

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
KOKAREL (KOMIK KARTUN ELEKTRONIK) MATERI  
SIKLUS HIDUP TUMBUHAN KELAS IV SDN 1 GROGOL  
KABUPATEN KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**NEYLA NOER AINY**

NPM : 2014060301

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK  
INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI**

**2026**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi oleh :

**NEYLA NOER AINY**

NPM: 2014060301

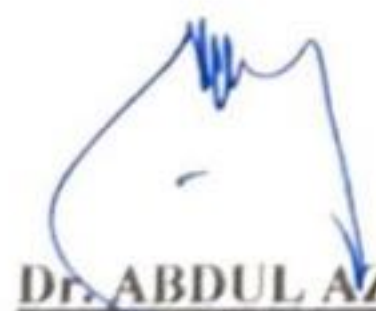
JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOKAREL  
(KOMIK KARTUN ELEKTRONIK) MATERI SIKLUS HIDUP  
TUMBUHAN KELAS IV SDN 1 GROGOL KABUPATEN KEDIRI**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

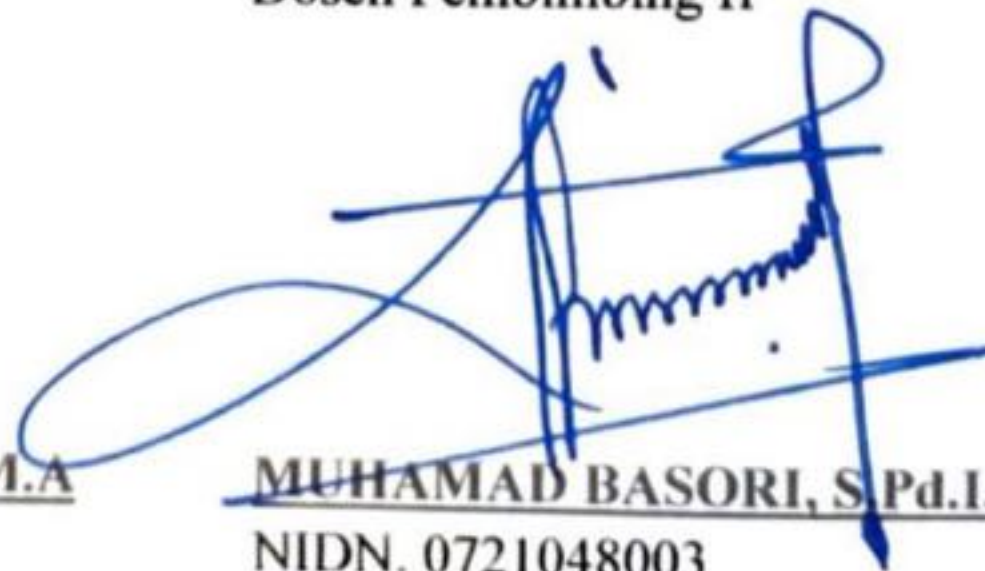
Tanggal: 30 Desember 2025

Dosen Pembimbing I



Dr. ABDUL AZIZ HUNAIFI, M.A  
NIDN. 0704078402

Dosen Pembimbing II



MUHAMAD BASORI, S.Pd.I., M.Pd  
NIDN. 0721048003



**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

**NEYLA NOER AINY**

NPM: 2014060301

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOKAREL  
(KOMIK KARTUN ELEKTRONIK) MATERI SIKLUS HIDUP  
TUMBUHAN KELAS IV SDN 1 GROGOL KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 20 Januari 2026

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji:

- |               |                                 |
|---------------|---------------------------------|
| 1. Ketua      | : Dr. ABDUL AZIZ HUNAIFI, M.A   |
| 2. Penguji I  | : BAGUS AMIRUL MUKMIN, M.Pd     |
| 3. Penguji II | : MUHAMAD BASORI, S.Pd.I., M.Pd |

Mengetahui,

Dekan FKIP



iii

#### HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : NEYLA NOER AINY

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Nganjuk, 15 Maret 2001

NPM : 2014060301

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Januari 2026

Yang menyatakan,



NEYLA NOER AINY  
NPM: 2014060301

## **MOTTO**

"Orang beriman itu bagaikan mutiara. Di mana pun dia berada, keindahan selalu ada dalam dirinya." - Imam Malik bin Anas

"Keberhasilan adalah perjalanan panjang dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat." - Winston Churchill



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji syukur bagi Allah SWT atas segala limpah nikmat, rahmat, kesehatan dan dukungan serta doa dari orang-orang yang aku sayangi, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Untuk Orang tua dan suami saya terimakasih atas dukungan, do'a serta kasih sayang yang telah menjadi penyemangat paling setia dan juga memotivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini adalah bukti bahwa perjuanganmu tidak sia-sia.
2. Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.
3. Kepada Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri, tempat dimana menimba ilmu yang sangat bermanfaat.
4. Terimakasih untuk teman-temanku seperjuangan Prodi PGSD.
5. Semoga kita dapat bertemu kembali dengan kesuksesan masing-masing.



## ABSTRAK

**Neyla Noer Ainy:** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri.

**Kata Kunci:** Media, Kokarel, Komik, Siklus Hidup Tumbuhan

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa kesulitan dalam memahami materi siklus hidup tumbuhan, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum ada inovasi media pembelajaran materi siklus hidup tumbuhan. Permasalahan tersebut berdampak pada menurunnya antusias belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Pada ulangan harian materi siklus hidup, 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.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni: (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) materi siklus hidup tumbuhan kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) materi siklus hidup tumbuhan kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri. (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) materi siklus hidup tumbuhan kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri.

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 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). Media pembelajaran KOKAREL (Komik Kartun Elektronik) yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

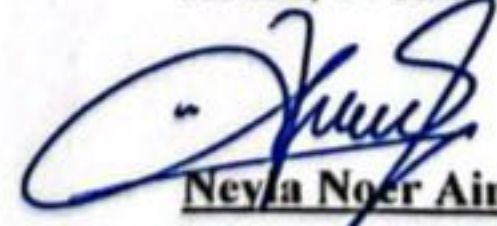
Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A., selaku Dosen Pembimbing I skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
6. Kepada kedua orang tua dan suami saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya dengan sepenuh hati.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 19 Januari 2026

  
Neyla Noer Ainy  
NPM : 2014060301



## DAFTAR ISI

	Halaman
COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Pengembangan.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoritis.....	5
2. Manfaat Praktis.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	6
B. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	8
2. Hakikat Komik.....	10
3. Materi Siklus Hidup Tumbuhan.....	12
4. Psikologi Perkembangan Anak Sekolah Dasar.....	13



5. Psikologi Perkembangan Anak Kelas IV Sekolah Dasar.....	14
C. Kerangka Berpikir.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Model Pengembangan.....	17
B. Prosedur Pengembangan.....	18
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	18
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	18
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	19
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	19
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	19
C. Desain Pengembangan.....	20
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
E. Instrumen Penelitian.....	22
F. Teknik Pengumpulan Data.....	27
G. Teknik Analisis Data.....	28
H. Metode, Uji coba dan Validasi Produk.....	33
I. Norma Pengujian.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	36
1. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan.....	36
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	37
3. Desain Awal Media.....	39
B. Data Uji Coba.....	42
1. Hasil Uji Validasi.....	42
2. Uji Coba Terbatas.....	47
3. Pengujian Model Luas.....	52
C. Analisis Data.....	57
1. Kevalidan.....	57
2. Kepraktisan.....	58
3. Keefektifan.....	58
D. Revisi Produk.....	59



1. Desain Model Akhir.....	59
E. Kajian Produk Akhir.....	62
1. Spesifikasi Produk.....	62
2. Keunggulan, Inovasi, dan Kelemahan.....	62
c. Kelemahan.....	63
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	66
1. Untuk Kepala Sekolah.....	66
2. Untuk Guru.....	66
3. Untuk Peneliti Selanjutnya.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi pedoman observasi.....	22
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara.....	23
Tabel 4. 1 Desain awal media KOKAREL (Komik Kartun Elektronik).....	39
Tabel 4. 2 Penyajian Skor Validasi Materi.....	43
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Media Sesudah di Revisi.....	45
Tabel 4. 4 Angket Kepraktisan Guru.....	47
Tabel 4. 5 Angket Kepraktisan Siswa.....	49
Tabel 4. 6 Data soal Evaluasi uji coba terbatas.....	50
Tabel 4. 7 Angket Kepraktisan Siswa.....	53
Tabel 4. 8 Data evaluasi uji coba luas.....	55
Tabel 4. 9 Desain Awal dan Desain Akhir Media KOKAREL.....	59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	16
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	17

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita acara bimbingan.....	71
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	73
Lampiran 3 Lembar Wawancara.....	74
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	76
Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	77
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	78
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	81
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran.....	84
Lampiran 9 Angket Respon Guru.....	120
Lampiran 10 Angket Respon Siswa.....	123
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	127
Lampiran 12 Presensi Siswa.....	129
Lampiran 13 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	130



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

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). Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan sistematis oleh seorang pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar, memfasilitasi pelatihan, dan melaksanakan kegiatan pendidikan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan, kemampuan, dan potensi peserta didik, sehingga mereka dapat mengembangkan nilai-nilai spiritual dan keagamaan, kecerdasan, kepribadian, disiplin diri, karakter moral, dan keterampilan yang dimiliki. 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. 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 berfungsi sebagai instrumen untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah sumber daya apa pun yang dapat merangsang kognisi, emosi, fokus, dan kompetensi siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Penggabungan media dalam proses pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, mengurangi verbalisme, mendorong



penalaran terstruktur dan sistematis, serta menumbuhkan pemahaman dan nilai-nilai dalam diri peserta didik (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik. Komik adalah ilustrasi sederhana bergaya kartun yang menyampaikan rangkaian narasi, merangkum pesan penting dalam format yang ringkas dan mudah dipahami. 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 memiliki atribut khas yang dapat memikat beragam demografi, terlepas dari tingkat pendidikan, status sosial, dan faktor lainnya. Atribut kartun yang dimaksud mencakup humor yang sehat, kegembiraan, nilai hiburan, kepraktisan, dan fokus pada pengalaman manusia. Komik berfungsi sebagai sumber daya pendidikan yang dapat membantu siswa dan melengkapi guru dalam upaya pembelajaran mereka, baik di dalam maupun di luar kelas. 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 Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri”**.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:



1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis kokarel (komik kartun elektronik)
2. Siswa yang diteliti siswa kelas IV SDN 1 grogol kabupaten kediri.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tentang siklus hidup tumbuhan kelas IV Sekolah Dasar

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri



## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan Kelas IV SDN 1 Grogol Kabupaten Kediri ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya, khususnya dalam pembelajaran IPAS materi siklus hidup Tumbuhan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Dapat memberikan masukan dan saran terhadap guru dalam upaya penggunaan media pembelajaran Kokarel (Komik Kartun Elektronik) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru pada materi siklus hidup Tumbuhan menjadi menyenangkan.

#### **b. Bagi Kepala Sekolah**

Media pembelajaran berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) Materi Siklus Hidup Tumbuhan yang dikembangkan ini bisa menjadi referensi media pembelajaran yang dapat dipakai dalam pembelajaran di sekolah secara umum.

#### **c. Bagi Peneliti**

Melalui penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran berbasis Kokarel (Komik Kartun Elektronik) dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang topik penelitian yaitu mengenai materi siklus hidup tumbuhan di kelas IV Sekolah Dasar.



## DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Aprilia, H. M., Aka, K. A., & Permana, E. P. (2021). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar. *Semdikjar*, 304–309.
- 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>
- Iswan Fadlin. (2021). Perkembangan Psikologis Anak Usia Pendidikan Dasar; Emosional, Kognitif, dan Psikomotor. *Jurnal Al-Fikrah*, 10(2), 180–192. <https://doi.org/10.54621/jiaf.v10i2.161>
- 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>
- Kustianingsari, N., Dewi, U., Sn, S., Pd, M., Indonesia, B., Sahabat, L., & Membaca, I. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA MATERI TEKS CERITA MANUSIA DAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA KELAS V SDN PUTAT JAYA III / 379 SURABAYA *Abstrak*. 1–9.



- Mahardika, A. I., Santana Purba, H., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Physics Education Journal*, 5(1), 2022–2023. <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej>
- Nafala, N. M. (2022). IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA Nur Mazidah Nafala 1. *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS*, 3(1), 114–130.
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF E-KOMIK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(6), 686–690.
- 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.
- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5572–5578. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1235>
- 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>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.



- 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. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua). In *Alfabeta* (Vol. 3, Issue 2).
- 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>
- Zulfirman, R. (2025). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6117–6124. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8295>