

## KELAYAKAN KOMIK GIGANA UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI PADA SISWA DI SEKOLAH SIAGA BENCANA

Siti Anafiah<sup>1</sup>, Shanta Rezkita<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Korespondensi: Jalan Tuntungan No 1034, Tahunan, Umbulharjo, Yogyakarta.

Surel: [siti.anafiah@ustjogja.ac.id](mailto:siti.anafiah@ustjogja.ac.id)<sup>1</sup>

---

### INFO ARTIKEL

---

#### **Sejarah Artikel:**

Diterima: 13/04/2022

Direvisi: 20/05/2022

Dipublikasi: 31/05/2022

---

e-ISSN: 2721-0995

p-ISSN: 2721-9046

---

#### **Kata Kunci:**

Komik Gigana,  
Mitigasi Bencana,  
Literasi

#### **Keywords:**

Comic Gigana,  
Disaster Mitigation,  
Literacy

**ABSTRAK** Kelayakan Komik Gigana untuk Menumbuhkan Literasi pada Siswa di Sekolah Siaga Bencana. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kelayakan komik GIGANA guna menumbuhkan literasi pada siswa di sekolah siaga bencana. Penelitian ini berjenis R&D. Tahap penelitian, antara lain meliputi identifikasi masalah, perencanaan, pengembangan, validasi, dan revisi produk. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik GIGANA (Digital Mitigasi Bencana). Hasil penilaian dari pakar media dan pakar materi menunjukkan indikator penyajian, pengopersian, isi, tata tulis, dan manfaat layak digunakan dalam pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar.

**ABSTRACT** *The Feasibility of GIGANA Comics to Foster Literacy in Students in Disaster Preparedness Schools.* The purpose of this study was to describe the feasibility of GIGANA comics to foster literacy in students in disaster preparedness schools. This research is R&D type. This research phase includes identification problems, planning, development, validation, and product revision. This research produces learning media products in the form of comics GIGANA (Digital Disaster Mitigation). The results of the assessments from media experts and material experts show that indicators of presentation, operation, content, writing, and benefits are appropriate for use in thematic learning for elementary school students.

## **PENDAHULUAN**

Sudah saatnya pengetahuan tentang mitigasi bencana diturunkan kepada anak-anak sejak dini. Sekolah merupakan tempat transfer ilmu dan merupakan salah satu garda terdepan dalam mensosialisasikan mitigasi bencana kepada anak-anak. Namun, selama ini pembelajaran tentang pengurangan dampak bencana dilakukan dengan menggunakan bimbingan dan media yang disediakan pemerintah, sehingga sulit diakses oleh anak-anak. Bahkan, tidak jarang manual dan dokumennya disimpan di perpustakaan. Berdasarkan observasi di Sekolah Siaga Bencana (SSB), ditemukan bahwa media pengajaran mitigasi bencana kepada siswa masih menggunakan poster. Poster tersebut berisi kiat-kiat mengantisipasi bencana. Siswa kurang tertarik membaca poster karena bahasa yang baku, teks narasi yang panjang, dan minat baca yang rendah.

Oleh karena itu, perlu adanya media untuk mengajarkan siswa tentang mitigasi bencana. Komik adalah salah satu genre sastra anak yang merupakan media kreatif yang sangat digemari karena selain bagus juga bermanfaat. Komik merupakan bentuk cerita yang didukung dengan alur gambar yang menarik. Komik banyak disenangi mulai dari anak kecil sampai orang dewasa karena ceritanya yang sederhana dan komunikatif. Pesan yang disampaikan dalam cerita di komik mudah dipahami dengan tampilan gambar yang lucu, sehingga menggugah minat anak untuk membacanya (Daryanto, 2010: 27). Perkembangan teknologi juga membutuhkan pertumbuhan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlunya penggabungan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Penggabungan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan media berbasis teknologi informasi. Pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi dipandang memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah apapun. Bahkan, seringkali melupakan dasar permasalahan. Dalam dunia pendidikan, teknologi memegang peranan penting, karena dapat mengatasi berbagai permasalahan yang timbul. Contohnya komik berbasis digital dapat digunakan untuk merangsang anak membaca dan menulis (Darmawan, 2012: 3-4).

Hamalik (2002: 63) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan unsur pendukung dalam proses belajar mengajar. Media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan semangat bagi anak untuk belajar. Salah satu media yang banyak digemari anak adalah komik. Komik merupakan suatu cerita dalam bentuk animasi yang di dalamnya terdapat karakter tokoh yang mudah dipahami, alur yang runtut disertai dengan ilustrasi gambar yang menarik, sehingga dapat memberikan kesenangan kepada pembacanya (Sudjana, 2013: 45). McCloud (2008: 9) mendefinisikan komik sebagai penyampaian pesan kepada pembaca yang disajikan dalam bentuk cerita disertai dengan ilustrasi gambar yang saling bertautan. Cerita dan gambar dalam komik tidak dapat dipisahkan, keduanya disajikan dalam bentuk panel-panel yang saling berhubungan.

Komik digital mempunyai keunggulan dibandingkan dengan cetak. Dari segi ukuran dan desain, komik digital tidak terbatas, sehingga mempunyai bentuk yang beragam, misalnya dari segi ukuran dan ilustrasi yang beragam. Bentuk penyimpanan data pada komik digital lebih fleksibel dan dapat dikirimkan ke dalam berbagai jenis media penyimpanan. Sementara itu, komik cetak memiliki keterbatasan terhadap bahan dan usia karena faktor penyimpanan. Komik dalam bentuk cetak juga terbatas dalam penyimpanan karena membutuhkan tempat (Hafiz, 2009: 1).

Mengingat belum banyak media pembelajaran tentang mitigasi bencana bagi anak. Oleh karena itu, perlu dibuat media Komik GIGANA, yakni komik digital mitigasi bencana. Selama ini belum banyak media pembelajaran yang inovatif tentang mitigasi bencana dalam bentuk komik digital. Komik digital memiliki kelebihan yakni penggunaannya yang mudah bagi guru dan orang tua serta dapat digunakan untuk mengajari anak tentang mitigasi bencana. Pengajaran mitigasi bencana dalam komik diwujudkan melalui percakapan dan penggambaran karakter tokoh yang bernilai edukatif. Komik digital diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang mempunyai daya cipta, menyenangkan, dan mengembangkan imajinasi serta dapat menumbuhkan literasi pada anak. Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan sebuah

kajian untuk mengatasi suatu masalah pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan media berbasis teknologi berupa komik digital bermuatan mitigasi bencana.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut Rusmawan (2009: 33) merupakan alat bantu, bahan, simulasi atau program yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan belajar. Kelebihan guru dalam menggunakan cara mengajar yang tepat serta didukung media pembelajaran, ikut memberi sumbangan terhadap kelancaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan unsur pendukung dan penunjang agar pembelajaran terlaksana dengan lancar dan efektif (Hamalik, 2002: 63).

Rudy Bretz dalam Sadiman (2014: 10) menyebutkan media dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media, antara lain: (1) media audiovisual gerak, (2) media audiovisual diam, (3) media audio semigerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semigerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Ely dalam Sadiman (2014: 85) menjelaskan pemilihan media sebaiknya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem petunjuk secara keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang mengantarkan materi pelajaran oleh pengajar (sumber pesan) kepada siswa (penerima pesan). Pembelajaran dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media pembelajaran, siswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

### **Komik Digital**

McCloud (2008: 9) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berurutan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Menurut Hafiz (2009: 1) kelebihan komik yang berbentuk digital daripada cetak, memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan gambar dengan sedikit tulisan yang saling padu dan disajikan dengan menarik. Komik ada berbagai jenis, baik konvensional maupun digital. Komik yang dapat diakses secara daring adalah komik digital. Komik ini menarik anak untuk membaca.

### **Mitigasi Bencana**

Mitigasi bencana adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan semua tindakan dalam mengurangi dampak dari satu bencana yang dapat dilakukan sebelum bencana itu terjadi, termasuk kesiapan dan tindakan-tindakan pengurangan risiko jangka panjang (<http://kawasan.bappenas.go.id>, 2018). Hal senada dikemukakan juga oleh Promonis (1994: 74) bahwa mitigasi bencana adalah istilah kolektif yang digunakan untuk mencakup semua aktivitas yang dilakukan dalam mengantisipasi munculnya suatu potensi kejadian yang mengakibatkan kerusakan, termasuk kesiagaan dan tindakan-tindakan pengurangan risiko jangka panjang, baik yang terkait dengan bahaya alam maupun ulah manusia yang sudah diketahui, dan untuk menangani bencana-bencana yang benar-benar terjadi.

Bagian paling kritis dari pelaksanaan mitigasi adalah pemahaman penuh terhadap sifat bencana. Di setiap negara dan daerah, tipe-tipe bahaya yang dihadapi berbeda-beda. Beberapa negara rentan terhadap banjir, sedangkan negara-negara

lain memiliki sejarah tentang kerusakan badai tropis, dan negara yang lainnya lagi dikenal sebagai daerah gempa bumi seperti Jepang, Hawaii, dan Indonesia.

Pemahaman terhadap bahaya-bahaya meliputi bagaimana bahaya-bahaya itu muncul, kemungkinan terjadi dan perkiraan besarnya, mekanisme fisik kerusakan, elemen-elemen, dan aktivitas-aktivitas yang paling rentan terhadap pengaruh-pengaruhnya, konsekuensi-konsekuensi kerusakannya serta upaya penyelamatan hidup dan pengurangan gangguan

Yogyakarta adalah salah satu wilayah dari 28 wilayah di Indonesia yang tergolong rawan gempa dan tsunami. Untuk itu, pendidikan mitigasi yang disisipkan di setiap mata pelajaran sebaiknya segera dilakukan untuk menyiapkan siswa atau masyarakat tanggap bencana (Sahabat Guru Indonesia, 2008). Oleh karena itu, sudah tidak perlu ditunda-tunda lagi, pendidikan mitigasi bencana harus segera diimplementasikan segera pada kurikulum mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Sebagai contoh, pendidikan mitigasi bencana atau *disaster education* di Jepang dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. memberi informasi kepada siswa tentang pengetahuan yang benar mengenai bencana;
2. memberi pemahaman tentang perlindungan secara sistematis;
3. membekali siswa melalui *practical training*, yakni melindungi dirinya dan mereka bisa merespon bencana tersebut secara tepat dan cepat.

### **Literasi**

Literasi menurut Kemendikbud (2016: 2) adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. Istilah literasi dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris "*literacy*" yang secara etimologi berasal dari bahasa Latin "*literatu*", yang berarti orang yang belajar. Dalam bahasa Latin juga terdapat istilah "*littera*", yaitu sistem tulisan dengan kesepakatan yang menyertainya. Sementara itu, pengertian literasi menurut UNESCO adalah seperangkat keterampilan nyata, khususnya keterampilan kognitif membaca dan

menulis, yang terlepas dari konteks keterampilan itu diperoleh dari siapa serta cara memperolehnya. Oleh karena itu, secara umum literasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu mengolah dan memahami informasi saat membaca dan menulis.

Kata literasi telah memiliki berbagai makna baru pada abad ke-21. Secara tradisional, literasi dipandang sebagai kemampuan membaca dan menulis. Orang yang dikatakan literat dalam pandangan ini adalah orang yang mampu membaca dan menulis atau bebas buta huruf. Literasi telah bergeser dari pengertian yang sempit menuju pengertian yang lebih luas mencakup berbagai bidang penting lainnya. Perubahan ini disebabkan oleh berbagai faktor, baik perluasan makna akibat semakin luas penggunaannya, maupun dampak dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa literasi adalah kemampuan seseorang untuk melek huruf dan tulisan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D). Model penelitian ini digunakan untuk memproduksi dan menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2008: 297). Ciri R&D adalah adanya analisis kebutuhan dan permasalahan yang membutuhkan pemecahan permasalahan dengan menghasilkan produk tertentu. Berikut bagan model pengembangan R&D.



(*Research and Development*):  
**Gambar Model Research & Development  
(R&D) Sugiyono (2008:298)**

**Gambar 1.** Model Research and Development

Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, angket, dan dokumentasi. Penilaian produk ini dilakukan oleh para pakar yang sudah berkompeten di bidang media dan materi untuk menilai produk yang dirancang agar memperoleh keakuratan yang valid. Berikut ini kisi-kisi penilaiannya.

**Tabel 1.** Justifikasi Penilaian dari Ahli Media

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1.	Kebermanfaatan Komik Digital	1. Kemudahan dalam Pemahaman Komik	5
		2. Pengembangan TIK pada Media Pembelajaran	
2.	Desain Grafika Komik Digital	1. Materi dalam Komik Mudah Dipahami	5
		2. Cerita dan Gambar	
3.	Desain Penyajian Komik Digital	1. Kejelasan Alur Cerita	5
		2. Penyajian	
4.	Pengoperasian Komik Digital	1. Pengoperasian yang Mudah	5
		2. Pemahaman Alur Cerita	
		3. Ilustrasi Penyampaian	
		4. Perkembangan Teknologi dengan Kesesuaian Media	

**Tabel 2.** Justifikasi Penilaian dari Ahli Materi

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1.	Kebermanfaatan Media Komik Digital	1. Materi Sesuai	5
		2. Kemudahan Pemahaman Komik	
2.	Penyajian Materi	1. Kesesuaian Bahasa	5
		2. Alur Cerita	
		3. Isi Cerita	
4.	Dampak bagi Pembaca	Manfaat	5



Analisis data menggunakan teknik analisis isi dan deskripsi persentase. Analisis isi untuk menganalisis data kualitatif berupa hasil tanggapan pakar media dan materi. Selanjutnya, dilakukan perbaikan produk yang dikembangkan. Analisis deskripsi persentase dipakai untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media komik GIGANA. Kemerarikan media komik GIGANA diketahui melalui hasil reuiu para ahli. Teknik perhitungan PSA (Persentase Setiap Aspek) untuk menghitung persentase dari setiap aspek pada kelompok yang terdapat di produk yang dibuat.

$$PSA = \frac{\Sigma \text{ jawaban terpilih setiap aspek}}{\Sigma \text{ Jumlah aspek}} \times 100\%$$

Berikut ini tabel *scoring* untuk menilai tingkat pencapaian klasifikasinya.

**Tabel 3. Tingkat Pencapaian Klasifikasi**

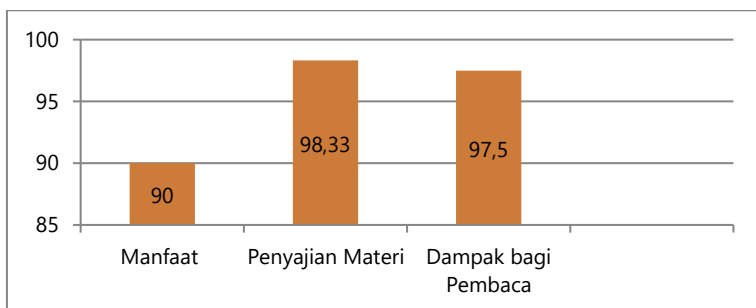
No.	Skor	Kriteria
1.	81% -- 100%	Sangat Baik
2.	61% -- 80%	Baik
3.	41% -- 60%	Cukup Baik
4.	21% -- 40%	Kurang Baik
5.	0% -- 21%	Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan berbentuk komik GIGANA, yakni komik digital siaga bencana. Komik tersebut berisi tentang penanggulangan bencana khususnya bagi anak Sekolah Dasar (SD). Selain untuk edukasi tentang bencana, komik dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mitigasi bencana dapat disesuaikan ke dalam materi pembelajaran di sekolah. Hasil observasi diperoleh bahwa ada beberapa kompetensi dasar yang dapat terintegrasi dalam muatan mitigasi bencana. Kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia berisi tentang menguraikan pendapat pribadi dan mengomunikasikan isi cerita yang dibaca dari buku sastra.

Pengetahuan mitigasi bencana dapat terintegrasi dalam muatan pembelajaran di SD. Dari hasil analisis kompetensi dasar, ada beberapa kompetensi dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS yang dapat terintegrasi dengan materi mitigasi bencana. Mitigasi bencana dapat dimasukkan dalam ranah pengetahuan dan keterampilan. Pemahaman tentang kesiagaan bencana pada siswa tidak hanya berupa konsep tetapi dapat juga dikaji dari buku sastra yang dibacanya. Salah satu karya sastra yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pemahaman tentang mitigasi bencana adalah komik digital. Dengan komik, literasi siswa dapat tumbuh dan berkembang.

Langkah pengembangan komik GIGANA dilakukan dengan adaptasi model Borg and Gall, yaitu menganalisis kebutuhan, merencanakan, mengembangkan, menguji coba, dan merevisi produk. Revisi berdasarkan revidu dari pakar media mencakup kebermanfaatan, desain grafika, desain penyajian, dan pengoperasian komik digital. Revidu dari pakar materi mencakup kebermanfaatan, penyajian materi, dan dampak bagi pembaca. Berikut hasil penilaian dari pakar media dan pakar materi.

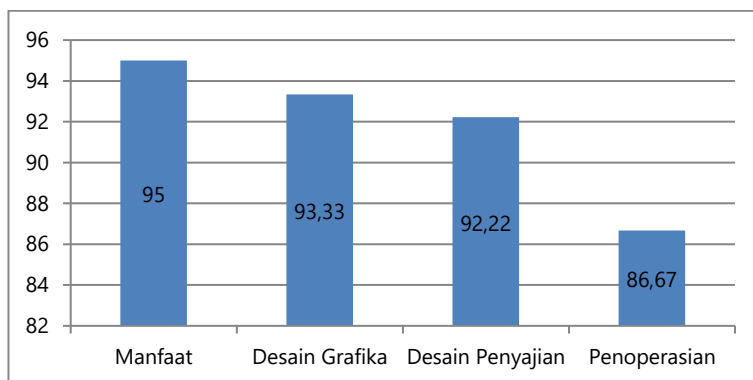


**Gambar 2.** Penilaian produk komik GIGANA oleh pakar materi

Hasil penilaian pakar materi menunjukkan bahwa persentase nilai tertinggi komik terdapat pada aspek penyajian materi. Berdasarkan data perolehan pada gambar 2 diketahui skor rata-rata aspek manfaat komik 90%, penyajian materi 98,33 %, dan dampak bagi pembaca 97,50%. Nilai ini terletak pada interval 81%--100%, sehingga komik GIGANA dari segi penyajian materi berada pada kategori Sangat Baik (SB). Bagi anak sebagai pembaca, materi dalam komik perlu disajikan secara menarik. Dengan

penyajian cerita yang didukung dengan alur gambar yang bertautan, mudah dipahami, dan komunikatif serta ilustrasi yang menarik, menjadikan pesan dalam komik dapat lebih mudah ditangkap oleh anak.

Selain reviu dari pakar materi, berikut hasil reviu dari pakar media.



**Gambar 3.** Penilaian produk komik GIGANA oleh pakar media

Hasil penilaian dari pakar media menunjukkan persentase tertinggi terdapat pada aspek manfaat komik digital. Berdasarkan data pada gambar 3, diketahui skor rata-rata manfaat komik digital 95%, desain grafika 93.33, desain penyajian 92.22, dan pengoperasian komik 86.67%. Nilai ini terletak pada interval 81%--100%, sehingga komik GIGANA dari segi media berada pada kategori Sangat Baik (SB). Berikut produk Komik GIGANA.



**Gambar 4.** Komik GIGANA.

Manfaat komik bagi anak, selain menghibur juga dapat memberikan edukasi. Salah satunya tentang mitigasi bencana. Di dalam cerita komik GIGANA berisi bagaimana mengedukasi anak tentang menanggulangi bencana yang ada di lingkungan anak, contohnya gempa bumi. Anak disuguhkan cara berindung dan menjaga diri saat bencana itu datang. Selain edukasi tentang penanggulangan bencana, komik GIGANA juga berisi bagaimana berempati, saling tolong menolong, dan berbagi, sehingga akan tumbuh kesadaran anak tentang arti peduli sosial. Berikut contoh isi cerita dari komik GIGANA.



**Gambar 5.** Isi cerita komik GIGANA.

Hasil analisis data dapat dimaknai bahwa komik GIGANA dapat dijadikan media pembelajaran yang inovatif karena mengandung nilai pendidikan, yakni penanaman karakter dan melek teknologi bagi anak. Selain itu, komik juga dapat dijadikan hiburan edukatif bagi anak-anak dengan adanya ilustrasi tokoh dan rangkaian cerita yang menyenangkan sehingga menumbuhkan minat dan motivasi membaca bagi siswa.

Komik GIGANA mempermudah anak melek membaca dan menulis. Di samping itu, anak juga dapat memahami dan mempratikkan cara penanggulangan bencana yang ada di sekitar lingkungan. Anak dapat memahami cara menanggulangi bencana gempa bumi, yang dulu pernah mengguncang Yogyakarta dan sangat berdampak bagi warga.

Literasi harus ditumbuhkembangkan karena literasi merupakan pondasi awal bagi anak. Literasi tidak hanya sebatas dapat membaca, tetapi juga menulis. Mitigasi bencana dapat tersampaikan dengan komik yang sedikit tulisan serta didukung dengan gambar yang berwarna-warni, sehingga menarik perhatian siswa untuk membaca dan mengambil inti ceritanya dengan mudah.

## **SIMPULAN**

Komik GIGANA bermuatan mitigasi bencana berpotensi untuk dikembangkan sesuai dengan tujuan Sekolah Siaga Bencana (SSB). Prosedur pengembangan komik GIGANA bermuatan mitigasi bencana menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Komik GIGANA bermuatan mitigasi bencana menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman siswa terhadap penanggulangan bencana dengan media yang menarik. Selain itu, dapat menumbuhkan literasi bagi siswa pada jenjang sekolah dasar.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Ahmad, Hafiz Aziz. (2009). *Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2009*.  
([https://www.academia.edu/1721061/Kenapa\\_Komik\\_Digital](https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital)) diakses pada 20 Mei 2019.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- McCloud, Scoot. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sudjana, Nana. (2012). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: Aditya Bakti.
- Coburn, A.W., Spence, R.J.S., Pomonis, A. (1994). *Mitigasi Bencana (Edisi Kedua)*.  
Maltin: Cambridge Architectural Research Limited The Oast House.
- Sahabat Guru Indonesia. *Lampung Rawan Bencana Pendidikan Mitigasi Bencana*.  
<http://sahabatguru.wordpress.com>. Diakses pada 20 Mei 2019.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Research & Development*. Bandung: Alfabeta.

Rusmawan, Wawan. (2019). *Urgensi Media Pembelajaran dalam KBM*.  
(<http://www.lmpjabar.go.id/index.php/artikel/208-urgensi-media-pembelajaran-dalam-kbm>) Diakses pada 20 Mei 2019.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta yang telah mendukung penelitian ini, sehingga menghasilkan artikel. Terima kasih juga kepada LP2M Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang telah mendukung penelitian ini dengan memberikan hibah, sehingga dapat menghasilkan artikel ini sebagai luaran penelitian.