



MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SEBAGAI SARANA LITERASI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN MITIGASI BENCANA DI SEKOLAH DASAR

Eddy Noviana, Munjiatun, Nofrico Afendi

eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id, munjiatun@lecturer.unri.ac.id, na.afendi89@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau, Pekanbaru

Sitasi

Noviana, E., Munjiatun, M., & Afendi, N. (2019). Media Pembelajaran Komik sebagai Sarana Literasi Informasi dalam Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah Dasar. *Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, halaman 61-73. ISBN: 978-623-91681-0-0, DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/psn.v1i1.7781>.

Abstract

Disaster mitigation is a response to disasters. Disaster response is the need to be studied, respond to and carry out activities or activities before a disaster occurs, a disaster occurs and after a disaster occurs. To achieve the disaster mitigation capabilities of students, information literacy capabilities regarding disaster mitigation are needed. Information on disaster mitigation literacy can be done through learning. Learning Media about mitigation can be carried out in an attractive, effective and efficient manner. One interesting learning media for students at the elementary school level is comic learning media. Development of comic learning media about learning planning mitigation specifically designed for learning outcomes that are compiled and developed in order to support students for disaster response.

Keywords: *comics, learning media, disaster mitigation*

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai jalur formal merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk menumbuhkan dan mengembangkan pendidikan mitigasi bencana melalui proses pembelajaran. Bencana alam berdampak sangat kompleks pada setiap aspek kehidupan baik dari segi ekonomi, sosial dan kesehatan. Fenomena alam yang berkaitan dengan ancaman bencana seperti tsunami, erupsi, gempa tektonik, gempa vulkanik, gempa tremor, gempa multifase, awan panas, lahar panas, lahar dingin, kubah lava, abu vulkanik, semakin familier dikenal masyarakat. Itulah pembelajaran yang diterima masyarakat. Masyarakat menjadi akrab dengan lingkungan alam dan fenomena atau gejalanya. Gejala alam yang berupa bencana alam tidak perlu disikapi negatif, tetapi



hendaknya disikapi positif. Gejala-gejala alam tersebut patutlah diterima dengan akal sehat, rasional, tidak perlu mengaitkan dengan hal yang mistik yang irasional dari sisi pemikiran ilmiah. Hal yang perlu dilakukan oleh masyarakat adalah bagaimana dapat mencegah agar berbagai fenomena alam itu tidak atau kurang mengganggu kenyamanan hidup manusia.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidik tersebut (Trianto, 2014). Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara dua arah, yaitu dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana keduanya itu terjadi melalui komunikasi yang baik dan terarah dapat menghasilkan suatu target yang sebelumnya telah ditetapkan. Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media grafis. Media grafis sebagai salah satu dari media yang dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan-kenyataan dan pikiran-pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara yang mengungkapkan kata-kata dan gambar (Sudjana, 2013). Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Salah satu media pembelajaran grafis yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah komik. Media pembelajaran komik merupakan media grafis yang dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Komik merupakan bacaan yang cukup menarik untuk dibaca oleh anak-anak. Kesenangan anak-anak terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Namun yang menjadi permasalahan saat ini adalah belum ada media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik yang khusus mengembangkan tentang pendidikan mitigasi bencana di sekolah dasar. Oleh sebab itu, melalui artikel ini mencoba mengangkat rancangan dasar (kontruksi dasar) media pembelajaran komik sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memperoleh literasi informasi mengenai pendidikan mitigasi bencana di sekolah dasar.



PEMBAHASAN

1. Komik sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Sehingga fungsi media pembelajaran yang utama adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pencapaian pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk (2006: 16) media pembelajaran berfungsi untuk:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Komik sebagai salah satu media pembelajaran dua dimensi dan termasuk media grafis dua dimensi. Komik definisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancang untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Danaswari (2013) mengungkapkan bahwa komik memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

- a) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.



- b) Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
- c) Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- d) Garis gerak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- e) Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
- f) Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.

Komik merupakan kartun yang dapat mengungkapkan karakter dan sangat berperan dalam suatu cerita sangat erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca khususnya peserta didik. Komik adalah suatu bentuk cerita bergambar, terdiri atas berbagai situasi dalam cerita bersambung, kadang lebih bersifat humor. Peserta didik sekolah dasar pada usia 7-12 tahun berada pada masa operasional kongret yang umumnya lebih tertarik untuk membaca buku dengan gambar-gambar yang menarik, dan berwarna. Komik merupakan salah satu media massa yang hadir dengan berbagai jenis. Menurut Marcel Boneff (Saputri, 2016) ada beberapa jenis untuk komik di Indonesia, yaitu sebagai berikut: 1) Komik wayang. Komik wayang merupakan salah satu dari hasil tradisi lama yang hadir dari berbagai sumber hindu, setelah itu diolah kemudian diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastaan jawa kuno, seperti Mahabarata dan Ramayana; 2) Komik silat. Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau *kuntao* dari Cina. Pada komik silat ini banyak sekali yang mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat; 3) Komik humor. Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembacanya akan tertawa. Baik terhadap karakter tokoh yang biasanya akan digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun pada tema yang diangkat dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis; 4)



Komik roman remaja. Komik roman remaja dalam bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri selalu berarti tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana salah satu ceritanya tentu saja romantik; dan 5) Komik didaktis. Pada komik didaktis ini merujuk kepada komik yang bermaterikan tentang ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya, didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan.

Pengembangan komik didaktis diperlukan unsur-unsur dalam pengembangannya, sehingga dapat memenuhi syarat komik didaktis sebagai media pembelajaran. Unsur-unsur yang ada dalam mengembangkan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Halaman pembuka. Pada halaman pembuka terdiri dari judul serial, judul cerita, credits (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), indicia (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta); 2) Halaman isi. Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, *gang/gutter*. 3) Sampul komik. Untuk sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid; 4) *Splash page*. Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrator; dan 5) *Double-spread page*. Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana (Ulva, 2017).

2. Literasi Informasi

Literasi informasi secara umum adalah kemelekan atau keberaksaraan informasi. Menurut kamus bahasa Inggris pengertian *literacy* adalah kemelekan huruf atau kemampuan membaca dan information adalah informasi. Maka literasi informasi adalah kemelekan terhadap informasi. Walaupun istilah literasi informasi belum begitu familiar dan menjadi istilah yang asing di kalangan masyarakat.



Literasi informasi adalah kemampuan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan, mengerti bagaimana perpustakaan diorganisir, familiar dengan sumber daya yang tersedia (termasuk format informasi dan alat penelusuran yang terautomasi) dan pengetahuan dari teknik yang biasa digunakan dalam pencarian informasi. Hal ini termasuk kemampuan yang diperlukan untuk mengevaluasi informasi dan menggunakannya secara efektif seperti pemahaman infrastruktur teknologi pada transfer informasi kepada orang lain, termasuk konteks sosial, politik dan budaya serta dampaknya (Reitz, 2004:356).

Shapiro (1996:31) mengemukakan bahwa literasi informasi sebagai :

Information literacy is refer to a new liberal art that extends from knowing how to use computers and access information to critical reflection on the nature of information itself, its technical infrastructure, and its social, cultural and even philosophical context and impact.

Pendapat di atas dikatakan bahwa literasi informasi ditujukan sebagai sebuah seni liberal baru dalam rangka mengetahui bagaimana menggunakan komputer, mengakses informasi dan berpikir secara kritis dalam informasi mereka, infrastruktur teknologi dalam konteks sosial, budaya, konteks filosofi dan dampaknya.

Bundy dalam Hasugian (2009:200) mengemukakan bahwa: "Literasi informasi adalah seperangkat keterampilan yang diperlukan untuk mencari, menganalisis dan memanfaatkan informasi". Tidak jauh berbeda dengan pengertian di atas dalam laporan penelitian America Library Association's Presidential Commite on Information Literacy (1989:1) dikatakan bahwa "*information literacy is a set of abilities requiring individuals to recognize when information is needed and have the ability to locate, evaluate, and use effectivelly the needeed information*". Berdasarkan pendapat di atas dikatakan bahwa literasi informasi adalah seperangkat kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki seseorang untuk mengetahui kapan informasi dibutuhkan, kemampuan untuk menempatkan, mengevaluasi dan menggunakan secara efektif kebutuhan informasinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai definisi literasi informasi, maka dalam artikel ini yang dimaksud dengan literasi informasi adalah kemampuan dan



pengetahuan peserta didik sekolah dasar dalam menggunakan informasi yang dikemas dalam sebuah media pembelajaran yang berbentuk komik cetak yang berisi tentang informasi mengenai mitigasi bencana yang diharapkan peserta didik dapat menempatkan, mengevaluasi dan menggunakan secara efektif bila terjadi bencana alam.

3. Pendidikan Mitigasi Bencana

Undang-undang Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana (PB) dalam Bab I Pasal 1, mengelompokkan bencana ke dalam bencana alam, bencana non alam, dan bencana sosial. Bencana alam adalah bencana yang diakibatkan peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disebabkan alam, antara lain gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, kekeringan, angin topan, dan tanah longsor. Bencana non alam adalah bencana yang disebabkan peristiwa atau rangkaian peristiwa nonalam yang antara lain berupa gagal teknologi, gagal modernisasi, epidemi, dan wabah penyakit. Bencana sosial adalah bencana yang mengakibatkan peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disebabkan manusia, yang meliputi konflik sosial antarkelompok atau antarkomunitas, dan teror.

Berbagai jenis ancaman bencana sebagai berikut: (1) gempa bumi; (2) tsunami; (3) letusan gunung api; (4) banjir; (5) tanah longsor/gerakan tanah; (6) kebakaran hutan dan lahan; (7) kekeringan; (8) gelombang ekstrem; (9) cuaca ekstrem (angin puting beliung, topan, dan badai tropis); (10) erosi; (11) abrasi; (12) epidemi dan wabah penyakit; (13) kebakaran hutan; (14) kegagalan teknologi; dan (15) konflik sosial. (UU Nomor 24 tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana).

Penanggulangan bencana secara umum dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Sebelum bencana: pencegahan (*prevention*), penjinakan (*mitigation*), kesiapsiagaan (*preparedness*); 2) selama bencana: tahap awal, tahap darurat (*response*), konsolidasi (*consolidation*), tahap akhir, rehabilitasi (*rehabilitation*); dan 3) sesudah bencana : rekonstruksi, pembangunan (*development*) (Purwantoro, 2011: 8). Pada tahap sesudah bencana (post hazard) ada sepuluh langkah untuk proses perencanaan sistem pemulihan masyarakat akibat bencana. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal yang baru, yaitu meliputi perolehan informasi tentang mitigasi, penyusunan tujuan, alternatif pemikiran,



penentuan langkah kerja menurut French Wetmore and Gil Jamieson (*development*) (Purwantoro, 2011: 8), langkah-langkah tersebut adalah: (a) Mengorganisasikan rancangan (*organize to prepare the plan*); (b) Melibatkan masyarakat (*involve the public*); (c) Mengkoordinasikan dengan agen lain (*coordinate with other agencies*)

- a) Penilaian Bencana (*assess the hazard*)
- b) Mengevaluasi permasalahan (*evaluating the problems*)
- c) Menyusun tujuan (*setting the goals*)
- d) Penilaian strategi (*reviewing possible strategies and measures*)
- e) Menyusun draf rancangan (*drafting the action plan*)
- f) Mengadopsi rancangan (*adopting the plans*)
- g) Mengimplementasi, mengevaluasi, dan merevisi rancangan (*implementing, evaluating, and revising the plans*)

Pendidikan mitigasi bencana dilakukan dengan tujuan: (a) memberikan informasi pada siswa tentang pengetahuan yang benar mengenai bencana; (b) memberikan pemahaman tentang perlindungan secara sistematis; dan (c) membekali siswa melalui *practical training* bagaimana melindungi dirinya dan bagaimana mereka bisa merespon bencana tersebut secara tepat dan cepat.

4. Rancangan Komik Mitigasi Bencana di Sekolah Dasar

Fungsi komik didaktis sebagai media pembelajaran memiliki fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan. Dengan melihat fungsi sebagai hiburan dan tujuan pendidikan, maka sangat berpeluang besar untuk dikembangkan komik sebagai literasi informasi dalam pendidikan mitigasi bencana. Pendidikan mitigasi bencana merupakan proses pendidikan dalam menghadapi dan menanggulangi bencana, baik pada sebelum, saat dan sesudah terjadi bencana.

Oleh sebab itu, diperlukan konstruksi awal dalam merancang komik sebagai literasi informasi dalam pendidikan mitigasi bencana. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengembangkan dan menganalisis capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik di sekolah dasar yang berkenaan dengan tentang informasi mitigasi



bencana. Langkah kedua adalah membentuk karakter tokoh yang sesuai dengan kondisi peserta didik di sekolah dasar. Langkah ketiga adalah menyusun dan mengembangkan *storyboard* atau jalan cerita dari komik yang akan dikembangkan. Langkah keempat, yakni merancang gambar dan tampilan dari isi komik yang akan dikembangkan. Dan langkah kelima adalah melakukan uji validasi konten, kebahasaan, dan grafik oleh validator ahli (Thiagarajan, 1974).

Berikut ini disajikan contoh rancangan kompetensi mitigasi bencana yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

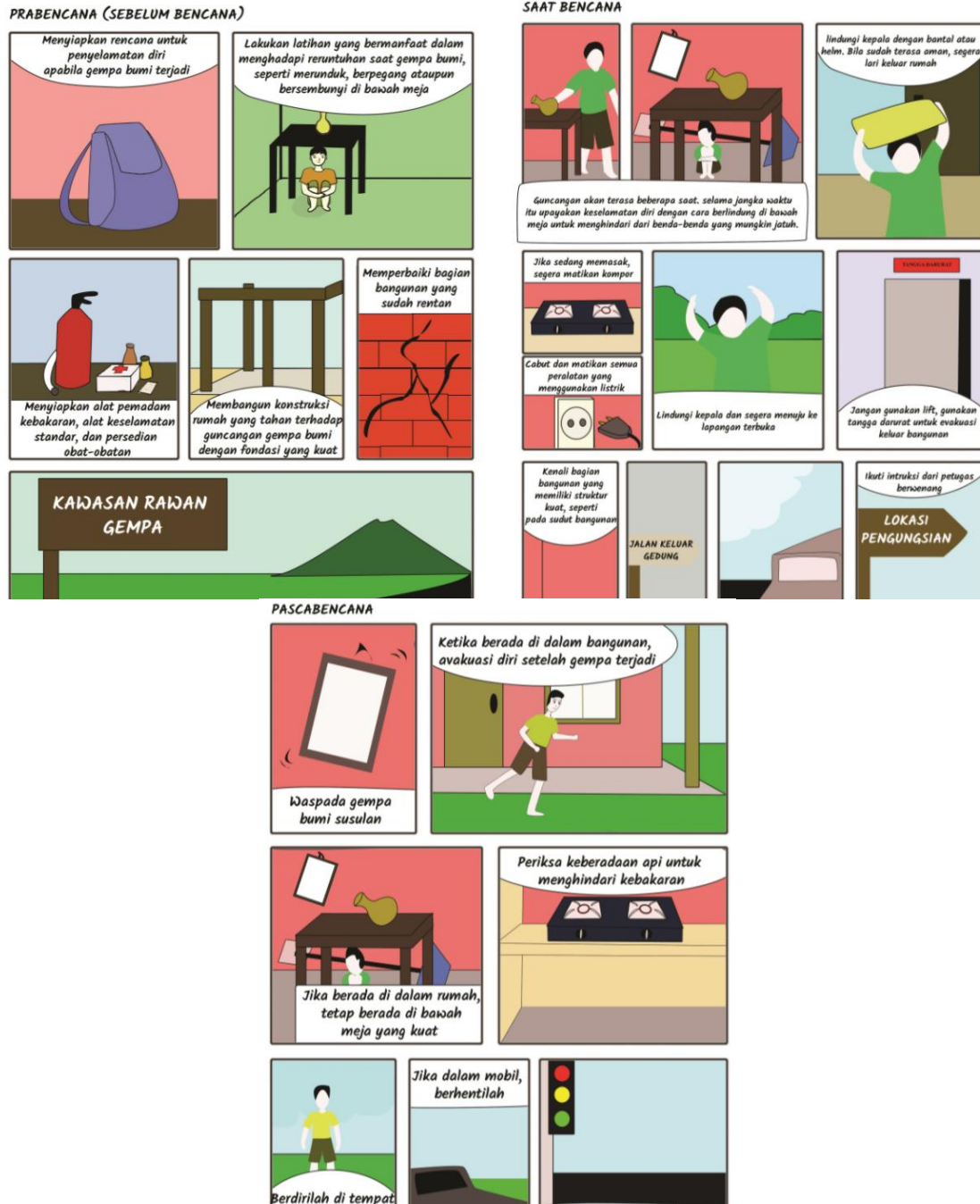
Tabel 1. Rancangan Kompetensi Dasar dalam Pendidikan Mitigasi Bencana

Kompetensi Dasar	Deskripsi
Mampu mengidentifikasi ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana geologi dan hidrometeorologi di Indonesia.	Kompetensi dasar ini dapat dikembangkan menjadi capaian pembelajaran, yakni: (a) siswa dapat menjelaskan posisi Indonesia yang berdampak pada bencana geologi dan hidrometeorologi; (b) siswa dapat membedakan ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana geologi dan hidrometeorologi.
Mampu mengidentifikasi ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana gempa bumi.	Kompetensi dasar ini dapat dikembangkan menjadi capaian pembelajaran, yakni: (a) siswa dapat menjelaskan gejala dan penyebab terjadinya gempa bumi; (b) siswa dapat menjelaskan kegiatan atau aktivitas sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana gempa bumi; dan (c) siswa dapat melakukan simulasi kegiatan sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana gempa bumi.
Mampu mengidentifikasi ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana tsunami.	Kompetensi dasar ini dapat dikembangkan menjadi capaian pembelajaran, yakni: (a) siswa dapat menjelaskan gejala dan penyebab terjadinya tsunami; (b) siswa dapat menjelaskan kegiatan atau aktivitas sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana tsunami; dan (c) siswa dapat melakukan simulasi kegiatan sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana tsunami.
Mampu mengidentifikasi ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana gunung api.	Kompetensi dasar ini dapat dikembangkan menjadi capaian pembelajaran, yakni: (a) siswa dapat menjelaskan gejala dan penyebab terjadinya gunung api; (b) siswa dapat menjelaskan kegiatan atau aktivitas sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana gunung api; dan (c) siswa dapat melakukan simulasi kegiatan sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana gunung api.



Mampu mengidentifikasi ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana banjir.	Kompetensi dasar ini dapat dikembangkan menjadi capaian pembelajaran, yakni: (a) siswa dapat menjelaskan gejala dan penyebab terjadinya bencana banjir; (b) siswa dapat menjelaskan kegiatan atau aktivitas sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana banjir; dan (c) siswa dapat melakukan simulasi kegiatan sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana banjir.
Mampu mengidentifikasi ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana tanah longsor.	Kompetensi dasar ini dapat dikembangkan menjadi capaian pembelajaran, yakni: (a) siswa dapat menjelaskan gejala dan penyebab terjadinya tanah longsor; (b) siswa dapat menjelaskan kegiatan atau aktivitas sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana tanah longsor; dan (c) siswa dapat melakukan simulasi kegiatan sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana tanah longsor.
Mampu mengidentifikasi ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana puting beliung.	Kompetensi dasar ini dapat dikembangkan menjadi capaian pembelajaran, yakni: (a) siswa dapat menjelaskan gejala dan penyebab terjadinya puting beliung; (b) siswa dapat menjelaskan kegiatan atau aktivitas sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana puting beliung; dan (c) siswa dapat melakukan simulasi kegiatan sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana puting beliung.
Mampu mengidentifikasi ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana kekeringan.	Kompetensi dasar ini dapat dikembangkan menjadi capaian pembelajaran, yakni: (a) siswa dapat menjelaskan gejala dan penyebab terjadinya kekeringan; (b) siswa dapat menjelaskan kegiatan atau aktivitas sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana kekeringan; dan (c) siswa dapat melakukan simulasi kegiatan sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana kekeringan.
Mampu mengidentifikasi ancaman sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana kebakaran.	Kompetensi dasar ini dapat dikembangkan menjadi capaian pembelajaran, yakni: (a) siswa dapat menjelaskan gejala dan penyebab terjadinya kebakaran; (b) siswa dapat menjelaskan kegiatan atau aktivitas sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana kebakaran; dan (c) siswa dapat melakukan simulasi kegiatan sebelum, sedang dan setelah terjadi bencana kebakaran.

Setelah dikembangkan capaian pembelajaran yang disajikan pada tabel 1 di atas, maka dikembangkan salah satu rancangan komik sebagai literasi informasi pada pendidikan mitigasi bencana di sekolah dasar, yaitu bencana gempa bumi. Adapun contoh pengembangan komik mitigasi bencana gempa bumi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Contoh Rancangan Komik Mitigasi Bencana

SIMPULAN

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa salah satu media pembelajaran yang menarik untuk memperkenalkan mitigasi bencana kepada peserta didik di sekolah dasar adalah media pembelajaran komik. Komik yang



dikembangkan mengacu pada kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang berhubungan dengan tanggap kebencanaan, yaitu (a) bencana geologi dan hidrometeorologi di Indonesia; (b) bencana gempa bumi; (c) bencana tsunami; (d) gunung api; (e) bencana banjir; (f) bencana tanah longsor; (g) puting beliung; (h) bencana kekeringan; dan (i) bencana kebakaran.

DAFTAR PUSTAKA

- American Library Association (ALA). 1989. Presidential Committee on Information Literacy: Final Report. Diakses tanggal 15 Januari 2019. [<http://www.ala.org/ala/mgrps/divs/acrl/publications/whitepapers/presidential.cfm>].
- Danaswari, R. W, Kartimi, Roviati, E. (2013) . Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatia*, 2 (2).
- Hasugian. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Medan: USU Press.
- Jailani, I. (2015). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*, Yogyakarta: Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 No. 1.
- Naziyah, N. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Jurnal Penyesuaian perusahaan Jasa Di Kelas XI Perbankan SMK Assa'adah Bungah Gresik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK) Volume 3 (2)*. (Online). [Http://www.scribd.com/doc/273118085/Pengembangan-Lembar-Kerja-Siswa-Pada-Materi-Jurnal-Penyesuaian-Perusahaan-Jasa-Di-Kelas-Xi-Perbankan-Smk-Assa-Adah-Bungah-Gresik#scribd](http://www.scribd.com/doc/273118085/Pengembangan-Lembar-Kerja-Siswa-Pada-Materi-Jurnal-Penyesuaian-Perusahaan-Jasa-Di-Kelas-Xi-Perbankan-Smk-Assa-Adah-Bungah-Gresik#scribd). (Diakses 17 Desember 2017)
- Purwantoro, S. (2011). Kapan Pembelajaran Mitigasi Bencana akan dilaksanakan?. Prosiding Semiloka Nasional "Urgensi Pendidikan Mitigasi Bencana" Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 11-12 Mei 2011. Halaman 1-14.
- Reitz, J. M. (2004). Information literacy. In *Dictionary and Information Science*. Westport, CT: Library Unlimited.
- Sadiman, A., Haryono, A., dan Rahardjito, R. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: Puteskom dan Raja Grfindo Persada.
- Saputri, A., dkk. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2*, *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian*, halaman 5.
- Shapiro, J. J., & Hughes, S. K. (1996). Information Literacy as a Liberal Art: Enlightenment Proposals for a New Curriculum. *Educom Review*, 31. <http://net.educause.edu/apps/er/review/reviewArticles/31231.html>



- Soeharto, H. B. R. (2015). *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*, Jurnal Edukasia Vol.3 No.1.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, S., (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Thiagarajan, et all. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota
- Trianto, I., B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ulva, R. K., Hidayah, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 , p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915 Juni 2017), halaman 38.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana.