

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Pengembangan**

Kamus Besar Indonesia (KBBI) menyatakan pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Setyosari (2016:277) menyatakan bahwa “pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan”. Menurut Sugiyono (2016:25) “pengembangan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut”. Selanjutnya Sujadi dalam Tatik Sutarti dan Edi Irwan (2017:6) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan. Martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses menyempurnakan sebuah produk yang telah ada lalu dievaluasi dan dapat mempertanggung jawabkannya.

##### **2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang artinya adalah perantara. Dengan demikian media dapat diartikan sebagai perantara pesan dari sumber ke penerima pesan (dalam proses komunikasi). Media bukan hanya berupa alat atau bahan, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan murid dapat memperoleh ilmu pengetahuan.

Bovee dalam Hujair AH (2015:3) menyatakan bahwa “Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat di gunakan untuk menyampaikan

pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Gagne dalam Hujair AH (2015:4) mengatakan bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar”. Serta Briggs dalam Hujair AH (2015 : 4) menyatakan “Mengatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajaran untuk belajar.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang di gunakan sebagai perantara dalam peroses pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih efektifitas dan efesien.

### **2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi Media Pembelajaran Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Menurut Pradani & Aziza dalam Hujair AH (2015:49) yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain :

1. Memberikan solusi terhadap keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, artinya jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek secara langsung, makanya penggunaan media memungkinkan objek yang dibawa ke peserta didik.
2. Melampaui batasan dalam ruang kelas, artinya penggunaan media yang tepat, memungkinkan semua objek dalam proses pembelajaran dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan.
4. Menanamkan konsep dasar yang benar, realistik, dan konkrit.
5. Membangkitkan keinginan dan minat belajar peserta didik.
6. Membangkitkan motivasi serta membantu peserta didik untuk belajar mandiri.

Rusman (2016:162-163) menyatakan bahwa media memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran.
3. Sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan dan kompetensi yang akan dikembangkan untuk dimiliki peserta didik.
4. Sebagai permainan yang membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik.
5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
6. Mengurangi terjadinya verbalisme.
7. Mengatasi keterbatasan ruang,waktu,tenaga.dan daya indera.

#### **2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Nasution dalam Teni Nurrita (2018:7), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain lainnya.

## **2.1.5 Media Komik**

### **2.1.5.1 Pengertian Komik**

Pengertian Komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar yang lucu sehingga identic mudah sekali untuk di cerna oleh semua usia. Nurgiyontoro (2015:410) juga beranggapan bahwa halnya genre sastra anak yang lain, komik pun dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, atau hal ilmiah kepada pembaca Dan Sudjana dan Rivai (2019:64) berpendapat bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang saling berhubungan erat serta dirancang untuk menghibur para pembacanya. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita-berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadang kala bersifat humor. Sehingga hampir semua usia sangat menyukai komik terlebih pada kalangan anak-anak.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu cerita berbentuk gambar karakter kartun yang bersifat humor dan mudah dicerna oleh pembaca sehingga mudah dipahami apa informasi yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.

### **2.1.5.2 Karakteristik Komik**

Komik mempunyai ciri khas atau karakteristik yang berbeda dengan media lain. Berikut beberapa ciri-ciri komik menurut Sudjana & Rivai (2019:64) antara lain :

1. Komik bersifat humor, artinya gambar maupun isi cerita mampu menghibur pembacanya.
2. Tampilannya berupa deretan gambar dalam panel-panel (kotak-kotak) secara berderet atau berurutan yang saling berkaitan disertai dengan balon teks dan membentuk sebuah cerita.
3. Situasi ceritanya bersambung, ringkas dan menarik perhatian.

4. Isi cerita mengenai diri pribadi dan lingkungannya sehingga pembaca mampu mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan sesuai isi cerita tersebut.

Dengan adanya bacaan yang bergambar peserta didik akan lebih berminat untuk membaca sekaligus mengembangkan daya imajinasinya. Untuk itu guru harus membantu peserta didik untuk menemukan komik yang menarik, baik dan juga sesuai dengan taraf umur dan pikirannya.

### 2.1.5.3 Struktur Komik

Struktur Komik Komik terdiri dari beberapa struktural sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2015: 418) sebagai berikut :

1. Penokohan

Tokoh dalam komik adalah subjek yang sengaja diberi karakter dan tingkah laku baik tokoh manusia, binatang, tumbuhan, makhluk halus, maupun benda mati yang dilukis oleh komikus menggunakan teknik dramatik dan teknik showing yaitu dengan menampilkan aksinya sendiri dalam setiap gambar agar pembaca menafsirkan sendiri karakter tokoh tersebut tanpa perlu mendeskripsikannya secara verbal karena justru akan mengganggu pembaca.

2. Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa yang terjadi karena adanya sebab-akibat berdasarkan perjalanan hidup sang tokoh cerita yang dikreasikan dengan semenarik mungkin melalui gambar-gambar yang berurutan sehingga memperlihatkan bagaimana sebuah alur tersebut dikembangkan.

3. Tema dan Moral

Tema dan moral merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca yang menyangkut hubungan sosial manusia dengan manusia lain, dengan lingkungan maupun dengan Tuhan. Tiap buku komik memiliki lebih dari satu tema dan moral yang mencerminkan realitas kehidupan untuk menyampaikan pesan, ajaran, atau suatu misi yang mengarah kepada hal positif.

4. Gambar dan Bahasa Setiap aspek gambar dan bahasa dalam komik tampil dengan ciri khasnya sendiri yang menjadi pembeda dengan gambar dan bahasa yang lain. Aspek gambar menjadi khas atau spesial karena tampilannya terhadap suatu subjek, sedangkan aspek bahasa dikelompokkan menjadi tiga bentuk, yaitu narasi, pikiran tokoh, dan tiruan bunyi. Kata-kata yang digunakan bervariasi tergantung situasi bicara dan pikiran tokoh yang bersangkutan.

#### 2.1.5.4 Jenis-Jenis Komik

Nurgiyantoro (2015:434) sebagai berikut :

1. Komik strip

Komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa panel gambar saja namun dengan penyajian gagasan atau informasi yang utuh. Sedangkan komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku yang menampilkan satu cerita utuh.

2. Komik humor

Komik humor adalah komik yang isinya menampilkan sesuatu yang lucu sehingga membuat pembaca tertawa, terhibur, dan lebih menikmati isi cerita. Sedangkan komik petualang menampilkan cerita petualang tokoh dalam rangka mencari, mengejar, membela, dan memperjuangkan sesuatu. Komik jenis ini termasuk yang lebih digemari anak-anak.

3. Komik biografi

Komik biografi dimaksudkan sebagai cerita mengenai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang sebagian besar ditampilkan dalam lambang verbal, sedangkan lambang visual sekadar memberikan gambaran konkret dan memperjelas uraian kalimat verbal tersebut sehingga kemasan buku menjadi lebih menarik. Lain halnya dengan komik ilmiah yang berisikan uraian ilmiah yang ditampilkan secara sederhana dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

### **2.1.5.5 Kelebihan Komik**

Kelebihan komik yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki yaitu :

1. Komik memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya.
2. Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna.
3. Dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.
4. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.
5. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlihat secara emosional, mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.

### **2.1.5.6 Kekurangan Komik**

Kekurangan atau kelemahan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang prevented.
4. Banyak adegan percintaan yang menonjol.

### **2.1.6 Rancangan Pengembangan Komik**

Komik biasanya cenderung disajikan dalam bentuk buku, namun seiring perkembangan jaman komik mulai diadaptasi dengan berbagai komik yang lebih menarik lagi. Karena itu peneliti melakukan inovasi media pembelajaran komik

materi Siklus Hidup Hewan kelas III SD. Spesifikasi pengembangan komik digital diuraikan pada tabel 2.1 sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Rancangan Pengembangan Komik**

Komponen	Keterangan
Panel Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdiri dari 1-4 panel gambar</li> <li>2. Berisi sampul atau cover komik (terdapat logo kampus UQ, gambar tokoh utama, karakter pendukung, judul komik dan identitas peneliti)</li> <li>3. Daftar isi dari komik</li> <li>4. Uraian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran materi Siklus Hidup Hewan</li> </ol>
Panel Isi / Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdiri dari gambar dan mempunyai pembahasan tentang Siklus Hidup Hewan</li> <li>2. Berisi perkenalan dan identitas tokoh secara langsung dan tidak langsung, serta pemberian stimulus dan apersepsi</li> <li>3. Berisi panel apersepsi pemahaman mengenai materi Siklus Hidup Hewan</li> <li>4. Disajikan dalam percakapan kehidupan sehari hari serta contohnya terlihat di lingkungan sekitar</li> <li>5. Disajikan dalam percakapan kehidupan sehari hari serta contohnya terlihat di lingkungan sekitar</li> </ol>
Panel Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisi sapaan akhir</li> <li>2. soal tes kuis yang diajukan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, wawasan dan pemahaman siswa.</li> </ol>

### 2.1.7 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

IPA adalah ilmu yang telah diuji kebenarannya melalui metode ilmiah. Dengan kata lain, metode ilmiah merupakan ciri khusus yang menjadi identitas IPA. Pengenalan IPA melalui metodologi atau cara memperoleh pengetahuan itu IPA adalah penyelidikan yang terorganisasi untuk mencapai pola keteraturan dalam alam. IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang aktual (col), baik berupa kenyataan (reality) atau kejadian (event) dan hubungan sebab-akibatnya".

Trianto (2020:136) menyatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Sedangkan HW Fowler dalam Trianto (2020:136) menyatakan bahwa "IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi".

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran.

### 2.1.8 Materi IPA di Sekolah Dasar

#### Siklus Hidup Hewan

**Sumber: buku IPAS untuk SD/MI kelas III**

#### a. Siklus Hidup Hewan Berdasarkan Cara Perkembangbiakannya

Apakah kamu pernah melihat hewan di sekitarmu ? Hewan – hewan tersebut ada yang berkembang biak dengan cara bertelur (ovipar), melahirkan (vivipara) ataupun bertelur dan melahirkan (ovovivipar). Pada pembelajaran ini, dimana akan mempelajari dan membedakan siklus hidup ayam, kucing dan ikan hiu. Apakah kamu tahu dari mana hewan-hewan tersebut berasal ? Apakah mereka berasal dari telur atau mereka lahir serupa dengan induknya ?

b. Siklus Hidup Hewan dengan Metamorfosis

Sebelumnya kamu telah mengenal metamorphosis kupu-kupu, katak dan belalang. Kali ini kamu akan mempelajari metamorphosis hewan yang memiliki keuntungan ekonomis serta hewan yang dapat merugikan manusia. Contoh hewan yang banyak memberikan keuntungan bagi manusia antara lain lebah dan ngengat sutera. Adapun contoh hewan yang merugikan manusia adalah kecoak. Lebah dan ngengat sutera mengalami metamorphosis sempurna, sedangkan kecoa mengalami metamorphosis tidak sempurna. Mari, kita pelajari siklus hidup ketiga contoh hewan tersebut pada penjelasan berikut.

1) Metamorfosis Sempurna

a) Siklus Hidup Lebah

Lebah merupakan satu-satunya hewan yang dapat menghasilkan madu. Lebah akan menelan dan memuntahkan nektar bunga berulang-ulang, sehingga terbentuknya madu yang dapat kita konsumsi. Siklus hidup lebah terdiri atas empat fase yaitu telur, larva, pupa dan imago.

b) Siklus Hidup Ngengat Sutra

Apakah kamu mempunyai baju berbahan sutera ? Tahukah kamu bahwa kain sutera dihasilkan dari salah satu fase siklus hidup ngengat ? Sutra merupakan serat yang melapisi pupa ngengat sutera yang disebut kokon.

2) Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada serangga seperti kecoak, jangkrik, belalang dan semut. Kali ini kamu akan mempelajari siklus hidup kecoak sebagai hewan yang merugikan manusia.

Kecoak termasuk hewan yang dianggap hama rumah, karena biasanya hidup di tempat yang kotor. Kecoa dapat menyebarkan bakteri yang menyebabkan penyakit asma serta alergi. Namun, dibalik sifatnya yang merugikan tersebut, kecoa juga memiliki manfaat. Kecoa dapat memakan apa saja termasuk tumbuhan atau hewan yang

telah mati. Dengan demikian kecoak sebenarnya sangat bermanfaat bagi bumi kita sebagai hewan pendaur ulang. Hal ini menunjukkan kuasa Tuhan yang menciptakan semua makhluk hidup dengan segala kebermanfaatnya.

## 2.2 Kerangka Berfikir

Pengenalan IPA melalui metodologi atau cara memperoleh pengetahuan IPA adalah penyelidikan yang terorganisasi untuk mencapai pola keteraturan dalam alam. Faktor yang menjadi penyebab terjadinya permasalahan pada pembelajaran IPA dimana ada rasa membosankan disertai penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran komik pada materi siklus hidup hewan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik.

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita-berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadang kala bersifat humor. Sehingga hampir semua usia sangat menyukai komik terlebih pada kalangan anak-anak.

Setiap episode cerita komik terdapat panel gambar yang memanjang ke bawah berisi sekumpulan kegiatan konkret peserta didik dalam kehidupan sehari-hari yang memuat informasi mengenai topik materi penelitian yaitu Siklus hidup hewan meliputi pengertian Siklus hidup hewan, komponen Siklus hidup hewan dan hubungan antar makhluk hidup dalam Siklus hidup hewan. Pada episode terakhir soal quiz yang digunakan untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik dan dilakukan secara individu sehingga diharapkan setiap siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran serta melatih peserta didik untuk berpikir kritis terhadap permasalahan yang dihadapi. Pemecahan masalah yang akan diambil dengan melakukan identifikasi masalah berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menyatakan bahwa dibutuhkan solusi dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti merancang desain pembelajaran selanjutnya dilakukan uji

kelayakan oleh tim ahli media dan ahli materi dengan membagikan lembar validasi untuk mengetahui kelayakan media tersebut, serta membagi angket respon guru dan siswa terhadap pengembangan media yang dirancang agar sesuai kebutuhan dan harapan yang diinginkan.

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Reach and Development (R&D) dengan model ( Richey and Klein 2009) “ *The Focus Of Design and Development Research can be on front-end analysis. Planning, Production, and Evaluation (PPE)*. Fokus dari perencanaan, Produksi & Evaluasi. Model ini dipilih karena sistematis cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik, efektif, efisien, dan lebih praktis dengan tujuan agar siswa lebih menarik dan termotivasi untuk mempelajari materi dan memahaminya dengan baik. Perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur yang mana melakukan analisis kebutuhan siswa dengan melakukan observasi ke sekolah tentang media yang digunakan guru saat proses pembelajaran adapun itu hanya media gambar sederhana. Production (produksi) adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat yaitu komik cetak. Evaluation ( evaluasi) merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan yaitu produk yang telah direvisi dan mendapatkan data kelayakan seperti hasil skor angket dari ahli media dan materi serta responden dari guru dan siswa

### **2.3 Penelitian Yang Relevan**

Hasil yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti. Fungsinya adalah memposisikan penelitian yang sudah ada dengan memposisikan penelitian yang akan dilakukan peneliti yang hamper serupa pernah dilakukan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Kurnia (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Komik pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 3 Rambutan”. Selanjutnya dari Penelitian dari Umi Maesaroh (2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Pemahaman Konsep siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Kelas IV Mis Al- Huda Margalangu”. Dan Penelitian yang dilakukan oleh Nadya Firdausy (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember”.

**Table 2.2**  
**Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

<b>NO</b>	<b>Judul penelitian</b>	<b>Hasil penelitian terdahulu</b>	<b>Kebaharuan Peneliti</b>
1	(Kurnia 2024). Pengembangan Media Komik pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 3 Rambutan	Berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva di lingkungan sekolah dasar (SD)	Peneliti ini memiliki kebaruan karena mengembangkan media dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> yang membuat komik digital yang menarik
2	(Umi Maesaroh, 2021). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Pemahaman Konsep siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Kelas IV Mis Al-Huda Margalangu	Menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.	Peneliti ini memiliki kebaruan karena media Canva yang digunakan sangat menarik dan memiliki banyak animasi dipenuhi dengan kuis yang menarik
3	(Nadya Firdausy, 2023). Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Fathus Salafi Ajung Jember	Menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.	Peneliti ini memiliki kebaruan karena media komik yang di buat dengan Canva sangat menarik dan mudah diakses oleh siswa

## 2.4 Defenisi Operasional

Agar penelitaian sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan pemahaman maka perlu didefinisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menyempurnakan sebuah produk yang telah ada lalu dievaluasi dan dapat mempertanggung jawabkannya.
2. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam peroses pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih efektifitas dan efesien.
3. Komik adalah suatu cerita berbentuk gambar karakter kartun yang bersifat humor dan mudah dicerna oleh pembaca sehingga mudah dipahami apa informasi yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.
4. Pembelajaran IPA adalah usaha- manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran.

