

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang terjadi dewasa ini sangatlah tidak mungkin jika kita hindari dalam kehidupan kita. Globalisasi memiliki kedudukan yang sangat penting dalam meningkatkan kemajuan dari suatu negara. Namun, seiring berjalannya globalisasi atau perkembangan suatu negara, maka akan semakin berat pula tantangan yang dihadapi oleh masyarakat terlebih lagi di dalam dunia pendidikan. Pendidikan di era sekarang ini pun terus mengalami suatu perkembangan sehingga mengantarkan banyak perubahan di berbagai aspek kehidupan. Pendidikan ialah pondasi utama bagi manusia bahkan pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu proses memanusiakan manusia sehingga menjadi manusia yang lebih baik dan dapat bermanfaat bagi sekitarnya. Hal itu ditunjukkan dengan adanya transformasi yang dialami oleh seseorang baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Melalui pendidikan, seseorang mampu meningkatkan potensi yang ada di dalam dirinya secara maksimal. Akibatnya melalui perubahan tersebut diharapkan mampu membawa perubahan positif bagi kehidupan (Zuina *et al.*, 2020). Sejalan dengan hal tersebut pendidikan merupakan upaya sadar dan sistematis untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sedangkan menurut (Adnyani *et al.*, 2020) Pendidikan ialah sarana yang sangat penting untuk menumbuhkan mutu generasi penerus bangsa untuk keberlangsungan

pembangun di suatu negara. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 (2003:1) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sekolah dasar ialah jenjang pendidikan yang paling dasar dan memegang peranan sangat penting bagi keberlangsungan proses pendidikan di tahap berikutnya. Satuan pendidikan sekolah dasar sering juga dikatakan sebagai dasar, pondasi atau gerbang pendidikan formal yang lebih tinggi, karena kualitas tahapan pendidikan berikutnya sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan dasar. Dengan kata lain, semakin baik kualitas pada pendidikan dasar, maka semakin baik juga kualitas pada tahapan pendidikan selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut maka siswa hendaklah dibekali dengan kepribadian, pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dalam berpikir tingkat tinggi (HOTS) sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era saat ini. Kendati demikian, tujuan pendidikan haruslah dapat tercapai sejalan dengan perkembangan jaman dan perubahan konsep pembelajaran. HOTS menjadi modal awal bagi peserta didik tatkala mengarungi gerak kehidupan yang semakin lama semakin erat kaitannya dengan perkembangan jaman. Dengan menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi, maka peserta didik diharapkan dapat menjawab tantangan abad ke-21. Peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan untuk berpikir dan memahami saja melainkan peserta didik harus mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Salah satu muatan pelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yakni IPA. Pendidikan IPA tidak semata-mata hanya terdiri dari fakta,

konsep dan teori yang hanya dilisankan melainkan mencakup aktivitas atau prosedur nyata. IPA mengharuskan peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, nyata dan juga kreatif dalam memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan IPA (Utami *et al.*, 2019). Pada dasarnya pembelajaran IPA ialah pembelajaran yang tidak hanya memerlukan pengembangan pengetahuan dan pemahaman mengenai alam sekitarnya saja namun juga memerlukan kemampuan dalam berpikir kritis. Sehingga pengetahuan yang diperoleh oleh siswa dapat lebih bermakna. Sejalan dengan hal itu menurut (Baharuddin *et al.*, 2018) Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki implikasi untuk mengembangkan cara berpikir ilmiah peserta didik. Namun pada kenyataannya muatan pelajaran IPA seringkali dianggap sulit dan membosankan terlebih pada situasi pandemi *covid-19* seperti sekarang ini.

Pada masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini, pembelajaran di sekolah-sekolah melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM terbatas) sehingga penyampaian materi dalam pembelajaran dirasa kurang optimal. Pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini diwajibkan agar mampu menerima informasi dari berbagai sumber dan tidak hanya bertumpu pada satu sumber belajar saja melainkan perlu memanfaatkan sumber belajar yang mampu mengasah keterampilan dan pemahaman peserta didik melalui aspek visualnya sehingga peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dan berimajinasi. Tercapai atau tidaknya tujuan dari suatu pembelajaran bergantung pada sumber belajar yang dipergunakan. Seiring berkembangnya teknologi yang ada, guru dituntut agar mampu mengembangkan sumber belajar yang efektif sesuai dengan situasi dan kebutuhan peserta didik. Hal ini mengharuskan guru untuk berinovasi dalam

mengemas pembelajaran agar sesuai dengan kondisi saat ini terutama dalam pemilihan media dan model pembelajaran. Pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menopang proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dan tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diadopsi untuk membekali siswa dengan kepribadian, pengetahuan, keterampilan dan kemampuan beripikir tingkat tinggi (HOTS) yakni dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Arends (2008:41), *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi masalah dalam kehidupan sehari-hari dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu lompatan untuk investigasi dan penyelidikan. Sedangkan menurut Shoimin (2014) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat membentuk dan mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang berpusat pada kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* ialah model pembelajaran yang menghadapkan siswa kepada masalah dalam kehidupan nyata sebagai awal dalam proses pembelajaran. Masalah yang dihadapkan kepada siswa sebelum mempelajari materi harus diselesaikan, sehingga dengan memecahkan masalah tersebut siswa akan mengetahui bahwa mereka membutuhkan pengetahuan ataupun informasi baru yang harus dipelajari untuk memecahkan masalah yang diberikan. Sehingga model ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi.

Selain penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, dalam proses pembelajaran juga membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Nurfadhilah, dkk (2021). Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat menyalurkan pesan dari pembelajaran melalui berbagai saluran yang dapat menstimulus pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk memperkaya informasi pada diri siswa sehingga tujuan dari diadakannya pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Kemendikbud (2016:2) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Media sebagai sarana pembelajaran dimanfaatkan sebagai alat dalam menyampaikan materi, sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media sebaiknya berisikan hal-hal yang mampu menarik perhatian peserta didik, efisien, fleksibel sehingga dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik, mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, media pembelajaran seharusnya kini dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui media digital. Media pembelajaran berbentuk digital sangatlah tepat jika diterapkan oleh guru dalam menunjang proses pendidikan, hal ini dikarenakan sifat dari media pembelajaran berbentuk digital yang efisien, fleksibel dan mudah diakses dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan dengan ibu Ni Wayan Nanik Wahyuni, S.Pd. guru kelas VI di SD Negeri 2 Bungbungan pada hari sabtu, 24 september 2021 dijelaskan bahwa terbatasnya variasi media pembelajaran digital yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran IPA sehingga siswa kekurangan media untuk membantunya belajar secara mandiri kemudian media yang digunakan sebelumnya dirasa kurang efektif dan efisien untuk serta siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri dan kurang membuat siswa mengasah kemampuan berpikir kritisnya. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran terlebih media yang berbentuk digital dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran tersebut dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Komik digital sebagai salah satu media yang praktis dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mempermudah proses penyampaian materi pelajaran, dengan menggunakan *gadget* maupun *PC* sebagai sumber belajar. Kebiasaan maupun kecenderungan peserta didik di kelas tinggi yang sudah biasa menggunakan *gadget* bisa diubah ke hal yang positif dan bersifat mendidik.

Selain pemaparan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru di SD Negeri 2 bungbungan, peneliti juga bertumpu pada penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Laksmi dan Suniasih (2021) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Air pada Muatan IPA, menyatakan bahwa telah terbukti penggunaan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *problem based learning* sangat efektif dan layak digunakan. Hal ini dapat dilihat pada simpulan penelitiannya yang menyatakan bahwa berdasarkan dari uji validitas, uji ahli isi pembelajaran, uji ahli

desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dengan penilaian pada kategori sangat baik, dan uji coba perorangan yang memperoleh penilaian pada kualifikasi sangat baik. Adapun menurut Pinatih dan Putra (2021) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA, menyatakan bahwa telah terbukti penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat layak di kembangkan dengan kualifikasi baik. Hal tersebut dapat dilihat pada simpulan penelitiannya yang menyatakan bahwa hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil diketahui bahwa komik digital berbasis pendekatan saintifik layak untuk dikembangkan dengan kualifikasi sangat baik. Kemudian Khasanah, dkk (2021) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Komik Dengan Model *Problem Based Learning* Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD, menyatakan bahwa telah terbukti penggunaan media komik berbasis *problem based learning* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dalam simpulan penelitiannya yang menyatakan bahwa berdasarkan uji reliabilitas dengan kriteria *Percentage Agreement* (PA) memperoleh 92,8% termasuk kategori sangat reliabel, sehingga data yang didapatkan dalam validasi kelayakan media komik dengan model *problem based learning* layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu hasil respon peserta didik terhadap media komik dengan model *problem based learning* dari empat aspek yaitu aspek design, aspek pembelajaran, aspek ketepatan isi, aspek kebahasaan memperoleh rata-rata 97,3% termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dalam proses pembelajaran diperlukan suatu model dan media pembelajaran yang inovatif, efisien dan fleksibel yang

disesuaikan dengan perkembangan siswa dan kondisi pendidikan saat ini sehingga pembelajaran menjadi bermakna khususnya pada muatan pelajaran IPA. Salah satu upaya menciptakan suasana belajar yang efektif yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh guru ataupun siswa dimana saja dan kapan saja. Penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* sangat membantu siswa belajar secara mandiri, komik dapat digunakan sebagai media yang menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Komik yang identik dengan buku atau media bergambar yang menarik dan menyenangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila cerita yang termuat didalamnya berisikan materi pengajaran selain itu komik memiliki karakteristik bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar hal ini dapat memudahkan siswa dalam menemukan konsep secara mandiri. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Variasi media pembelajaran IPA dalam bentuk digital yang dimiliki guru masih kurang, sehingga siswa kekurangan media untuk membantunya belajar secara mandiri.
- 1.2.2 Kurangnya sarana pembelajaran yang digunakan sehingga minat siswa untuk belajar menjadi berkurang.

1.2.3 Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku ajar yang didapatkan dari sekolah sehingga tidak menarik perhatian dari siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPA Materi Adaptasi Morfologi Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Bungbungan Klungkung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Bungbungan Klungkung?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas komik digital berbasis *problem based learning* ditinjau dari segi isi, desain dan media pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Bungbungan Klungkung?

- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Bungbungan Klungkung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Bungbungan Klungkung.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas media komik digital berbasis *problem based learning* ditinjau dari segi isi, desain dan media pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Bungbungan Klungkung.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Bungbungan Klungkung.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat berguna dalam pengembangan teori-teori pembelajaran dan media pembelajaran untuk diberbagai jenjang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pengembangan media komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI diharapkan mampu memotivasi siswa dalam belajar, mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan mampu membuat siswa rajin membaca karena dengan menggunakan komik digital pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Produk hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran muatan IPA pada siswa kelas VI sekolah dasar khususnya pada materi adaptasi morfologi. Disamping itu dengan media ini guru diharapkan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang diajarkannya.

c. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil satu kebijakan dalam membina para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi, referensi dan motivasi bagi penelitian lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk ini berupa media dalam bentuk komik digital pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi untuk kelas VI SD.
- 1.7.2 Media komik digital berbasis *problem based learning* ini di kembangkan dengan menggabungkan unsur gambar dan teks.
- 1.7.3 Media komik digital dirancang memiliki ± 20 halaman.
- 1.7.4 Media komik digital berbasis *problem based learning* ini dirancang menjadi media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan siswa dapat mengakses komik ini kapan saja dan dimana saja ataupun dapat diproyeksi untuk ditayangkan pada pembelajaran di dalam kelas.
- 1.7.5 Media komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI yang dirancang mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 1.7.6 Media komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi kelas VI ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *adobe photoshop CS6* sehingga komik yang dihasilkan memiliki kualitas yang tinggi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring berkembangnya teknologi yang ada guru dituntut agar mampu mengembangkan sumber belajar yang efektif sesuai dengan situasi dan kebutuhan peserta didik agar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dalam hal ini guru haruslah mampu mampu memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana dan prasarana yang mampu menunjang berlangsungnya proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan tercapai. Sehingga dalam hal ini sekolah membutuhkan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif mengkontruksi pengetahuannya sendiri serta mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa.

Pentingnya pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* ini, diharapkan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa akan mudah memahami materi yang dipelajari karena materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar yang sesuai dan menarik perhatian siswa. Materi disajikan dengan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa diharapkan mampu memahami konsep materi muatan IPA dengan lebih baik, mampu merangsang siswa untuk belajar, menuntun siswa menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya membuat kesimpulan. Penggunaan bahasa komik yang sederhana membuat materi pelajaran yang dimuat dalam komik mudah dipahami dan dimengerti siswa serta komik digital ini mudah diakses oleh siswa maupun guru dimana saja dan kapan saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan.

- a. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* muatan IPA khususnya pada materi adaptasi morfologi. Materi dan desain pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan muatan IPA materi adaptasi morfologi.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, mudah digunakan oleh guru dan siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan.

- a. Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada muatan pelajaran IPA materi adaptasi morfologi.
- b. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa komik digital yang hanya dapat diakses atau dibaca secara *online* maupun *offline* dengan mengunduhnya terlebih dahulu menggunakan perangkat *smartphone* maupun laptop.
- c. Penelitian pengembangan yang dilakukan dimasa pandemi mengikuti situasi di lapangan, sebab sulit menjangkau siswa dalam jumlah banyak, maka uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan dan uji efektivitas dilakukan jika situasi memungkinkan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1.10.1 Komik digital adalah cerita bergambar berisikan tulisan yang disajikan dalam media elektronik tertentu yang digunakan untuk belajar secara mandiri karena dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja
- 1.10.2 Muatan pelajaran IPA adalah salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. IPA ialah ilmu yang mempelajari mengenai gejala alam sekitar melalui kegiatan pengamatan yang dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan eksperimen dari para ahli.
- 1.10.3 *Problem based learning* ialah model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah di kehidupan nyata sebahai tahap awal dalam proses pembelajaran.