

RINGKASAN

Sistem Pendidikan di Sekolah dasar adalah bagian dari system Pendidikan nasional di Indonesia yang merasakan dampak dari Pandemi Covid-19. Menyikapi hal ini guru sebagai tenaga pendidik dan pengajar dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif agar siswa SD memiliki motivasi belajar yang tinggi di tengah kondisi yang dihadapi saat ini, Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun. Komik merupakan salah satu buku bergambar yang dapat menyajikan peristiwa alam dengan lebih konkret bagi siswa. Anak-anak usia kelas V SD termasuk dalam tahapan berfikir operasional konkret, sehingga melalui media komik berbasis ICT, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, bukan hanya dari segi kognitif akan tetapi juga kemampuan afektif dan psikomotor siswa. Tujuan jangka Panjang penelitian ini adalah meimplementasikan media belajar komik berbasis ICT. Pada penelitian sebelumnya telah dilakukan perancangan dan ujicoba terbatas media belajar komik IPA dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga untuk kesinambungan penelitian ini maka akan dilakukan implementasi meluas penerapan media belajar komik, akan tetapi mengingat kondisi pandemic saat ini komik yang ada akan dikembangkan dengan berbasis ICT. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan, dalam hal ini yang dikembangkan adalah Media belajar komik pada mata pelajaran IPA yang berbasis ICT. Model pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4-D yang dikemukakan Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974) (dalam Trianto 2010) yang terdiri dari empat tahap sebagai berikut : 1) pendefinisian (*define*); 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*develop*): uji validasi, ujicoba terbatas, ujicoba meluas; 4) penyebaran (*desseminate*). Tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan untuk uji validasi dan ujicoba terbatas, sedangkan tahap penyebaran akan dilakukan melalui sosialisasi penggunaan media komik berbasis ICT.