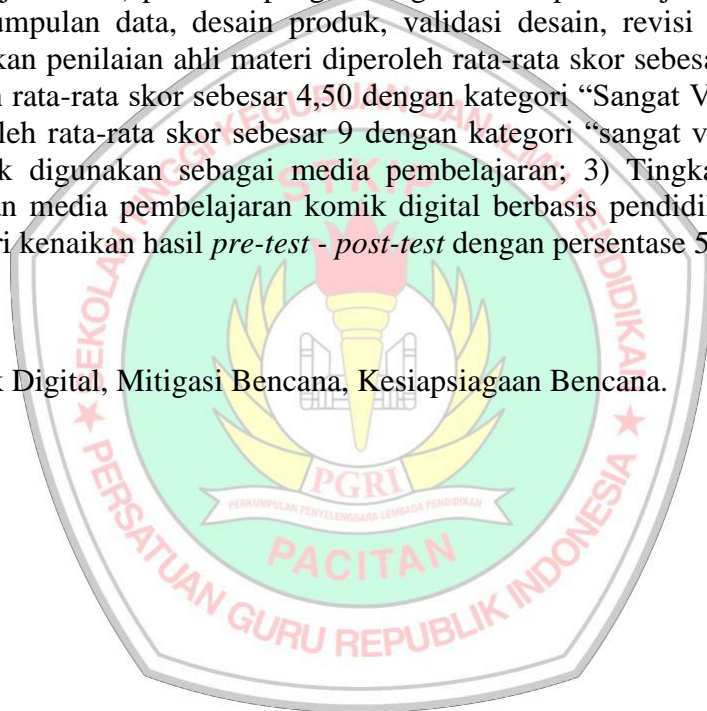


ABSTRAK

Rizki Budiarti, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Mitigasi Bencana Untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Pada Siswa Kelas IV SD*. Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.

Penelitian ini bertujuan mengetahui: 1) prosedur pengembangan media pembelajaran, 2) kelayakan media pembelajaran, dan 3) tingkat pemahaman siswa kelas IV SD terhadap materi kesiapsiagaan bencana. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan Borg and Gall. Produk diuji cobakan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini meliputi analisis tingkat kevalidan produk dan analisis data uji coba. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) prosedur pengembangan media pembelajaran ini meliputi petensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk; 2) berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 4,40, dan penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,50 dengan kategori “Sangat Valid” dan dari angket respon siswa diperoleh rata-rata skor sebesar 9 dengan kategori “sangat valid” sehingga media ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran; 3) Tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan mitigasi bencana lebih baik dilihat dari kenaikan hasil *pre-test - post-test* dengan persentase 55,6% menjadi 100%.

Kata Kunci: Komik Digital, Mitigasi Bencana, Kesiapsiagaan Bencana.



ABSTRACT

Rizki Budiarti, *Development of Digital Comics Learning Media Based on Disaster Mitigation Education to Improve Understanding of Disaster Preparedness in Fourth Grade Elementary School Students*. Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.

This study aimed to determine: 1) the procedure for developing learning media, 2) the feasibility of learning media, and 3) the level of understanding of fourth-grade elementary school students on disaster preparedness materials. This type of research is development research with the Borg and Gall development model. The data collection technique used observation, questionnaire, tests, and documentation. The data analysis in this study included product validity level analysis and trial data analysis. The results of this study indicated: 1) the procedure for developing this learning media includes potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing; 2) based on the material expert's assessment, an average score of 4.40 was obtained, and the media expert's assessment obtained an average score of 4.50 with the "Very Valid" category and from the student response questionnaire an average score of 9 was obtained with the category "very valid" so that this media was declared suitable for use as learning media; 3) The level of students' understanding after using digital comics learning media based on disaster mitigation education was better seen from the increase in the results of the pre-test - post-test with a percentage of 55.6% to 100%.

Keywords: *Digital Comics, Disaster Mitigation, Disaster Preparedness.*

