satu opsi, peserta didik terlihat memilih ketiganya dengan hasil masing-masing opsi dipilih sebanyak lebih dari 20 peserta didik yang menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap media pembelajaran *e-comic*.

Keselarasan antara beberapa penelitian terdahulu dengan kondisi nyata di SD Bina Insani membuktikan bahwa pembelajaran IPS yang seharusnya dapat diterapkan pada kehidupan peserta didik, nyatanya masih kurang optimal dengan hasil belajar yang tergolong rendah karena hanya mengandalkan buku berisi teks tanpa media pembelajaran visual yang menarik. Maka, diperlukan media pembelajaran yang tepat agar dapat mengatasi masalah ini. Sesuai dengan hasil survei *Teaching and Learning International Survey* oleh OECD

yang menunjukkan bahwa guru yang secara aktif menggunakan media dan alat digital untuk menyajikan materi, mendukung kolaborasi, memberikan umpan balik digital, serta memfasilitasi jalur pembelajaran personal mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik (OECD, 2025). Hasil survei ini dapat dijadikan acuan tentang pentingnya penggunaan media digital di pembelajaran IPS sebagai solusi dalam mengatasi permasalahannya. Dengan menggunakan media pembelajaran digital, terdapat bentuk personalisasi pembelajaran dan membimbing peserta didik untuk mandiri dalam mengelola proses belajarnya sehingga menghasilkan *meaningful learning* yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran IPS. Sesuai dengan hasil angket peserta didik kelas V (24 peserta didik) yang menyatakan 100% membutuhkan media pembelajaran untuk memahami materi IPS berdasarkan pengalaman belajarnya di kelas IV. Dengan ketersediaan para peserta didik untuk membawa *gadget* serta izin dari guru dan orang tua, media pembelajaran digital menjadi sarana yang tepat untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar peserta didik. Saat diberi pertanyaan *open ended* mengenai media pembelajaran yang peserta didik butuhkan, terlihat banyak peserta didik cenderung menyukai media pembelajaran yang menyediakan gambar berwarna seperti komik serta dilengkapi *quiz*.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya kebutuhan akan media pembelajaran IPS yang menarik berupa komik digital (*e-comic*) yang bersifat kontekstual pada materi Keanekaragaman Hayati beserta Persebarannya di Indonesia di kelas V. Hal ini diperkuat oleh penelitian Fadilah (2021) yang membuktikan keefektifan *e-comic* sebagai media pembelajaran IPS karena dilengkapi ilustrasi yang relevan dengan materi serta narasi penjelas isi yang menghadirkan gambaran konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi IPS (Fadilah, 2021). Penelitian yang dilakukan Mutiara, dkk (2025) mengenai *e-comic* berbasis CTL menyatakan bahwa pembelajaran melalui *e-comic* berbasis CTL mampu menciptakan suasana

belajar yang aktif, antusias, dan mendorong semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Mutiar et al., 2025).

E-comic terbukti cocok digunakan dalam pembelajaran karena membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian informasi yang menarik, sederhana, dan menghibur, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Suprihatin et al., 2025). Adapun dua penelitian yang telah mengembangkan *e-comic* dengan materi Keanekaragaman Hayati beserta Persebarannya di Indonesia di kelas V oleh Rusheryanti, dkk (2025) dan Cahayani, dkk (2025) menyarankan untuk menghadirkan konsep yang lebih kreatif dan inovatif (Rusheryanti et al., 2025; Cahayani et al., 2025). Namun, kedua penelitian tersebut juga belum mengadaptasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) secara khusus dalam *e-comic* yang dikembangkan. Maka, masih diperlukan pengembangan media pembelajaran *e-comic* dengan konsep yang lebih kreatif dan inovatif serta kontekstual mengemas materi IPS yang abstrak sehingga dapat menjadi sarana *scaffolding* bagi peserta didik untuk mencapai *meaningful learning*.

E-comic dipilih karena menawarkan materi pembelajaran yang dapat dikemas dalam bentuk sebuah jalan cerita dengan visualisasi menarik serta berbentuk digital. Pemilihan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai pendekatan yang digunakan dalam media pembelajaran juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak usia 7-12 tahun sedang berada pada tahap operasional konkret. Model CTL dipilih karena terbukti mendukung tahap berpikir operasional konkret melalui pengalaman belajar nyata, sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Akmal & Festiyed, 2023). Hal ini sesuai dengan tahap kognitif peserta didik kelas V dimana anak mulai berpikir logis dan mampu menerapkan pemikirannya melalui contoh nyata. Jalan cerita dalam *e-comic* akan dibuat berdasarkan tujuh tahapan CTL yaitu *constructivism*, *inquiry*, *questioning*, *learning community*, *modelling*, dan *authentic assessment*. Dengan adanya integrasi antara media pembelajaran *e-comic* dan CTL diharapkan dapat

menghadirkan solusi dalam pembelajaran IPS yang dinilai abstrak oleh peserta didik kelas V.

Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas media pembelajaran *e-comic* dalam pembelajaran IPS, namun belum ditemukan yang secara khusus mengembangkan *e-comic* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi Keanekaragaman Hayati beserta Persebarannya di Indonesia di kelas V sekolah dasar. Selain itu, adanya perbedaan konsep yang dirancang lebih kreatif dan inovatif dengan menghadirkan pengalaman belajar menggunakan pendekatan CTL kepada peserta didik melalui pembagian episode *e-comic* berdasarkan tahapannya. Terdapat juga episode yang dilengkapi dengan fitur pendukung tahapan CTL agar lebih optimal yaitu *puzzle*. Oleh sebab itu, ada kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diteliti dengan mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis CTL yang dirancang khusus sebagai sarana *scaffolding* peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi Keanekaragaman Hayati beserta Persebarannya di Indonesia.

Dalam pengembangan *e-comic* ini, peneliti menggunakan Genially sebagai platform utama karena platform ini menyediakan beberapa fitur yang mendukung pengembangan *e-comic* sebagai *scaffolding* untuk membantu peserta didik memahami materi berdasarkan tahapan CTL. Sejalan dengan hasil dari penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan Genially sebagai media pembelajaran terbukti layak, menarik, dan berpotensi mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar (Afni et al., 2024). Genially sebagai sarana *scaffolding* dapat mengurangi kompleksitas media pembelajaran yang berbasis pendekatan CTL sehingga kapasitas kognitif peserta didik dapat difokuskan pada pemahaman konsep, alih-alih pada kebingungan teknis. Selanjutnya, aplikasi ProCreate dan Canva digunakan untuk menghasilkan ilustrasi visual yang detail sehingga mendukung penyajian materi secara menarik dan jelas dalam *e-comic*. Serta *quiz post-test* menggunakan *google form* di episode akhir *e-comic* untuk mengukur perubahan hasil belajar peserta didik. Penggunaan beberapa platform ini diharapkan dapat memperkuat fungsi *scaffolding* dalam media

pembelajaran, yaitu memberikan dukungan visual dan interaktif yang membantu peserta didik memahami konsep IPS secara autentik dan bertahap.

Berdasarkan penjelasan diatas, solusi yang dihadirkan dalam penelitian ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *e-comic* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan judul “Pengembangan *E-Comic* NusaRimba Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran IPS”. Diharapkan media ini dapat mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran muatan IPS di kelas V dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga proses pembelajaran IPS menjadi aktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru kesulitan menyampaikan materi muatan IPS karena banyak bacaan dan konsep yang sulit dipahami peserta didik.
2. Penyampaian materi IPS didominasi oleh metode ceramah yang bersifat *teacher centered*.
3. Tidak pernah menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran IPS.
4. Tidak tersedianya media pembelajaran digital yang menarik serta mendukung *scaffolding* peserta didik.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam materi Keanekaragaman Hayati beserta Persebarannya di Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas perlu dibatasi agar penelitian lebih terarah dan efektif. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran difokuskan pada materi keanekaragaman hayati flora dan fauna khas Indonesia beserta persebarannya pada muatan IPS kelas V Sekolah Dasar berdasarkan Kurikulum Merdeka.

2. Subjek pengguna media pembelajaran adalah peserta didik kelas V SD Bina Insani.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *e-comic* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pengembangan media pembelajaran lain tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini.

D. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran NusaRimba berupa *e-comic* berbasis CTL pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar?
2. Apakah media pembelajaran NusaRimba berupa *e-comic* berbasis CTL pada pembelajaran IPS layak digunakan peserta didik kelas V sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan, baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran serupa pada mata pelajaran IPS.

2. Praktis

a. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam mengembangkan kebijakan sekolah untuk mendorong penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Guru

Media *e-comic* “NusaRimba” dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran menarik dan kontekstual yang membantu guru menjelaskan materi IPS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. **Peserta Didik**

E-comic ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna serta membantu peserta didik memahami materi melalui cerita bergambar untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

d. **Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan pembandingan untuk penelitian berikutnya.

