



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS MITIGASI BENCANA PADA SISWA KELAS III SD**

**Vahrani Parastika Aulia<sup>1)</sup>, Maharani Oktavia<sup>2)</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*  
*E-mail: fvahrani@gmail.com,*

<sup>2)</sup> *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*  
*E-mail: maharanioktavia@univpgri-palembang.ac.id*

<sup>3)</sup> *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*  
*E-mail: kikiaryaningrum86@gmail.com*

---

**Abstrak.** Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media komik berbasis mitigasi bencana pada siswa kelas III SD yang valid dan praktis. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media komik berbasis mitigasi bencana pada siswa kelas III SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner (angket) dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk memperoleh kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil kevalidan yang telah dilakukan oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi berdasarkan penilaian bahwa media komik berbasis mitigasi bencana yang dikembangkan dengan perolehan skor rata - rata mencapai 74,6% dengan kategori valid. Kepraktisan yang dilakukan dengan melakukan penilaian oleh siswa dengan melakukan uji coba *one to one* memperoleh skor 76% dan uji coba *small group* memperoleh skor 82,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa media komik berbasis mitigasi bencana yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas III SD.

**Kata Kunci :** Pengembangan Media Komik, Mitigasi Bencana, ADDIE

**Abstract.** The problem in this study is how the development of comic media based on disaster mitigation in grade III elementary school students are valid and practical. The purpose of this study is to produce a comic media based on disaster mitigation in grade III elementary school students that is valid and practical. This type of *research is Research and Development (R&D)*. The method used in this study uses the *ADDIE* model which consists of 5 stages, namely *analyze, design, development, implementation* and *evaluation*. Data collection techniques using interviews, questionnaires and documentation. Data analysis techniques use quantitative descriptive analysis techniques to obtain the validity and practicality of the developed product. The results showed that the validity results that had been carried out by media expert validators, linguists and material experts based on the assessment that the disaster mitigation-based comic media developed with a score average of 74.6% with a valid category. Practicality carried out by conducting assessments by students by conducting *one to one* trials obtained a score of 76% with a practical category and *small group* trials obtained a score of 82.3% with a very practical category. The results of this study can be said that the disaster mitigation-based comic media developed is suitable for use in the learning process in grade III elementary school students.

**Keywords :** Development Comic Media, Disaster Mitigation, ADDIE

---

### I. INTRODUCTION

Indonesia merupakan salah satu wilayah yang rawan terjadinya bencana alam, selain wilayahnya yang dilintasi jajaran pegunungan berapi (*Ring Of Fire*) terletak di antara

dua samudera besar yakni samudera Hindia dan samudra Pasifik hal tersebut menyebabkan Indonesia mengalami kemungkinan yang akan menyebabkan sering terjadinya bencana.

Menurut (Fadhli, 2019: 3) bencana yaitu peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam ataupun faktor non alam yang mengakibatkan timbulnya korban jiwa, kerusakan alam, kerugian harta benda, dan meninggalkan dampak psikologis. Tercatat pada tahun 2020 salah satu bencana alam yang mendominasi Negara Indonesia adalah banjir.

Bencana alam banjir di Indonesia yang selalu mendominasi dari tahun ke tahun memiliki kecenderungan meningkat, begitu pula bencana banjir yang setiap tahun terjadi di seluruh penjuru tanah air (Hermon, 2015: 38). Banjir yang terdapat di Indonesia umumnya disebabkan oleh tangan manusia, seperti penebangan hutan secara liar, pembuangan sampah sembarangan merupakan penyebab yang paling sering dilakukan oleh manusia.

Menurut (Fadhli, 2019: 37) banjir merupakan bencana alam dimana daratan tergenang oleh aliran air yang berlebihan. Beberapa titik di kota-kota sudah menjadi agenda tahunan tempat banjir. Oleh karena itulah untuk menekan resiko bencana dengan cara memberikan mitigasi yang berupa upaya-upaya untuk meminimalisir bencana. (Fadhli, 2019: 6) menurut undang-undang No 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana, mitigasi merupakan suatu rangkaian upaya yang dilakukan untuk meminimalisir resiko dan dampak bencana, baik melalui pembangunan infrastruktur maupun memberikan kesadaran dan kemampuan dalam menghadapi bencana.

Dari beberapa kota di Indonesia yang sering terjadinya banjir yaitu kota Palembang. Dalam penelitian Gresia (2016) berpendapat bahwa sebagian kawasan di kota Palembang yang menunjukkan tergenangnya banjir yaitu Kecamatan Ilir Timur I, Kecamatan Ilir Timur II, Kecamatan Bukit Kecil, Kecamatan Kalidoni, Kecamatan Sebrang Ulu I, Kecamatan Sebrang Ulu II dan Kecamatan Plaju. Ketinggian pada saat musim hujan turun bisa mencapai pinggang orang dewasa.

Menurut (Hayudityas, 2020: 96) pentingnya penerapan mitigasi bencana perlu diberikan sejak dini khususnya di bangku sekolah dasar, agar dapat memberikan pendalaman pengetahuan dalam kesiapan terhadap tindakan-tindakan yang perlu dilakukan pada saat sebelum dan terjadinya bencana alam yang tidak terduga sehingga dapat meminimalisir dan mengurangi segala dampak yang akan terjadi di lingkungan sekitar. Penanaman sejak dinilah yang dapat membentuk karakter siswa agar terbiasa sehingga dapat mengelola secara bijaksana sumber daya alam yang ada disekitarnya baik dimanapun mereka berada.

Observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 173 Palembang Kecamatan Kalidoni. Menurut (Sari dkk, 2019: 65) Kecamatan Kalidoni merupakan kawasan ketika turun hujan menjadi kawasan banjir dikarenakan rendah dan tidak adanya aliran drainase/saluran penampung air. Selain itu pula hasil observasi setelah penulis temui di SD Negeri 173 Palembang saat proses pembelajaran guru kurang mengkaitkan pembelajaran diintegrasikan berbasis mitigasi bencana sehingga peserta didik sangat minim akan bagaimana cara meminimalisir terjadinya suatu bencana di lingkungan sekolah yang membuat peserta didik membuang sampah sembarang, sehingga pada saat turun hujan menjadikan saluran tersebut

menjadi penuh dan air tidak dapat mengalir secara maksimal sehingga mengakibatkan lingkungan sekolah tergenang air. Dengan begitu sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran dikaitkan pada mitigasi bencana. Dari beberapa mata pelajaran yakni, mata pelajaran PPKn yang dapat diintegrasikan pada mitigasi bencana dengan materi keberagaman, keberagaman yang dimaksud adalah perbedaan jenis pekerjaan dalam menghadapi bencana banjir di lingkungan.

Adapun cara yang dapat dilakukan diantaranya pada saat pembelajaran guru dapat menerapkan media yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik tertarik dan ia semangat pada proses pembelajaran. Penggunaan media adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa pada saat pembelajaran, guru dapat menggunakan media agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Oleh sebab itu perlunya mengembangkan media dalam kegiatan belajar mengajar agar penyampaian pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan secara bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan diantaranya media pembelajaran komik. (Sumargono dan Basri, 2018: 4) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dimana penggunaannya dikaitkan pada tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya.

Salah satu media yang menarik minat siswa khususnya pada siswa kelas rendah yang masih cenderung menyukai gambar dibandingkan tulisan yaitu media komik. Media komik yang dimaksud yaitu media komik berbasis mitigasi bencana adapun spesifikasi komik tersebut diantaranya : (1) ilustrasi gambar bercerita tentang siswa, guru dll berantisipasi dalam menghadapi musim hujan di sekolah, (2) terdiri dari beberapa tokoh, (3) 1 kertas terdiri dari 3 bagian panel, (4) dalam bentuk buku dengan menggunakan kertas B5, (5) ukuran dan jenis font sama dan gambar yang jelas (6) warna yang menarik (7) mempunyai cover depan dengan judul "Selamatkan Lingkungan Sekolahku Dari Bencana Banjir". (8) perkenalan tokoh, dan (9) cover belakang (10) gaya jidil spiral. Sejalan pada penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh (Nasrullah dkk, 2021) yang berjudul "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Banjir Pada Anak". Bahwa media komik yang telah dikembangkannya tersebut layak untuk di uji coba di lapangan serta efektif dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana pada siswa yang berusia 7-8 tahun.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul "**Pengembangan Media Komik Berbasis Mitigasi Bencana Pada Siswa Kelas III SD**". Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada yakni peneliti menggunakan gambar dengan perbedaan keberagaman baik itu versi tampilan gambar dan cerita yang disesuaikan dengan anak-anak SD yang diintegrasikan pada pembelajaran PPKn.

Tujuan pada penelitian ini pengembangan media komik berbasis mitigasi bencana pada siswa kelas III SD yang valid dan praktis. Pada penelitian ini peneliti berharap dengan terciptanya media komik menjadikan langkah awal bagi

peneliti selanjutnya guna mengembangkan media media pembelajaran yang kreatif.

## II. METHODS

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2019: 752) *research and development* yaitu metode penelitian yang digunakan agar dapat menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 173 Palembang yang beralamat di JL Talang Gading No. 37, Kalidoni, Kecamatan Kalidoni, Kota Palembang Sumatera Selatan 30161. Ada beberapa model pada saat mengembangkan suatu produk yang banyak digunakan oleh peneliti-peneliti diantaranya model *4D*, *ADDIE*, dan *ASSURE*. Pada penelitian ini penulis menggunakan model *ADDIE* yang dimana model *ADDIE* merancu pada tahap yang lebih sistematis. Adapun lima tahap dalam model *ADDIE* ialah *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Teknik yang diimplementasikan dalam pengumpulan data ini yakni :

### a) Wawancara

(Sugiyono, 2019: 418) wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Penulis menggunakan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas artinya penulis tidak menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur guna mendapatkan studi pendahuluan dengan mewawancarai guru sehingga dapat menganalisis kebutuhan yang akan dikembangkan.

### b) Kuesioner (Angket)

Menurut (Sugiyono, 2019: 199) kuesioner adalah suatu cara dalam pengumpulan data yang digunakan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis untuk narasumber. Pada penelitian ini angket yang digunakan yaitu angket penilaian media pembelajaran berbentuk komik. Pada angket penilaian media akan diisi oleh pakar media, materi, dan bahasa. Instrument penelitian ini menetapkan skala likert sebagai pemberian skor : sangat baik (5), baik (4), cukup (3), tidak baik (2), sangat tidak baik (1).

### c) Dokumentasi

Menurut (Riduwan, 2019: 77) dokumentasi yaitu difokuskan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumentasi yang berbentuk foto pada saat proses pembelajaran berlangsung, foto memperkenalkan media komik, dan foto lingkungan sekolah.

Teknik analisis data merupakan proses paling penting menurut (Sugiyono, 2019: 320) analisis data merupakan suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan

yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan agar mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Data kelayakan media yang diperoleh dari penilaian angket para ahli dan peserta didik selanjutnya dianalisis menggunakan skala likert. Menurut (Riduwan, 2019: 87) skala likert suatu skala dalam mengukur sikap, pendapat dan penilaian seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Yang dikategorikan dalam penilaian sebagai berikut: sangat baik (5), baik (4), sedang (3), buruk (2), buruk sekali (1). Pemerolehan nilai dari validasi beberapa ahli dan peserta didik tersebut dianalisis kemudian diuraikan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan.

**Tabel 1**  
**Skala Likert**

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Sedang	3
4	Buruk	2
5	Buruk Sekali	1

(Riduwan, 2019: 87)

Selanjutnya skor-skor yang diperoleh dari penilaian atau respon beberapa ahli dan peserta didik tersebut diolah dengan menggunakan data per item yaitu :

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan :

*P* = Presentase

*x* = Jawaban responden dalam satu item

*xi* = Nilai ideal dalam satu item

### a. Analisis Kevalidan

Kemudian untuk mengetahui kevalidan media dari hasil perolehan respon para ahli pakar dibidangnya yakni dengan melibatkan 1 orang ahli pakar media, 1 orang ahli pakar bahasa dan 1 orang ahli pakar materi dengan cara mencocokkan hasil data tersebut dan diolah menggunakan rumus diatas, dengan ketetapan kriteria kevalidan sebagai berikut :

**Tabel 2**  
**Kriteria Kevalidan Komik**

Persentase	kriteria
Sangat Valid	80-100%
Valid	60-79%
Cukup valid	40-59%
Kurang valid	21-40%
Tidak valid	0-20%

(Hadiyanto, Darma & Putra, 2020: 327)

Bahwa media komik dikembangkan oleh penulis dapat dikelompokkan valid jika mendapatkan skor persentase minimal 60%

b. Analisis Kepraktisan

Selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan media hasil perolehan dari respon peserta didik dengan cara mencocokkan hasil data tersebut yang telah ada dan diolah menggunakan rumus diatas, dengan ketentuan kepraktisan yaitu :

**Tabel 3**  
**Kriteria Kepraktisan Komik**

Kriteria	Persentase
Sangat Praktis	80-100%
Praktis	60-79%
Cukup Praktis	40-59%
Kurang Praktis	21-40%
Tidak Praktis	0-20%

(Hadiyanto, Darma & Putra, 2020: 327)

Bahwa media komik dikembangkan oleh penulis dapat dikelompokkan praktis jika mendapatkan skor persentase minimal 60%

### III. RESULT AND DISCUSSION

Produk yang dikembangkan adalah media komik berbasis mitigasi bencana banjir. Media komik dikembangkan peneliti menggunakan corel DRAW, canva, dan photo grid. Serta dalam pencetakan berbentuk seperti buku. Media komik ini digunakan dan berkembang sesuai dengan teori Sugiyono level 1 dilakukan dengan membuat produk, namun tidak sampai disebarluaskan. (Menurut Sugiyono. 2019: 839) penelitian tindakan level 1 yaitu penulis melakukan penelitian untuk menemukan permasalahan dan potensi, yang selanjutnya merencanakan atau merumuskan hipotesis tindakan yang diduga dapat menyelesaikan masalah dan meningkatkan kinerja tersebut. Namun pada penelitian ini penulis tidak sampai menguji efektivitas tindakan yang direncanakan. Adapun lima tahap yang dilakukan pada penelitian ini, dalam pengembangan produk yakni *Analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tahap pertama *analyze* penulis menelaah permasalahan yang ada serta menarik kesimpulan bagaimana solusi yang akan peneliti lakukan. Tahap pengumpulan data terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik :

a. Analisis kebutuhan

Dilakukan peneliti berdasarkan pengamatan pada lapangan sesuai ketentuan media yang digunakan dalam proses pembelajaran analisis kebutuhan dilaksanakan untuk mengetahui terkait masalah yang ada pada lapangan yakni mencari solusi dalam mengatasi masalah. Kemudian peneliti mencari serta merumuskan apa yang akan dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut, kebutuhan yang biasa digunakan yaitu berupa media visual saja seperti gambar-gambar dan foto-foto yang tidak menarik belum dikembangkan secara lebih menarik lagi sesuai dengan karakteristik anak SD kelas 3. Hal tersebut juga disebabkan pembelajaran belum mengkaitkan tentang bagaimana mengatasi terjadinya banjir di lingkungan sekolah, sehingga peneliti merumuskan bahwa dalam mengatasi masalah ini perlu menggunakan media yang bersifat lebih menarik dan

efektif salah satunya media yang peneliti kembangkan yaitu media komik. Media komik yang dimaksud adalah media komik berbasis mitigasi bencana sehingga dapat mengatasi permasalahan bagaimana cara meminimalisir bencana banjir di lingkungan sekolah.

b. Analisis kurikulum

Penulis mengkaji kurikulum saat diimplementasikan pada SD Negeri 173 Palembang dalam proses pembelajaran, Kurikulum yang dipakai di SD Negeri 173 Palembang yaitu K13 dengan penerapakan K13 lebih memfokuskan pada proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti juga menganalisis silabus kelas III SD Mata Pelajaran PPKn diantaranya KI, KD, dan indikator dalam mengembangkan media komik adapun materi yang penulis kembangkan dalam mengintegrasikan pada pembelajaran berbasis mitigasi bencana yaitu “Kegiatan Mencerminkan Bersatu Dalam Keberagaman Pada Musim Hujan Dalam Menghadapi Bencana Banjir Di Lingkungan Sekitar”.

c. Analisis karakteristik

Karakteristik peseta didik dilakukan pada saat pengamatan di SD Negeri 173 Palembang, peneliti melakukan pengembangan dengan memperhatikan dan menyesuaikan isi komik sesuai dengan karakteristik peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas III di atas dan menyesuaikan dengan mengintegrasikan lingkungan sekitar peserta didik dalam mengembangkan media komik berbasis mitigasi bencana.

Setelah penulis melakukan tahap pertama yaitu analisis selanjutnya tahap *design*, tahap ini adalah tahap mendesain, merancang, memilih serta mengembangkan tampilan media seperti ilustrasi cerita, pemilihan tokoh, cover, layout, shapes, tata-letak gambar, font size, jenis font dan bahan yang digunakan yaitu kertas B5 dan gaya jilid spiral serta pendukung lainnya. Pada tahap design ini penulis memilih gambar sesuai dengan materi PPKn dan pembelajaran yang diintegrasikan pada mitigasi bencana yang dimulai dari cerita memasuki musim hujan sehingga kepala sekolah mengajak guru dan siswa-siswi melakukan kegiatan kerja bakti di lingkungan sekolah walaupun mereka berbeda-beda dalam memilih jenis pekerjaan mereka tetap bersatu demi kepentingan bersama agar sekolahnya terhindar dari bencana banjir dengan melakukan kegiatan/jenis pekerjaan seperti memungut sampah, membersihkan saluran air, membuat saluran air, menanam pohon, dan menebang pohon yang tumbang. Maka terciptalah produk media komik yang penulis kembangkan, setelah media komik tercipta.

Selanjutnya tahapan *development* yaitu produk tersebut divalidasi menurut (Puspasari dan Suryaningsih. 2019, p. 143) validasi merupakan tahapan pengembangan produk dengan meminta penilaian serta merevisi sesuai saran dan masukan dari para pakar/ahli dibidangnya. Dari para pakar dibidangnya yaitu pakar ahli media, pakar ahli bahasa dan pakar ahli materi agar mendapatkan penilaian serta saran dan komentar terhadap media komik guna merevisi media komik agar jauh lebih baik lagi karena setiap yang tercipta tidak mungkin langsung tercipta media komik yang sempurna. Setelah merevisi dan divalidasi berikut hasil perolehan nilai ahli media 72,6%, ahli bahasa 72,7%, dan ahli materi 78,5% dengan kriteria yang didapat yaitu “valid” dan layak untuk



diimplementasikan. Berikut tampilan media komik setelah direvisi :



Gambar 1. Cover Komik



Gambar 3. Isi Cerita Komik



Gambar 2. Isi Cerita Komik

Selanjutnya setelah media komik tersebut di revisi sesuai masukan saran dan komentar dari para pakar (ahli) maka media komik tersebut layak diimplementasikan pada peserta didik pada tahap *implementation* terdapat 2 tahap berikut hasil yang diperoleh yakni : *One To One* yang masing-masing peserta didik menyandang kemampuan rendah, sedang dan tinggi (3 orang peserta didik) diperoleh rata-rata 76% dengan kategori "Praktis" dan *Small Group* pada tahap ini setiap 3-4 orang siswa menyandang kemampuan rendah, sedang, dan tinggi (10 orang peserta didik) diperoleh rata-rata 82,3% dengan kategori "Sangat Praktis"

Pada tahap terakhir yaitu *evaluation* yang merupakan, tahap penulis mengetahui kelemahan serta kelebihan dari media komik yang telah dikembangkannya pada saat implementasi sehingga hasilnya yaitu, dalam kekurangannya media komik tersebut terlalu banyak gambar sehingga kesan awal menjadikan kelas sedikit tidak terkendali karena fokus awal peserta didik melihat gambar, namun dibalik kekurangan itu kelebihanannya yaitu rasa ingin tahu peserta didik sangat tinggi terkait media komik dan semangat dalam membacanya. Selain itu hasil dari implementasi menyimpulkan bahwa sebelum peserta didik membaca komik mereka sangat minim cara menjaga lingkungannya sehingga membuang sampah sembarangan baik di saluran air dan lingkungan sekitarnya yang membuat saluran air menjadi penuh dengan sampah-sampah, dan setelah peserta didik membaca media komik itu dapat menumbuhkan sikap menjaga lingkungan dengan cara mereka bersama – sama membuang serta memungut sampah di area lingkungan sekolahnya demi kepentingan bersama agar lingkungan sekolah bersih dari sampah yang ada di

saluran air dan sekitarnya. Sehingga kontribusi pada penelitian ini yaitu siswa dapat mengetahui serta menerapkan sikap atau perilaku yang dapat meminimalisir suatu bencana banjir baik itu di lingkungan sekolah dan lingkungan sekitarnya.

#### IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan pengembangan media komik berbasis mitigasi bencana pada siswa kelas III SD, dapat ditarik kesimpulan adapun media komik yang telah dikembangkan oleh penulis tersebut dinyatakan valid dan praktis setelah dilakukan, yakni sebagai berikut :

1. Setelah divalidasi oleh ahli validator 3 ahli pakar dibidangnya mendapat nilai rata-rata 74,6% yang berarti media komik berbasis mitigasi bencana ini termasuk pada kriteria “Valid” dinyatakan layak untuk diimplementasikan.
2. Hasil respon peserta didik pada media komik *one to one* mendapat skor rata-rata 76% dengan kriteria “Praktis” dan *small group* mendapatkan skor rata-rata 82,3% dengan kriteria “Sangat Praktis” digunakan pada siswa kelas III SD.

#### REFERENCES

- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fadhli, A. (2019). *Mitigasi Bencana*. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media.
- Gresia, AF. 2016. *Kajian Banjir Kawasan Sungai Musi Di Kota Palembang. Tesis, Program Studi S2 Teknik Pengelolaan Bencana Alam*. UGM, Yogyakarta.
- Hayudityas, B. (2020). Pentingnya Penerapan Mitigasi Bencana di Sekolah untuk Mengetahui Kesiapsiagaan Peserta Didik. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 94-102.
- Hadiyanto, Darma & Putra (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 323-334.
- Hermon, D. (2015). *Geografi Bencana Alam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nasrullah, Y., Akbar, Z., & Supena, A. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Banjir Pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 832-843.
- Puspasari, R & Suryaningsih, T. 2019. Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model ADDIE. *Journal Of Medives: Jurnal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 137-152.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, N. L., Disurya, R., & Aryaningrum, K. (2019). Pola Adaptasi Masyarakat Terhadap Bencana Banjir di Kecamatan Kalidoni Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Palembang. *Harmony*, 4.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.