



PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS KOMIK PADA MATERI MITIGASI BENCANA DI KELAS XI IPS SMA PGRI 1 PALEMBANG

Dwi Herliyanti, Eni Heldayani, Wahyu Saputra

Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Palembang

Abstrak

Media ajar berbasis komik merupakan cerita yang memiliki tekanan gerakan dan tindakan ditampilkan melalui rangkaian gambar dibuat khusus dengan tuntunan kata. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media ajar berbasis komik pada materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMA PGRI 1 Palembang. Metode penelitian yang digunakan metode Research and Developmet (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Populasi dan subjek penelitiannya berjumlah dua puluh siswa dikelas XI IPS.1 di SMA PGRI 1 Palembang dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa produk media ajar berbasis komik pada materi mitigasi bencana yang telah diuji valid dan kelayakan oleh ahli media mendapatkan hasil 90%, ahli materi mendapatkan hasil 100%, dan tingkat respon peserta didik mendapatkan hasil 94,5%. Untuk media ajar berbasis komik pada materi mitigasi bencana sangat baik dilakukan pengembangan dan digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada mata pelajaran Geografi di kelas XI IPS SMA PGRI 1 Palembang.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Ajar, Komik Mitigasi Bencana.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha membantu anak didik baik lahir maupun batin untuk meningkatkan, mengembangkan, mengubah wawasan, keterampilan, sikap dan tingkah laku agar dapat mencerdaskan anak melalui bimbingan dari pengajar. Bimbingan belajar yang berkualitas dapat membentuk budi pekerti atau karakter (akhlak) dalam diri anak. Dalam menyampaikan pembelajaran terhadap anak sekolah merupakan jalur formal yang efektif dan efisien dalam mendidik anak untuk dapat memahami ilmu pengetahuan yang diberikan agar bisa dipakai untuk kehidupan sehari-hari (Ikhlasiyah, 2017).

Pada kehidupan sehari-hari anak tak lepas terhadap lingkungan alam yang tanpa disadari dapat menjadi sumber belajar bagi anak dan bukan hanya berupa buku. Dalam pendidikan, sumber belajar yang berkaitan dengan alam salah satunya yaitu pembelajaran geografi. Pembelajaran geografi adalah pembelajaran yang berkaitan dengan fenomena alam yang berada di permukaan bumi (Rahmawati & Suhartono, 2019).

Fenomena alam ini sering di jumpai pada setiap wilayah terpenting di Indonesia. Negara yang memiliki letak geografis di cincin api pasifik yang membuat Indonesia sering terjadi fenomena alam. Fenomena-fenomena alam di Indonesia yang sering dijumpai atau sering terjadi yaitu bencana alam letusan gunung berapi, gempa bumi, hingga tsunami berdampak terhadap kehidupan manusia (Ardewati, 2018).

Fenomena bencana alam yang sering terjadi hal ini menyebabkan Indonesia menjadi negara yang rawan bencana, dikarenakan bencana dapat mengakibatkan kerugian jiwa dapat menimbulkan korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dampak terhadap psikologis. Maka dari itu perlu penerapan atau pemahaman

mengenai pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana. Mitigasi Bencana disini segala cara mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik, penguatan dalam mengatasi kemampuan menghadapi ancaman bencana (Kurniasari, 2017). Maka sangat penting bagi siswa dapat mempelajari tentang pembelajaran mitigasi bencana (Khairul Rahmat & Alawiyah, 2020)

Akan tetapi dalam pembelajaran mitigasi bencana, wawasan dan rasa ingin tahu siswa masih relatif rendah serta siswa sering merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran hanya cukup dengan menghafal pada materi yang diberikan. Siswa sering mengalami kesulitan dalam belajar, biasanya akan merasa semakin terbebani. Adapun faktor pemicu siswa mengalami kesulitan belajar salah satunya media pembelajaran diterapkan. Media sangat penting digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, karena media pembelajaran membantu siswa untuk menambah mudah belajar mendalami materi karena dengan adanya materi media pembelajaran yang bersifat abstrak dapat di tampilkan atau dibuat nyata. Dengan menggunakan media yang tepat, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien agar materi disajikan mudah dipahami. Dalam menyampaikan materi mitigasi bencana, strategi yang digunakan yaitu dengan media pembelajaran berbasis komik (Aprilla, 2020).

Komik adalah suatu bentuk membaca dimana siswa diharapkan mau membaca tanpa dipaksa. Tentu saja kejadian ini tidak lepas dari anggapan komik sangat mudah dipahami melalui bantuan justifikasi gambar di dalamnya. Manfaat membaca bentuk komik telah banyak digunakan negara maju sebagai sarana meningkatkan minat baca anak melalui buku pengetahuan. Negara yang menggunakan komik sebagai penunjang keberhasilan pendidikan (Fradani &

Astuti, 2020).

Berdasarkan penelitian (Hidayah & Negerikaton, 2017) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, menunjukkan penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik mata pelajaran IPS. Pembelajaran berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa. Melalui media pembelajaran berbasis komik siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMA PGRI 1 Palembang kepada ibu Kurnia Regita Sari S.Pd. selaku guru mata pelajaran geografi, bahwa pada sistem belajar mengajar sebagian besar masih menggunakan buku sebagai sumber belajar siswa. Sumber belajar melalui buku membuat siswa semakin bosan dan tidak tertarik, sehingga pembelajaran tidak efektif dan tidak efisien serta mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis komik. Pentingnya penelitian ini yaitu agar siswa dapat lebih memahami dan mempelajari geografi guna meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui terkait masalah pemahaman konsep siswa melalui mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana dengan mencari solusi dalam mengatasi masalah. Kemudian peneliti mencari serta merumuskan apa yang akan dikembangkan sehingga dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran berbentuk komik geografi. Dengan media pembelajaran berupa komik geografi diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pemahaman konsep peserta didik pada mata

pelajaran geografi materi mitigasi bencana.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dari Sugiono (2019). Penelitian ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap Development. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media komik geografi antara lain (1) *Analysis*, terdiri dari analisis permasalahan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik, (2) *Design*, terdiri dari penyusunan media dan desain awal, (3) *Development*, terdiri dari penyusunan instrument, validasi produk dari para ahli, uji kepraktisan (angket).

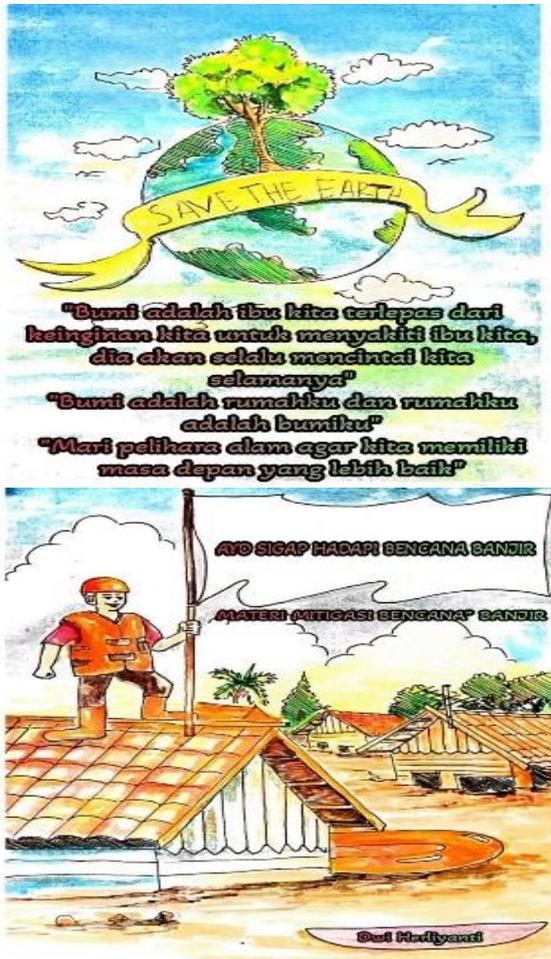
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk komik geografi materi mitigasi bencana berdasarkan materi mitigasi bencana. Komik tersebut dapat dicetak dan diperbanyak sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap dilakukan pembuatan media komik berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap Kompetensi Inti 4, Kompetensi Dasar 4.7, Indikator dan Tujuan Pembelajaran terkait materi geografi mitigasi bencana pada peserta didik kelas XI SMA. Pada pembuatan desain yang dikembangkan peneliti yaitu materi, latihan soal, Kunci jawaban dan Ringkasan materi.

Pada halaman sampul (cover) media komik yang didesain semenarik mungkin dengan terdapat judul media komik, gambar, dan materi. Pada tampilan cover depan terdapat gambar ayo sigap hadapi bencana banjir, dibawahnya terdapat judul komik materi mitigasi bencana banjir serta terdapat nama penulis di bagian bawah. Kemudian pada cover belakang terdapat

kata Save The Earth yang merupakan selamatkan bumi. Pemilihan warna kuning jingga, hijau, biru dan putih pada cover media komik melambangkan warna bencana banjir.



Gambar 1. Cover Komik.

Tampilan utama pada media komik yang akan dikembangkan terdapat kata pengantar dan daftar isi yang membantu pembaca menemukan halaman-halaman tertentu pada komik.

pengantar dan daftar isi yang membantu pembaca menemukan halaman-halaman tertentu pada komik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah s.w.t atas limpahan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyusun Komik Geografi Materi Mitigasi Bencana Banjir dengan lancar. Komik Geografi merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri untuk mencapai kompetensi belajar. Komik geografi disusun sedemikian menarik dan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep peserta didik khususnya materi mitigasi bencana banjir.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan Komik Geografi ini terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap pengguna Komik Geografi ini dapat memberikan kritik dan saran untuk perbaikan Komik Geografi selanjutnya. Semoga Komik Geografi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik peserta didik, guru, dan sekolah.

Palembang, Juni 2022

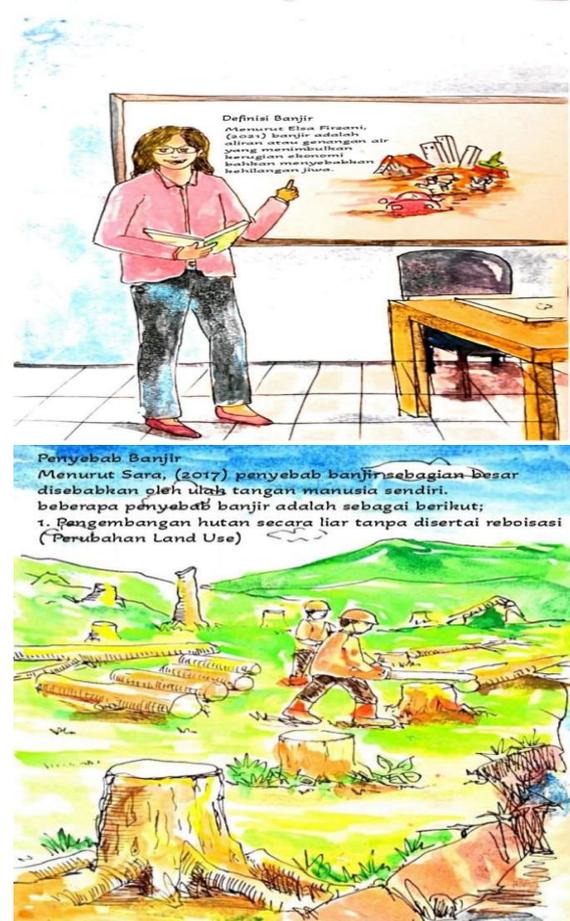
Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar isi.....	iii
Tujuan Pembelajaran.....	iv
Definisi Banjir.....	1
Penyebab Banjir.....	3
Dampak Banjir.....	15
Cara Penanggulangan Banjir.....	20
Ringkasan Materi.....	26
Daftar Pustaka.....	29

Gambar 2. Tampilan Utama Media.

Salah satu tampilan materi pembelajaran yang di dalamnya memuat materi mitigasi bencana banjir.





Gambar 3. Materi mitigasi bencana banjir

Salah satu tampilan latihan soal dan kunci jawaban materi mitigasi bencana banjir. Terdapat beberapa soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik.

Latihan Soal

Bentuk manajemen bencana berupa pencegahan terhadap bencana banjir adalah dengan melarang

- (A) pembuangan asap pabrik
- (B) pembangunan tempat hiburan
- (C) penambangan emas
- (D) pembakaran dan penebangan hutan
- (E) pengerukan sedimen sungai

Kunci Jawaban

Pencegahan merupakan upaya yang dilakukan untuk mencegah terjadinya bencana. Bentuk pencegahan

untuk menghindari terjadinya bencana banjir dapat berupa: melarang pembukaan lahan hutan; melarang penebangan dan pembakaran hutan; melarang keras pembuangan limbah ke sungai; melarang konservasi lahan pegunungan ataupun di perbukitan; melarang mendirikan permukiman di bantaran sungai.

- (D) pembakaran dan penebangan hutan

Salah satu tampilan ringkasan materi mitigasi bencana banjir pada media ajar berbasis komik.

Banjir merupakan suatu kondisi yang mana air dalam saluran pembuangan (kali) tidak dapat tertampung atau terjadinya hambatan pada aliran air di dalam saluran pembuangan. dimana limpasan air yang melebihi tinggi muka air normal sehingga melimpas dari palung sungai yang menyebabkan genangan pada lahan rendah di sisi sungai. Banjir juga menimbulkan kerugian ekonomi bahkan menyebabkan kehilangan jiwa.

Penyebab banjir sebagian besar disebabkan oleh ulah tangan manusia sendiri. Adapun beberapa penyebab banjir yaitu sebagai berikut:

1. Penebangan hutan secara liar
2. Permukiman kumuh di sepanjang sungai
3. Pembuangan sampah sembarangan
4. Pembuatan saluran air yang tidak memenuhi syarat (bendungan dan bangunan air)
5. Pembuatan tanggul yang kurang baik
6. Pendangkalan sungai atau kapasitas yang tidak memadai
7. Adanya erosi dan sedimentasi
8. Pengaruh suatu wilayah daerah sungai
9. Pergerakan permukaan tanah ke bawah

10. Sungai, danau yang meluap dan menggenangi daratan
11. Air laut yang menggenangi darat karena air pasang

Dampak banjir ada bermacam-macam yaitu:

1. Rusaknya sarana dan prasarana air yang menggenangi memasuki partikel pada dinding bangunan.
2. Hilangnya harta benda dalam aliran skala besar mampu menyeret apapun yang dilaluinya termasuk harta benda. Seperti kursi, kasur, meja, pakaian, dan lain sebagainya.
3. Menimbulkan korban jiwa disebabkan oleh arus air yang terlalu deras.
4. Menimbulkan wabah penyakit pasca banjir menimbulkan bakteri, virus, dan parasite
5. Rusaknya area pertanian banjir mampu menenggelamkan area sawah.

Cara Penanggulangan Banjir disini ada beberapa cara yaitu sebagai berikut:

1. Membuat fungsi sungai dan selokan
2. Melakukan reboisasi tanaman khususnya jenis tanaman dan pepohonan
3. Memperbanyak dan menyediakan lahan terbuka
4. Berhenti membangun perumahan di tepi sungai
5. Berhenti membangun gedung-gedung tinggi dan besar
6. Hindari penebangan pohon-pohon di hutan secara liar

Hasil Validasi

Pada pengembangan media komik dilakukan validasi produk oleh para ahli yakni: validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain. Pada tahapan validasi dilakukan dengan cara memberikan lembar angket kepada validator untuk mendapatkan penilaian, saran serta komentar terhadap media komik geografi. Adapun hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh dosen geografi Universitas PGRI Palembang, meliputi ahli media, ahli materi dan ahli desain. Uji kelayakan dilakukan oleh satu guru geografi SMA dan 20 siswa Kelas XI IPS SMA PGRI 1 Palembang. Data yang diperoleh dari uji validasi media ditampilkan pada table 1, validasi materi pada table 2, validasi desain pada tabel 3, penilaian pendidik pada tabel 4, dan penilaian peserta didik pada tabel 5.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor
1	Desain (sistematis konsistensi tiap halaman, kelengkapan penyajiannya, daya tarik) media menarik.	4
2	Jenis huruf digunakan konsisten (sesuai dengan kebutuhan).	4
3	Gambar sesuai konsep dan disajikan secara jelas dan menarik.	5
4	Tata letak gambar dan teks cerita maupun soal sesuai dan menarik.	5
5	Kerapian gambar pada media komik.	5
6	Tata letak kalimat memudahkan pembaca memahami materi.	4
7	Tulisan dan gambar yang disajikan jelas.	4
8	Cover yang digunakan menarik.	5
Jumlah Skor		36
Rata-rata (%)		90%

Berdasarkan hasil data validasi ahli media, data kemudian dianalisis dengan persamaan persentase kelayakan untuk menentukan valid tidaknya

berdasarkan kriteria skor. Berdasarkan pengelolaan data kemudian dapat disimpulkan bahwa media komik mendapat skor 36 dengan rata-rata 90% yang berarti media komik termasuk kriteria “Sangat Valid” dan siap untuk diimplementasikan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Penyajian materinya sistematis dan logis.	3
2.	Materinya jelas sesuai kemampuan siswa.	3
3.	Tujuan pembelajarannya sesuai indikator.	3
4.	Media komik dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa.	3
5.	Gambar menyampaikan pesan secara efektif kepada siswa sesuai dengan materi.	3
6.	Materi dalam media mempermudah siswa memahami konsep pembelajaran.	3
7.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	3
8.	Gambar diambil sesuai Standar Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti.	3
Jumlah Skor		24
Rata-rata (%)		100%

Berdasarkan hasil data validasi ahli materi, data kemudian dianalisis dengan persamaan persentase kelayakan untuk menentukan valid tidaknya berdasarkan kriteria skor. Berdasarkan pengelolaan data kemudian dapat disimpulkan bahwa media komik mendapat skor 24 dengan rata-rata 100% yang berarti media komik termasuk dalam kriteria “Sangat Valid” dan siap untuk diimplementasikan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Pertanyaan	Skor
1	Desain (sistematis konsistensi setiap halaman, kelengkapan penyajiannya, daya tarik) media menarik.	4
2	Jenis huruf digunakan konsisten (kebutuhan).	5

3	Gambar sesuai konsep dan disajikan secara jelas dan menarik.	5
4	Tata letak gambar dan teks cerita maupun soal sesuai dan menarik.	4
5	Kerapian gambar pada media komik.	4
6	Tata letak kalimat memudahkan pembaca memahami materi.	5
7	Tulisan dan gambar yang disajikan jelas.	4
8	Cover yang digunakan menarik.	4
Jumlah Skor		35
Rata-rata (%)		87,5%

Berdasarkan hasil data validasi ahli desain , data kemudian dianalisis dengan persamaan persentase kelayakan untuk menentukan valid tidaknya berdasarkan kriteria skor. Berdasarkan pengelolaan data kemudian dapat disimpulkan bahwa media komik mendapat skor 35 dengan rata-rata 87,5% berarti media komik termasuk dalam kriteria “Sangat Valid” dan siap untuk diimplementasikan.

Tabel 4. Hasil Penilaian Pendidik

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Kesesuaian materi dalam media komik dengan materi utama di KI dan KD	5
2.	Materi disajikan sudah sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4
3.	Materi disajikan sesuai tingkat perkembangan peserta didik	4
4.	Kemenarikan tampilan media untuk dipelajari oleh siswa	5
5.	Penyajian gambar media menarik dan mudah dipahami	5
6.	Kemudahan media dalam memberikan pemahaman pada materi yang disajikan	5
7.	Kemudahan media dalam menambah pengetahuan peserta didik	5
8.	Penyajian gambar media komik berhubungan materi	4
9.	penyajian gambar media komik sesuai materi miitgasi bencana	4
10.	Kejelasan tulisan pada media komik	5

No.	Pertanyaan	Skor
11.	Tata Bahasa dan susunan kalimat pada media komik mudah dimengerti oleh peserta didik	5
Jumlah Skor		50
Rata-rata (%)		91%

Berdasarkan hasil pada tabel 4 menunjukkan rata-rata hasil angket pendidik terhadap penggunaan media komik sebesar 91% signifikan masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” digunakan.

Tabel 5. Hasil Penilaian Tingkat Respon Peserta Didik

No.	Nama	Pertanyaan						Jumlah	Persentase	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6			
1.	AT	5	5	4	5	4	4	27	90%	94,5%
2.	IZ	5	4	5	4	4	5	27	90%	
3.	AL	5	4	5	4	5	4	27	90%	
4.	AF	4	5	4	5	5	5	28	93%	
5.	AR	5	4	5	5	5	4	29	97%	
6.	CR	4	5	5	5	4	5	29	97%	
7.	DS	5	5	5	4	5	5	29	97%	
8.	DS	5	5	5	5	5	5	30	100%	
9.	DK	5	4	5	5	5	5	29	97%	
10.	DP	4	5	5	4	5	5	28	93%	
11.	DY	5	4	5	5	5	5	29	97%	
12.	ER	4	5	5	4	5	4	27	90%	
13.	HD	5	4	5	5	5	4	29	97%	
14.	IY	5	5	5	4	5	5	29	97%	
15.	JP	4	5	5	4	5	5	28	93%	
16.	JA	5	4	5	4	5	4	27	90%	
17.	NP	5	5	5	5	5	5	30	100%	
18.	MA	5	4	5	5	4	5	29	97%	
19.	MAS	4	4	5	4	5	5	28	93%	
20.	MJ	4	5	5	5	4	5	28	93%	

Berdasarkan hasil pada uraian tabel 5 menunjukkan rata-rata hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media komik sebesar 94,5% berarti masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Dari rata-rata tanggapan peserta didik dalam pengguna media komik dengan pokok bahasan mitigasi bencana menunjukkan respon ketertarikan dan rasa senang dalam penggunaan media komik. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh (Purba & Fitri, 2021). Dalam penelitian ini kategori layak dapat disimpulkan melalui penilaian para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain. Penilaian ahli materi meliputi aspek penilaian kelayakan isi, penyajian, dan bahasa, penilaian ahli media meliputi aspek penilaian kelayakan kegrafikan, sedangkan penilaian ahli desain meliputi

aspek kevalidan seperti valid bahasanya, valid materinya, dan valid medianya. Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan maka media komik termasuk ke dalam kriteria “Sangat Valid” dan “Sangat Layak” yang berarti media komik dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu Implementation.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pengembangan media pembelajaran geografi berbasis komik materi mitigasi bencana di SMA PGRI 1 Palembang, dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media ajar berbasis komik pada materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMA PGRI 1 Palembang. Dimana dari hasil penelitian tersebut dibuktikan dari hasil uji coba dua puluh siswa kelas XI IPS.1 SMA PGRI

1 Palembang dengan menggunakan lembar angket diperoleh oleh ahli media 90%, ahli materi 100%, ahli desain 87,5%, ahli penilaian pendidik 91% dan tingkat respon peserta didik 94,5%. Untuk media ajar berbasis komik pada materi mitigasi bencana sangat baik dilakukan pengembangan dan digunakan sebagai perangkat pembelajaran mata pelajaran Geografi di kelas XI IPS SMA PGRI 1 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilla, C. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis komik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(2), 52–62.

Ardewati, N., Marizka, F., Darman, R., & Namora, J. (2018). Implementasi Business Intelligence Menentukan Daerah Rawan Gempa Bumi di Indonesia dengan Fitur Geolokasi. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 2(1), 13. <https://doi.org/10.26740/jieet.v2n1.p13-18>

Elsa Frizani, D., Laila Nugraha, A., & Awaluddin, M. (2021). Pengembangan Webgis Untuk Informasi Kerentanan Terhadap Ancaman Banjir. *Jurnal Geodesi Undip*, 10(2), 11–18.

Fradani, A. C., & Astuti, R. P. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Komik Untuk Siswa Di Smk Negeri 1 Bojonegoro. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(2), 111. <https://doi.org/10.26740/jepk.v8n2.p111-120>

Hidayah, N., & Negerikaton, R. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran 34. 4, 34–46.

Ikhlasiah, E. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pai Di Sma Uii Yogyakarta. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 226–239.

Khairul Rahmat, H., & Alawiyah, D. (2020). Konseling Traumatik: Sebuah Strategi Guna Mereduksi Dampak Psikologis Korban Bencana Alam. *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*, 6(1), 34–44. <https://doi.org/10.47435/mimbar.v6i1.372>

Rahmawati, D., & Suhartono, S. (2019). Pendidikan Lingkungan Melalui Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *FKIP E-PROCEEDING*, 119–128. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/11930>

Sinaga, L. A. (2021). Pemanfaatan SIG Dan Penginderaan Jauh Untuk Pengendalian Mitigasi Bencana Banjir Di Kota Medan. 1(2015), 20–22.

Sugiono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.