



PENGEMBANGAN MEDIA KOKAREL (KOMIK KARTUN ELEKTRONIK) MATERI SIKLUS HIDUP TUMBUHAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Neyla Noer Ainy¹, Abdul Aziz Hunaifi², Muhamad Basori³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: ainyneylanoer@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1864>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026

Final Revised: 24 January 2026

Accepted: 10 February 2026

Published: 28 February 2026

Keywords:

Media

Kokarel

Comics

Plant Life Cycle



ABSTRACT

This research and development aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the KOKAREL (Electronic Cartoon Comic) media for the life cycle of plants for grade IV of Elementary School. This research and development uses the ADDIE model which consists of the stages (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The subjects of this research were teachers and 32 grade IV students of SDN 1 Grogol, Kediri Regency. The data analysis techniques used were qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this research show that (1) The results of the validity test of material experts were 90% and media experts were 86%, both scores obtained showed very valid criteria. (2) The results of the practicality test showed a percentage of teacher response scores of 92%. Then, the results of the student practicality test in the limited trial obtained a percentage of 82.8% and the student practicality test in the broad trial obtained a percentage of 86.4%. The results of the practicality test for teachers and students showed very practical criteria. (3) The results of the effectiveness test in the limited trial obtained an average pretest score of 66.4 and an average posttest score of 81.4. Then, in the extensive trial, an average pretest score of 69.2 and an average posttest score of 84 were obtained. This shows an increase in learning outcomes before and after using the KOKAREL (Electronic Cartoon Comic) learning media.

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) materi siklus hidup tumbuhan kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (1) Analisis (Analyze), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), dan (5) Evaluasi (Evaluation). Subyek penelitian ini adalah guru dan 32 siswa kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil uji kevalidan ahli materi 90% dan ahli media 86%, kedua skor yang diperoleh menunjukkan kriteria sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase skor respon guru sebesar 92%. Kemudian, hasil uji kepraktisan siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 82,8% dan uji kepraktisan siswa pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 86,4%. Hasil uji kepraktisan guru dan siswa menunjukkan kriteria sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan pada uji coba terbatas memperoleh nilai rata-rata pretest 66,4 dan nilai rata-rata posttest 81,4. Kemudian, pada uji coba luas memperoleh nilai rata-rata pretest 69,2 dan nilai rata-rata posttest 84. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik).

Kata kunci: Media, Kokarel, Komik, Siklus Hidup Tumbuhan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi setiap manusia. Pendidikan memiliki kapasitas untuk mengubah sudut pandang individu dan meningkatkan kesopanan mereka dalam konteks sosial (Ummah & Mustika, 2024). Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan pribadi-pribadi teladan sekaligus menyadari pentingnya komponen-komponen pendidikan lainnya (Widiyanti & Anugraheni, 2022). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan logis siswa. Kerangka kerja IPAS bertujuan untuk meningkatkan kemampuan tersebut melalui pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam kurikulum merdeka, sains dan ilmu pengetahuan sosial diintegrasikan ke dalam IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum mandiri adalah untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa, mendorong keterlibatan aktif, mengasah keterampilan bertanya, meningkatkan kesadaran diri dan pemahaman terhadap lingkungan, serta memperdalam pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Anggita et al., 2023). Terdapat berbagai materi yang dipelajari pada pembelajaran IPAS, salah satunya yaitu materi siklus hidup.

Pengetahuan siswa tentang siklus hidup sangat penting untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar. Siklus hidup organisme merupakan komponen krusial dalam membangun fondasi pengetahuan ilmiah siswa, karena memungkinkan mereka memahami perkembangan dan interaksi makhluk hidup tumbuhan dengan lingkungannya. Siklus hidup merupakan serangkaian tahapan kehidupan makhluk hidup mulai dari lahir hingga dewasa (Fitri et al., 2021). Materi ini penting dalam meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa, serta pentingnya menyampaikan prinsip-prinsip biologi fundamental yang berkaitan dengan pemahaman dan keberlanjutan lingkungan, banyak siswa masih kesulitan memahaminya (Sari et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri terdapat beberapa permasalahan yaitu siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa kesulitan dalam memahami materi siklus hidup tumbuhan, dan belum ada inovasi media pembelajaran materi siklus hidup tumbuhan. Kemudian, diperkuat dengan hasil wawancara mengenai topik pembelajaran IPAS bersama guru kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri diperoleh permasalahan bahwa guru masih berfokus pada buku paket yang berasal dari sekolah dan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Permasalahan tersebut dapat berdampak pada menurunnya antusias belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Pada ulangan harian materi siklus hidup tumbuhan, 62,5% atau 20 dari 32 siswa mendapat nilai rendah di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 65. Hal tersebut merupakan suatu permasalahan penting yang harus segera diatasi.

Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sumber daya apa pun yang dapat merangsang kognisi, emosi, fokus, dan kompetensi siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Media pendidikan berfungsi sebagai instrumen yang memfasilitasi proses belajar mengajar. Media mencakup segala sumber daya yang dapat membangkitkan pikiran, emosi, fokus, dan kompetensi peserta didik, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran (Nurhikmah et al., 2023).

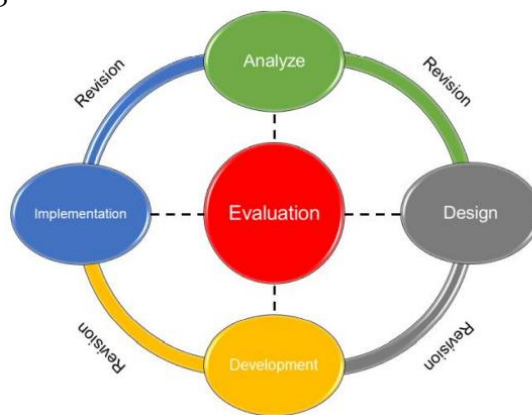
Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik. Komik sebagai sumber pendidikan pribadi dengan memfasilitasi pemahaman melalui penggunaan

visual untuk mengomunikasikan pengetahuan (Fatonah et al., 2024). Komik menggunakan bahasa dialogis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pesan yang ingin disampaikan, sehingga membantu mereka tetap fokus (Risti, 2021). Komik terdiri dari kata-kata dan gambar yang bertujuan untuk memberi informasi kepada pembaca. Ruang gambar merupakan elemen tata letak yang umum dalam komik. Dalam hal ini, gambar-gambar tersebut menciptakan sebuah cerita yang digambarkan oleh simbol dan bentuk. Kartun juga dianggap sebagai karya sastra, khususnya sebagai karya sastra bergambar. Komik dapat berfungsi sebagai alat untuk pembelajaran kolaboratif, berfungsi baik sebagai sumber daya instruksional maupun media pembelajaran individual (Guntur et al., 2023).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV Sekolah Dasar”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Addie. Model Addie terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian (Sugiyono, 2021). Model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan komprehensif dalam proses pengembangan produk. Model ini dapat berfungsi sebagai kerangka kerja untuk pembuatan produk, termasuk model, strategi pembelajaran, metodologi, media, dan materi pengajaran. Model Addie menawarkan metode untuk mengelola kompleksitas yang terlibat dalam pengembangan model untuk digunakan dalam lingkungan belajar yang terstruktur. Model Addie dipandang lebih rasional dan komprehensif daripada teori alternatif (Sabdarini et al., 2021). Berikut gambar pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE:



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: (Rachma et al., 2023)

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri yang bertempat di Jl. Raya Gringging No.2A, Griging Kidul, Grogol, Kec. Grogol, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64151. Produk media KOKAREL melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan uji coba lapangan. Uji coba ini menggunakan subjek guru dan siswa kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri yang terdiri atas 32 siswa. Jumlah subyek uji coba skala kecil yaitu sebanyak 7 siswa. Sedangkan, subyek uji coba skala besar sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan angket, soal pretest dan soal posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan tahapan penelitian dan pengembangan ini.

1. Analisis (*Analysis*)

Berikut merupakan tahapan analisis yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri:

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukann untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri. Pada tahap awal penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV secara langsung dan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri materi siklus hidup tumbuhan.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran oleh guru dan siswa kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri. Peneliti melakukan analisis kebutuhan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus hidup tumbuhan di kelas VI SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri. Penelitian dilakukan melalui penyebaran angket kebutuhan yang dibagikan kepada guru dan siswa SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan produk. Dalam tahap ini akan menghasilkan desain dari perancangan produk. Peneliti menentukan elemen media komik yang akan dikembangkan dengan mengumpulkan gambar, animasi, tema, materi pembelajaran, dan menentukan desain bagian isi dalam media pembelajaran komik yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) pada pembelajaran materi siklus hidup tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri. Desain media ini berbentuk elektronik yang didalamnya berisi materi siklus hidup tumbuhan yang disajikan secara menarik melalui percakapan antar tokoh dalam bentuk komik. Media ini memiliki berbagai fitur seperti tombol hyperlink, musik, animasi bergerak, materi teks, balon percakapan, dan soal latihan. Media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) merupakan media interaktif yang didalamnya menyajikan gambar, animasi, tulisan, tokoh cerita, dan audio musik. Media ini juga dilengkapi soal kuis materi siklus hidup tumbuhan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa setelah implementasi pembelajaran dengan media KOKAREL. Media ini bersifat interaktif karena dapat digunakan secara langsung oleh pengguna dimana saja dan kapan saja.

Desain awal dari media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Awal

Keterangan	Desain
Halaman sampul	

**Halaman
menu**



**Halaman
profil
pengembang**



**Halaman
capaian
pembelajaran**

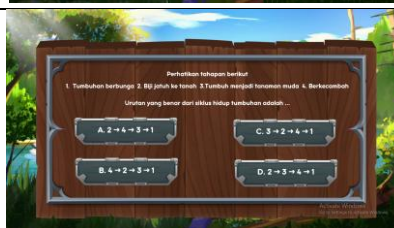


**Halaman
tujuan
pembelajaran**



**Halaman
komik**



Petunjuk pengerjaan soal**Soal latihan kuis****3. Pengembangan (development)**

Pada tahap pengembangan, dilakukan uji validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil validasi ahli dapat digunakan untuk menilai kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri, sedangkan saran dan masukan dapat dijadikan dasar penyempurnaan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Media Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) harus melalui uji kevalidan produk sebelum diimplementasikan pada uji coba lapangan. Penelitian ini menggunakan alat evaluasi berupa angket validasi untuk menilai kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik). Angket diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) yang dikembangkan dalam penelitian ini. Berikut merupakan hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi

Validasi	Skor	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Media	86%	Sangat Valid

Sumber: Data Peneliti, 2025

Uji validasi media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi materi memperoleh penilaian sebesar 90%. Kemudian, hasil validasi media memperoleh penilaian sebesar 86%. Skor validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) berada pada kategori sangat valid dan media pembelajaran dapat digunakan pada materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahmatin et al., 2021) yang menjelaskan bahwa hasil uji validasi komik memiliki tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 91%, penilaian oleh ahli media sebesar 88%. Media pembelajaran berupa komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran dan sangat menarik untuk pembelajaran. Selain itu, media ini disajikan dalam format yang lugas, ringkas, dan mudah dipahami, diperkuat oleh percakapan antar karakter yang secara efektif mengkomunikasikan informasi layaknya penjelasan lisan di lingkungan kelas. Komik digital dipilih karena komponen naratifnya yang lugas, daya tarik visual, dan aksesibilitasnya bagi siswa melalui dialog lisan.

4. Implementasi (Implementation)

Tahapan yang keempat merupakan implementasi. Tahap ini melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi tampilan atau fungsionalnya produk. Pada tahap implementasi

dilakukan uji coba produk yang meliputi uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan luas. Penelitian ini melibatkan guru kelas IV dan seluruh siswa kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Penilaian keefektifan dilakukan berdasarkan nilai hasil belajar siswa (nilai *posttest*) setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) pada materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri.

Berikut merupakan uji kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru, siswa skala terbatas, dan siswa skala luas.

Tabel 3. Uji Kepraktisan

Subyek	Perolehan Skor	Kategori
Guru	92%	Sangat Praktis
Siswa Terbatas	82,8%	Sangat Praktis
Siswa Luas	86,4%	Sangat Praktis

Sumber: Data Peneliti, 2025

Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase skor respon guru sebesar 92%. Kemudian, hasil uji kepraktisan siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 82,8% dan uji kepraktisan siswa pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 86,4%. Nilai kepraktisan yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) mendapat kategori sangat praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kanti et al., 2018) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital mendapat reaksi yang sangat positif dari siswa, seperti yang terlihat dari kuesioner respons siswa yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital sangat menarik. Selain itu, para pendidik menganggap media komik digital bermanfaat. Pemanfaatan media dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena memfasilitasi pembelajaran mandiri, tidak dibatasi oleh kerangka waktu tertentu, dan dapat mengurangi durasi keseluruhan dibandingkan dengan metode sebelumnya.

Berikut merupakan uji keefektifan yang diperoleh dari hasil uji coba siswa skala terbatas dan skala luas.

Tabel 4. Uji Keefektifan Skala Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Ket.	Nilai Posttest	Ket.	KKTP
1.	AAW	65	TT	80	T	75
2.	AIA	60	TT	80	T	75
3.	AHH	70	TT	85	T	75
4.	AHS	55	TT	75	T	75
5.	BA	75	T	85	T	75
6.	CSA	80	T	90	T	75
7.	DAP	60	TT	75	T	75
Jumlah Siswa Tuntas		2		7		
Rata-rata		66,4		81,4		
Kategori		Tidak Efektif		Sangat Efektif		

Tabel 5. Uji Keefektifan Skala Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Ket .	Nilai Posttest	Ket.	KKTP
1.	DPA	70	TT	85	T	75
2.	DAK	65	TT	80	T	75
3.	GDS	80	T	90	T	75
4.	HNS	60	TT	70	TT	75
5.	JLG	75	T	80	T	75
6.	KGY	65	TT	75	T	75
7.	KZS	60	TT	80	T	75
8.	MGN	50	TT	65	TT	75
9.	MS	80	T	100	T	75
10.	MCA	80	T	95	T	75
11.	MFNR	70	TT	80	T	75
12.	MA	65	TT	90	T	75
13.	MBA	60	TT	85	T	75
14.	MNDA	90	T	100	T	75
15.	NKP	65	TT	80	T	75
16.	NRPW	80	T	100	T	75
17.	NAH	75	T	85	T	75
18.	RKS	65	TT	80	T	75
19.	RA	60	TT	75	T	75
20.	SBESA	75	T	85	T	75
21.	TBBS	65	TT	80	T	75
22.	TS	60	TT	75	T	75
23.	VC	55	TT	75	T	75
24.	YKD	75	T	90	T	75
25.	ZWA	85	T	100	T	75
Jumlah Siswa Tuntas		10		23		
Rata-rata		69,2		84		
Kategori		Tidak Efektif		Sangat Efektif		

Sumber: Data Peneliti, 2025

Hasil uji keefektifan pada uji coba terbatas memperoleh nilai rata-rata pretest yang dibagikan sebelum menggunakan media KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) yaitu sebesar 66,4 dan hanya 2 siswa (28,5%) yang mencapai nilai tuntas. Kemudian, dari nilai soal evaluasi (posttest) yang dibagikan sesudah menggunakan media KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) yaitu memperoleh nilai rata-rata 81,4 dan sebanyak 7 siswa (100%) mencapai nilai tuntas.

Hasil uji keefektifan pada uji coba luas memperoleh rata-rata nilai pretest yang dibagikan sebelum menggunakan media KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) yaitu sebesar 69,2 dan hanya 10 siswa (40%) yang mencapai nilai tuntas. Kemudian, dari nilai soal evaluasi (posttest) yang dibagikan sesudah menggunakan media KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) yaitu memperoleh rata-rata 84 dan 23 siswa (92%) mencapai nilai tuntas.

Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik). Nilai keefektifan yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun

Elektronik) mendapat kategori sangat efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hanifah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran PPKn dengan media komik digital menghasilkan peningkatan pengetahuan sebesar 38,47%, yang dikategorikan sebagai peningkatan sedang. Komik digital sebagai media pembelajaran memiliki kemampuan untuk melibatkan siswa, meningkatkan daya tarik materi, memfasilitasi pemahaman konsep abstrak, dan menyajikan konten melalui narasi yang komprehensif. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Proses evaluasi menentukan apakah produk yang dikembangkan berhasil dan memenuhi harapan. Penting untuk mengidentifikasi dan menyempurnakan bagian produk yang membutuhkan perbaikan. Tujuannya adalah untuk menciptakan kualitas produk itu. Pada tahap evaluasi dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik). Media pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) disempurnakan sesuai dengan hasil penilaian atau evaluasi yang belum terpenuhi.

Dari hasil validasi yang telah dilakukan, diperoleh saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) pada materi siklus hidup tumbuhan. Saran dan komentar dari validasi materi yaitu menambah daftar referensi pada bahan ajar dan memperbaiki kata yang *typo* pada soal evaluasi. Kemudian, saran dan komentar dari validasi media yaitu memperbaiki sistematika penulisan, menambah petunjuk penggunaan, menyesuaikan tata letak tulisan, dan mengubah warna font agar menjadi lebih terang.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan produk media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) yang digunakan pada materi siklus hidup tumbuhan siswa kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri. Berikut merupakan penjabaran hasil dari uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang telah diperoleh;

1. Hasil validasi materi memperoleh penilaian sebesar 90%. Kemudian, hasil validasi media memperoleh penilaian sebesar 86%. Skor validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) sangat valid dan dapat digunakan pada pembelajaran materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri.
2. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase skor respon guru sebesar 92%. Kemudian, hasil uji kepraktisan siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 82,8% dan uji kepraktisan siswa pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 86,4%. Nilai kepraktisan yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) sangat praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri.
3. Hasil uji keefektifan pada uji coba terbatas memperoleh nilai rata-rata pretest 66,4 dan nilai rata-rata posttest 81,4. Kemudian, pada uji coba luas memperoleh nilai rata-rata pretest 69,2 dan nilai rata-rata posttest 84. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik). Nilai keefektifan yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) sangat efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten

Kediri.

REFERENSI

- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Fatonah, R. J., Yunizar, D. A., Yunita, N., & Aeni, A. N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK “KODIGA” TENTANG HALAL DAN HARAM DALAM KEGIATAN BERNIAGA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 6 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01).
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KOMPETENSI DASAR SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN UNTUK SISWA KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER. 12, 135–141. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.10367>
- Risti, D. (2021). Pengembangan Komik Interaktif Soal Cerita Matematika Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 6(Volume 6), 204–220. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v6i2.4788>
- Sabdarini, C., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3765–3777. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1393>
- Sari, D. N., Puspitasari, A., Damasyanti, D., & Istiyati, S. (2024). *Social, Humanities, and*

Educational Studies SHES: Conference Series 7 (5) (2024) 820-827 Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Panularan Surakarta Melalui Media Pembelajaran Diorama pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup. 7(5), 820-827.

Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). In *Metode Penelitian Pendidikan*.

Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573-1582.

Widiyanti, M., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android "Opera Juragan" pada Materi Operasi Hitung di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5480-5485. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3243>

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA