

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR TIGA DIMENSI BERBAHAN DASAR  
KERTAS UNTUK PEMAHAMAN DIRI SISWA TENTANG MITIGASI BENCANA  
DI KELAS 6 SDN SISIK BARAT**

Ananda Rifka Annisa<sup>1</sup>, Siti Istiningasih<sup>2</sup>, Setiani Novitasari<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

Alamat e-mail : [1anandaannisa543@gmail.com](mailto:anandaannisa543@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research aims to describe the process of developing paper-based three-dimensional miniature media for students' self-understanding of disaster mitigation in class 6 at SDN Sisik Barat that is valid and practical. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of analyze, design, development, implementation and evaluation. The data collection techniques used were medical and material expert validation questionnaires as well as teacher and student response questionnaires. The results of this research show that three-dimensional miniature media got a percentage of 80% with valid criteria from media experts, a percentage of 84% with valid criteria from material experts, a percentage of 96% with very practical criteria from teacher responses, a percentage of 88.5% with practical criteria from student responses for stages 1 and 2, a percentage of 89.1% with practical criteria from student responses for stage 3 and a percentage of 95.8% with the complete category from the results of students' self-understanding tests which were calculated using classical learning completeness. Based on the research results, it is clear that paper-based three-dimensional miniature media for students' self-understanding of disaster mitigation in class 6 at SDN Sisik Barat is feasible from a valid and practical aspect to be used as a learning medium.*

*Keywords: Three-Dimensional Miniature Media, Self-Understanding, Disaster Mitigation*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media miniatur tiga dimensi berbahan dasar kertas untuk pemahaman diri siswa tentang mitigasi bencana di kelas 6 SDN Sisik Barat yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang di gunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket validasi ahli media dan materi serta angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media miniatur tiga dimensi mendapatkan presentase 80% dengan kriteria valid dari ahli media, presentase 84% dengan kriteria valid dari ahli materi, presentase 96% dengan kriteria sangat praktis dari respon guru, presentase 88,5% dengan kriteria praktis dari respon siswa tahap 1 dan 2, presentase 89,1% dengan kriteria praktis dari respon siswa tahap 3 dan presentase 95,8% dengan kategori tuntas dari hasil tes pemahaman diri siswa yang di hitung menggunakan ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media miniatur tiga

dimensi berbahan dasar kertas untuk pemahaman diri siswa tentang mitigasi bencana di kelas 6 SDN Sisik Barat sudah layak dari aspek valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Miniatur Tiga Dimensi, Pemahaman Diri, Mitigasi Bencana

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina peserta didik agar mempunyai pengetahuan, keterampilan serta sikap yang positif dalam menjalani kehidupannya (Irpanti et al., 2023). Solekha (2015:2) menerangkan bahwa sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal terus berupaya untuk memperbaiki sistem dan struktur pendidikan, dimana upaya-upaya tersebut dapat dilihat dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti penetapan kurikulum 2013. Dalam pelaksanaannya, kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik. Wahyuningtyas (2017) mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 diharapkan dapat memacu kreatifitas guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat di wujudkan salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.

Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat menjadi motivator yang baik untuk mendorong anak menjadi kreatif, dapat mengembangkan ide, pemahaman dan bahasa anak. Penggunaan media pembelajaran di butuhkan oleh guru untuk membantu menunjang pelajaran di sekolah, salah satunya yaitu untuk membantu menjelaskan pembelajaran IPS SD.

Sary (2022) berpendapat bahwa IPS merupakan pembelajaran yang membantu dan melatih peserta didik agar mampu mengenali dan menganalisis suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif. Pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, salah satu materi yang dikaji adalah bencana alam. Sesuai dengan Permendikbud RI No. 81a Tahun 2013 menyatakan bahwa salah satu kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas VI SD

adalah memahami gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Indonesia sendiri merupakan salah satu negara yang memiliki tingkat kerawanan bencana alam cukup tinggi. Bencana alam yang terjadi di Indonesia disebabkan karena Indonesia terletak di antara tiga pertemuan lempeng yaitu lempeng Indo-Australia, lempeng Eurasia, dan lempeng Pasifik (Hermon, 2015).

Sebagai negara yang terletak di daerah cincin api pasifik (*ring of fire*) hal ini membuat Indonesia tak lepas dari bencana gempa bumi. Salah satu wilayah di Indonesia yang rawan terhadap bencana gempa bumi adalah Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Pada tahun 2018 terjadi gempa bumi di provinsi NTB dengan magnitudo yang cukup besar. Kejadian gempa bumi tersebut memakan banyak korban jiwa dan mengakibatkan kerusakan berbagai infrastruktur dan prasarana fasilitas umum hingga rumah-rumah warga. Terkait hal itu, perlu adanya pemberian pendidikan kebencanaan sejak dini melalui pendidikan dasar dan dilakukan secara berkelanjutan dengan tujuan untuk membentuk budaya sadar terhadap bencana alam dan bahaya yang di timbulkannya.

Pemberian Pendidikan kebencanaan ini diharapkan dapat mengurangi resiko bencana atau sering di sebut dengan Pengurangan Risiko Bencana (PRB) dan meningkatkan kemampuan ketika menghadapi bencana.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di SDN sisik barat selama ini proses pembelajaran IPS khususnya materi gejala alam di Indonesia masih diajarkan secara konvensional. Selain itu, guru juga menjelaskan materi dengan memberikan catatan di papan tulis yang kemudian akan disalin oleh siswa. Hal ini menyebabkan pembelajaran di kelas hanya berlangsung satu arah saja dimana guru lebih dominan. Kemudian media yang dipergunakan selain menggunakan papan tulis juga menggunakan media tambahan sebatas gambar yang di print sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Selain itu, siswa kurang memperhatikan pelajaran karena menganggap pelajaran IPS itu membosankan. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi bencana alam yang di dalamnya memuat tentang tindakan yang dilakukan ketika terjadi bencana alam dan kemana arah evakuasi yang

benar atau yang sering di sebut dengan mitigasi bencana sehingga pemahaman diri siswa kurang. Berdasarkan hasil ulangan harian siswa dengan materi bencana alam, dari 24 peserta didik ternyata sebanyak 17 orang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 75. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung dan kurangnya praktik atau implementasi terutama dalam hal mitigasi bencana sehingga siswa di SDN sisik barat kurang memahami terkait pengimplementasiannya.

Untuk menyikapi hal itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat, inovatif dan menyenangkan untuk membuat siswa semangat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang lebih inovatif dan menarik salah satunya dengan menggunakan media miniatur. Media miniatur merupakan sebuah media yang bisa dilihat secara langsung dengan disentuh yang memiliki bentuk sama persis dengan bentuk asli dari suatu benda dan ditampilkan dengan ukuran yang lebih kecil. Miniatur memiliki fungsi sebagai pengganti objek asli yang ukurannya

di perkecil dan juga memberikan gambaran nyata dari benda yang ditiru sehingga mempermudah ketika memberikan penjelasan mengenai mengenai suatu objek (Sutisnawati dkk., 2023).

Media miniatur yang akan di kembangkan yaitu berupa miniatur dari sekolah tersebut yang bahan dasar utamanya berupa kertas dengan materi mitigasi bencana, dimana harapannya dengan adanya media ini dapat menjadi sebuah cara untuk mengurangi resiko bencana. Media bimbingan ini berisikan miniatur dari sekolah yang di dalamnya memuat beberapa simbol serta arah evakuasi sehingga siswa dapat memahami pembelajaran serta semangat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang berupa miniatur ini, siswa di harapkan mampu meningkatkan pemahaman dirinya pada materi mitigasi bencana sehingga memiliki kesiapan ketika menghadapi bencana alam. Oleh karena itu, peneliti dengan ini mengambil judul penelitian yaitu "Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri Siswa Tentang

Mitigasi Bencana di Kelas 6 SDN sisik barat”.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Elpeni Dwi Azahara, Bukman Lian dan Kiki Aryaningrum dengan judul “pengembangan media miniatur budaya Sumatra selatan pada pembelajaran pkn di kelas IV SD” pada tahun 2023. Keterbaruan dari penelitian yang saya lakukan yaitu dari segi materi pembelajaran dan bahan pembuatan medianya. Pada penelitian terdahulu materi yang dibahas mengenai rumah adat di Indonesia pada pembelajaran PPKN dan medianya di buat menggunakan stik es krim dan kain flannel. Selain itu, media miniatur yang di buat yaitu hanya miniatur rumah adat saja. Sedangkan penelitian yang saya kembangkan materinya mengenai bencana alam dan medianya dibuat dari kertas dan triplek. Adapun miniatur yang dibuat yakni miniatur sekolah yang dilengkapi dengan item-item lainnya seperti lapangan sekolah, pohon dan lainnya sehingga siswa bisa melihat secara langsung keseluruhan bentuk dari sekolah.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan

(R&D). Menurut Sugiyono (2018:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputro (2017) bahwa penelitian pengembangan ialah suatu metode penelitian yang menghasilkan suatu produk dalam bidang tertentu dan kemudian menghasilkan produk sampingan tertentu untuk menunjukkan efektivitas produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki lima tahapan yang yakni *analysis* (analisis) berupa analisis kebutuhan, siswa dan materi, *design* (desain) berupa pembuatan draft/sketsa media miniatur 3 dimensi, *development*(pengembangan) berupa realisasi pembuatan media pembelajara dan melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi,*implementation* (implementasi) berupa uji coba produk ke sekolah, dan *evaluation* (evaluasi) berupa saran dan masukan dari guru dan siswa. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Sisik Barat. Obek dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa media miniatur tiga dimensi untuk materi

mitigasi bencana. Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu angket validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru dan siswa serta tes pemahan diri siswa.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan. Adapun pengembangan media miniatur tiga dimensi ini dilaksanakan menggunakan penelitian R&D tipe ADDIE. Terdapat 5 tahap dalam penelitian ini yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

#### **Analisis (*analyze*)**

Pada tahap ini di lakukan analisis terhadap permasalahan yang ada di sekolah yang meliputi analisis kebutuhan, siswa dan materi. Adapun analisis pertama yaitu analisis kebutuhan diketahui bahwa permasalahan yang ada di sekolah yaitu sekolah memerlukan media pembelajaran yang lebih efektif karena selama ini guru hanya menggunakan media sederhana saja. Media yang digunakan berupa papan tulis dan gambar yang di print

khususnya pada materi mitigasi bencana. Adapun media pembelajaran berperan sangat penting untuk membantu menunjang proses pembelajaran dan membuat suasana belajar di kelas lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Istiningsih et al (2018) bahwa guru perlu kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media, metode dan strategi pembelajaran yang bentuknya bervariasi agar peserta didik menjadi termotivasi dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran.

Analisis yang kedua yaitu analisis siswa di sekolah, di ketahui bahwa siswa kelas 6 di SDN Sisik Barat memiliki pemahaman diri yang kurang terkait materi mitigasi bencana. Peserta didik masih belum mengetahui tindakan apa saja yang harus mereka lakukan untuk penyelamatan dirinya ketika terjadi bencana. Hal ini di karenakan kurangnya praktek dan implementasi langsung dalam hal mitigasi bencana sehingga peserta didik kurang memahami terkait pengimplementasiannya.

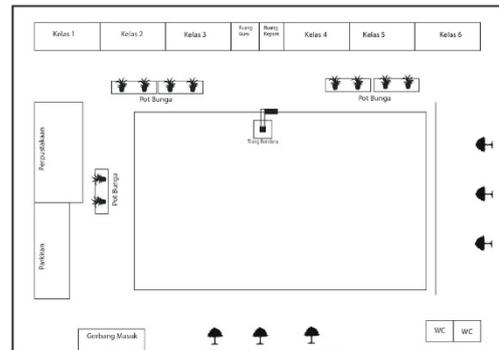
Analisis ketiga yaitu analisis materi, diketahui bahwa materi

bencana alam khususnya mitigasi bencana yang masuk ke pembelajaran IPS harus dan wajib di ketahui oleh siswa yang berfungsi untuk pengurangan resiko bencana. Terkait mitigasi bencana berarti bahwa, dengan adanya praktek langsung, akan lebih mudah di pahami oleh peserta didik, sehingga apabila nanti terjadi bencana bisa langsung bertindak. Hal ini selaras dengan pendapat Lamatenggo (2020) bahwa setiap kegiatan belajar membutuhkan latihan atau praktek langsung sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran.

#### Desain (*design*)

Pada tahap desain dilakukan perancangan media pembelajaran. Pada tahap desain juga dilakukan pembuatan draft atau sketsa mengenai bentuk sekolah secara menyeluruh. Adapun draft atau sketsa ini di buat menggunakan aplikasi canva. Widayanti et al (2021) mengatakan bahwa canva merupakan *tools* aplikasi untuk desain grafis yang dapat membantu ketika membuat, merancang atau mengedit desain secara online. Perancangan media miniatur ini juga di lengkapi dengan buku panduan dan materi. adapun

draft desain media miniatur tiga dimensi dapat di lihat pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Desain media miniatur tiga dimensi.**

#### Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan, di lakukan realisasi pembuatan media pembelajaran. Jadi, pembuatan media yang ada pada tahap desain dimana medianya itu dari draft di buat secara konkrit pada tahap ini. Setelah media selesai di buat, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi produk kepada ahli media dan ahli materi. Tujuan di lakukannya validasi media yaitu untuk mengetahui kelayakan dari media yang di kembangkan sebelum di lakukannya uji coba di lapangan. Sedangkan validasi materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media yang di kembangkan (Surahman & Surjono, 2017). Proses perancangan media miniatur tiga dimensi dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 2. Media miniatur tiga dimensi**

a. hasil validasi ahli media

Media pembelajaran yang telah di kembangkan, di validasi oleh salah satu dosen ahli media. Validasi media di lakukan dengan pengisian angket berskala 1-5 yang mencakup beberapa aspek penilaian yaitu aspek tampilan, penyajian media dan bahan. Adapun hasil penilaian validator media yaitu sebagai berikut.

**Gambar 3. Uji ahli media**

Aspek	Skor	Rata-rata	presentase	kriteria
tampilan	28			
Penyajian media	13	52	80%	valid
Bahan	11			

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari presentase tingkat pencapaian kevalidan dari media miniatur tiga dimensi yang telah di kembangkan sesuai dengan hasil validasi dari ahli media, yaitu sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa yang media yang di kembangkan masuk dalam kategori layak untuk di gunakan

b. hasil validasi ahli materi

Validasi kepada ahli materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media miniatur tiga dimensi yang telah di kembangkan. Adapun media ini di validasi oleh salah seorang dosen ahli media. Validasi materi di lakukan dengan pengisian angket berskala 1-5 yang mencakup beberapa aspek penilaian yaitu aspek relevansi, keakuratan, komunikatif, kebahasaan dan keterbacaan.

Adapun hasil penilaian validator media yaitu sebagai berikut.

**Gambar 4. Uji ahli materi**

Aspek	Skor	Rata-rata	presentase	kriteria
Relevansi	12			
Keakuratan	14			
Komunikatif	8			
Berorientasi pada student centered	12	63	84%	valid
Kebahasaan	8			
Keterbacaan	9			

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari presentase tingkat pencapaian kevalidan dari media miniatur tiga dimensi yang telah di kembangkan yaitu sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang di kembangkan masuk dalam kategori layak untuk di gunakan.

Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi, di lakukan uji coba lapangan dari media yang telah di kembangkan. Adapun dengan adanya praktek atau

implementasi ini, peserta didik lebih memahami pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Permana (2021) yang menyatakan bahwa dengan adanya pembelajaran secara praktek, peserta didik bisa lebih mengetahui prosedur kerja serta lebih mandiri dan mampu menarik kesimpulan sendiri sehingga lebih paham.

Adapun uji coba media pembelajaran ini di lakukan dengan 3 tahapan. Tahap pertama di lakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang peserta didik, tahap kedua di lakukan uji coba kelompok sedang yang terdiri dari 8 orang peserta didik dan tahap terakhir di lakukan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 12 orang peserta didik di kelas 6 SDN Sisik Barat. Adapun hasil respon peserta didik di sajikan pada gambar berikut.

**Gambar 5. Hasil angket respon siswa**

Tahapan	Presentase	Kriteria
Tahap 1 (4 orang)	88,5%	Praktis
Tahap 2 (8 orang)	88,5%	Praktis
Tahap 3 (12 orang)	89,1%	Praktis

Berdasarkan gambar di atas, hasil angket respon siswa dapat di ketahui bahwa presentase hasil tahap 1, 2 dan 3 terhadap media yang telah

di kembangkan yaitu untuk uji kelompok kecil dan sedang memperoleh hasil yang sama yaitu sebesar 88,5% dengan kriteria praktis. Sedangkan untuk uji kelompok besarnya memperoleh hasil sebesar 89,1% dengan kategori praktis.

#### Evaluasi (evaluation)

Adapun evaluasi dari penelitian ini yaitu berupa saran dan masukan dari guru dan peserta didik yang ada pada angket respon guru dan siswa serta hasil soal tes pemahaman diri.

##### a. Hasil respon siswa

Adapun evaluasi dari siswa berdasarkan hasil respon siswa yaitu media miniaturnya bagus, menarik, kreatif, medianya unik, dan cocok di gunakan di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dan senang dengan di gunakan nya media miniatur ini di sekolah.

##### b. hasil respon guru

dalam angket respon guru, ada beberapa aspek yang di nilai yaitu aspek materi dan aspek media. Adapun hasil angket respon guru dapat dilihat pada gambar berikut.

**Gambar 6. Hasil angket respon guru**

aspek	skor	Rata-rata	presentase	kriteria
materi	25	48	96%	Sangat praktis
media	23			

Berdasarkan hasil dari angket respon guru, media miniatur yang telah di kembangkan memperoleh hasil presentase tingkat kepraktisan sebesar 96% yang menunjukkan bahwa media masuk dalam kategori sangat praktis untuk di gunakan. Adapun evaluasi dari gurunya berdasarkan hasil respon guru yaitu media yang di sajikan sangat sesuai dengan lingkungan sekolah sehingga siswa akan lebih paham terkait kondisi dari lingkungan sekolahnya sendiri. Jadi hal ini berarti ada pengaruh, dimana keterkaitan antara media yang di buat dengan lingkungan sekitar juga berdampak kepada peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurlela (2019) bahwa pendekatan lingkungan sekitar membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih melekat pada peserta didik. Jadi, contoh yang paling efektif yang bisa mengena ke peserta didik yaitu contoh yang di ambil dari lingkungan sekitar.

**c. Tes pemahaman diri**

Hasil dari tes pemahaman diri siswa yang berupa 20 soal pilihan ganda dapat di lihat pada tabel berikut.

**Gambar 6. Hasil tes pemahaman diri siswa**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AR	95	Tuntas

2	AA	90	Tuntas
3	BZ	85	Tuntas
4	DA	85	Tuntas
5	DZ	90	Tuntas
6	FZ	95	Tuntas
7	FI	85	Tuntas
8	HA	80	Tuntas
9	LM	95	Tuntas
10	LS	85	Tuntas
11	MA	85	Tuntas
12	MB	95	Tuntas
13	MI	85	Tuntas
14	MR	85	Tuntas
15	NB	90	Tuntas
16	PR	85	Tuntas
17	RE	75	Tuntas
18	RJ	75	Tuntas
19	RH	80	Tuntas
20	SZ	90	Tuntas
21	SY	95	Tuntas
22	SW	90	Tuntas
23	SU	90	Tuntas
24	TI	70	Tidak Tuntas
	Rata-rata		86,4
	Tuntas		23 orang
	Tidak tuntas		1 orang

hasil evaluasi setelah di berikan tes pemahaman diri di temukan bahwa, dari 24 siswa, 23 orang dinyatakan tuntas. Hasil dari tes soal pemahaman diri siswa memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 95,83% yang masuk dalam kategori tuntas. Jadi bisa di katakana bahwa mereka telah paham dengan produk yang telah kembangkan. Ini juga berdasar kan kesesuaian apa yang mereka lihat kemudian mereka implementasikan.

**D. Kesimpulan**

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan

yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Media miniatur tiga dimensi dikembangkan bertujuan untuk pemahaman diri peserta didik kaitannya dengan mitigasi bencana, dimana produknya itu berupa miniatur tiga dimensi sekolah beserta buku panduannya
2. Media miniatur tiga dimensi ini memperoleh aspek kevalidan dan kepraktisan sebagai berikut:

a. aspek valid

Hasil dari presentase tingkat kevalidan yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 80% yang masuk dalam kategori valid, sedangkan hasil dari validator ahli materi yaitu sebesar 84% yang masuk kategori valid untuk digunakan setelah melalui proses revisi.

b. Aspek praktis

Adapun aspek kepraktisan dari media yang dikembangkan yang diperoleh melalui angket respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa, media yang dikembangkan memperoleh presentase tingkat kepraktisan sebesar 88,5%

untuk uji kelompok kecil dan sedang, dan 89,1% untuk uji kelompok besar. Selanjutnya angket respon guru memperoleh presentase tingkat kepraktisan sebesar 96%. Jadi dari hasil presentase angket respon guru dan siswa, bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori praktis untuk digunakan. Hal ini berarti bahwa, media yang dikembangkan layak untuk digunakan di sekolah.

3. Hasil dari tes pemahaman diri siswa memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 95,8%. Yang masuk dalam kategori tuntas dengan nilai rata-rata 86,4. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah memiliki pemahaman diri terkait materi mitigasi bencana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hermon, D. (2015). *Geografi bencana alam*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Irpiani, A., Tahir, M., & Novitasari, S. (2023). Pengembangan Media Permainan Deprak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Keterampilan Berbicara Kelas IV SD Negeri 1 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 922-928.
- Istiningsih, S., Fauzy, M., & Nisa, K. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Kediri Tahun Pelajaran

- 2017/2018. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 5(1), 31-41.
- Nurlaela, A. (2016). Peranan lingkungan sebagai sumber pembelajaran geografi dalam menumbuhkan sikap dan perilaku keruangan peserta didik. *Jurnal Geografi Gea*, 14(1).
- Permana, F. A. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Materi Kesebangunan dan Kekongruenan melalui Metode Praktek Langsung. *Serambi PTK*, 8(5), 466-478.
- Sary, E. L. A. (2022). *Penerapan Simulasi Mitigasi Bencana Gempa Bumi dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Balong Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Solekhah, S. (2015). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema "Tempat Tinggalku" Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd N Babarsari. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 4(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Miniatur di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wahyuningtyas, D. T. (2017). Pelatihan media pembelajaran matematika berdasarkan kurikulum 2013 bagi guru sekolah dasar di gugus 9 kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, 14, 08-11.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.