

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF BERBASIS TRADISI
LOKAL BUDAYA MELAYU RIAU UNTUK SIKAP TANGGAP
BENCANA BANJIR BAGI ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**LARA LISTANIKA
NIM.2286207015**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS PENDIDIKAN DAN VOKASI

UNIVERSITAS LANCANG KUNING

2026

ABSTRAK

Lara Listanika, 2026 : Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Tradisi Lokal Budaya Melayu Riau Untuk Sikap Tanggap Bencana Banjir Bagi Anak Usia Dini

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media game interaktif berbasis tradisi lokal budaya Melayu Riau guna menanamkan sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini. Pendidikan kebencanaan sejak dini sangat penting untuk membangun kesiapsiagaan dan respons yang tepat saat menghadapi situasi darurat. Masih terbatasnya media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak menjadi kendala dalam mengajarkan kesiapsiagaan bencana. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil validasi digunakan untuk melihat kelayakan media game interaktif. Kelayakan media ini berdasarkan penilaian ahli digital dan ahli bidang PAUD, di mana secara keseluruhan aspek memperoleh persentase dari ahli digital sebesar 94,44% dan ahli bidang PAUD sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media game interaktif berdasarkan persentase penilaian kelayakan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test anak sebesar 39,30%, sedangkan nilai rata-rata post-test sebesar 70,06%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media game interaktif berbasis tradisi lokal budaya Melayu Riau efektif dalam meningkatkan sikap tanggap bencana banjir pada anak usia dini.

Kata kunci: Media Game Interaktif, Budaya Melayu Riau, Bencana Banjir, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Lara Listanika, 2026 : *Development of an Interactive Game-Based Learning Media Integrating Riau Malay Local Cultural Traditions to Enhance Flood Disaster Preparedness Attitudes in Early Childhood*

This study aims to develop an interactive game-based learning media integrating Riau Malay local cultural traditions to foster flood disaster preparedness attitudes among early childhood learners. Disaster education from an early age is essential to build readiness and appropriate responses when facing emergency situations. However, the limited availability of interactive, contextual, and developmentally appropriate learning media remains an obstacle in teaching disaster preparedness to young children. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validation results were used to determine the feasibility of the interactive game media. Based on expert judgment, the digital media expert evaluation reached 94.44% and the early childhood education (PAUD) expert evaluation reached 100%. These findings indicate that the interactive game media falls into the “very feasible” category. The data analysis showed that the children’s average pre-test score was 39.30%, while the post-test average reached 70.06%. Therefore, it can be concluded that the interactive game media based on Riau Malay local cultural traditions is effective in improving early childhood flood disaster preparedness attitudes..

Keywords: Interactive Game Media, Malay Local Culture, Flood Disaster Preparedness, Early Childhood

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF
BERBASIS TRADISI LOKAL BUDAYA MELAYU RIAU
UNTUK SIKAP TANGGAP BENCANA BANJIR BAGI
ANAK USIA DINI
Nama : Lara Listanika
NIM : 2286207015
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

DISETUJUI,
Pembimbing I



(Sean Marta Efastri, S.Pd., M.Pd)
NIDN. 1007039001

DIKETAHUI,

Dekan FADIKSI
Universitas Lancang Kuning



(Dr. Herlinawati, S.S., M.Ed)
NIDN. 1010037901



Ketua Program Studi PG-PAUD



(Sean Marta Efastri, S.Pd., M.Pd)
NIDN. 1007039001

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF BERBASIS TRADISI LOKAL
BUDAYA MELAYU RIAU UNTUK SIKAP TANGGAP BENCANA BANJIR
BAGI ANAK USIA DINI

Telah diseminarkan pada tanggal 11 Februari 2026

DISETUJUI,

Penguji 1: Dr. Yesi Novitasari, S.Pd., M.Pd

()

Penguji 2: Azlin Atika Putri, S.Pd., M.Pd

()

Penguji 3: Sean Marta Efastri, S.Pd., M.Pd

()

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

- a. Karya tulis saya, dengan judul : Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Tradisi Lokal Budaya Melayu Riau Untuk Sikap Tanggap Bencana Banjir Bagi Anak Usia Dini di TK Khalifah Pekanbaru, TKIT Al Mahira, TK Daniel HKBP adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan dan Vokasi Universitas Lancang Kuning.
- b. Karya tulis ini murni gagasan penelitian dan perumusan teori para ahli yang saya gunakan tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing.
- c. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas sesuai dengan aturan pengutipan dan dicantumkan sebagai referensi pada halaman daftar pustaka.
- d. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak bersamaan dari pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta saksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Pekanbaru, 11 Februari 2026

Saya yang menyatakan,



Lara Listanika
NIM.22207015

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Tradisi Lokal Budaya Melayu Riau Untuk Sikap Tanggap Bencana Banjir Bagi Anak Usia Dini”**. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan dan Vokasi, Universitas Lancang Kuning.

Dalam penyusunan proposal ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis Ayah Marliza Hendra dan Ibu Sartika, dua orang yang berjasa dalam hidup penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak pertamanya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun mereka telah memberikan segalanya hingga penulis melewati masa-masa sulit ini. Setiap langkah dan pencapaian penulis tidak lepas dari dukungan, kepercayaan, dan cinta yang begitu besar dari Ayah dan Ibu. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud terima kasih dan bakti yang tak sebanding dengan segala yang telah diberikan.
2. Sean marta Efastri, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing 1, yang telah memberikan perhatian, arahan, waktu disela kesibukan, serta memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr.Yesi Novitasari, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji 1, yang telah memberikan perhatian, arahan, waktu disela kesibukan, serta memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Azlin Atika Putri, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji 2, yang telah memberikan perhatian, arahan, waktu disela kesibukan, serta memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Herlinawati, S.S., M.Ed selaku Dekan Fakultas Pendidikan dan Vokasi Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
6. Kepada adikku tersayang Gina Amelia Putri dan Muhammad Alqiza, Terimakasih telah menjadi sumber semangat dan motivasi setiap langkah perjuanganku. Meski sering terjadi “musuh terbesarku” dalam hal kecil sehari-hari, namun di balik itu semua, kalian alasan terbesarku untuk terus berjuang dan menyelesaikan skripsi ini. Aku ingin menjadi kakak yang mampu menjaga dan mendidik kalian, sebagaimana tanggung jawab dan kasih sayangku pada kalian. Terima kasih atas dukungan dan semangat kalian yang selalu hadir, bahkan dalam cara yang sederhana sekalipun. Kehadiran kalian membuat perjalanan ini lebih bermakna, lebih hangat, dan lebih bewarna.
7. Sahabat-sahabat penulis sejak bangku sekolah dasar sampai sekarang Riza Gusdiani Putri, Alan Saputra, dan Rezki Febrian, yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis hingga saat ini. Terima kasih atas persahabatan yang tumbuh sejak kecil, atas kebersamaan yang sederhana namun penuh makna, serta atas dukungan, doa, perhatian, dan kesediaan kalian mendengarkan setiap keluh kesah penulis dalam berbagai fase kehidupan, termasuk dalam perjuangan menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Kiki Andri terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada penulis. Telah menjadi rumah, pendamping, dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberikan semangat untuk pantang menyerah. Terimakasih telah berjuang bersama sampai detik ini.

9. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada sahabat-sahabat terbaik penulis di bangku perkuliahan yang telah kebersamai perjalanan akademik selama tiga setengah tahun ini Septi Nurharyati, Ayu Purnama Sari Br Mangunsong, Sania, Putri Afifah, Ayu Syafitri Br Perangin-angin, Pingky Dwika Putri, Rezki Maulina Lubis. Terima kasih atas kebersamaan yang penuh makna, cerita, canda tawa,tangis bahagia dan perjuangan yang telah dilalui bersama sejak awal perkuliahan hingga tahap penyusunan skripsi ini, sehingga kehadiran kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Penulis juga sangat berterima kasih atas segala bantuan, kerja sama, motivasi, dan semangat yang tiada henti diberikan, baik dalam berbagi informasi perkuliahan, berdiskusi, saling mengingatkan, maupun saling menguatkan ketika menghadapi berbagai kesulitan dalam penyusunan skripsi.
10. Partner yang ada dimasa depan, teman-teman PG.PAUD seangkatan 2022 terimakasih atas kebersamaanya, support dan do'a.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan penelitian ini di masa mendatang. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pihak-pihak lain yang membutuhkannya. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas perhatian dan dukungan yang diberikan kepada penulis.

Pekanbaru, 24 Februari 2026



Lara Listanika
NIM.2286207015

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Defenisi Operasional.....	10
G. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Sikap Tanggap Bencana Banjir	12
a. Pengertian Sikap Tanggap Bencana	12
b. Sikap Tanggap Bencana Banjir	13
B. Media Pembelajaran Game Interaktif	20
a. Pengertian Media Pembelajaran	20
b. Manfaat Media Pembelajaran Game Interaktif	24
c. Kelebihan Dan Kelemahan Media Pembelajaran Game Interaktif	26
C. Tradisi Lokal Budaya Melayu.....	29

D. Penelitian Relevan.....	31
E. Kerangka Berfikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Model dan Prosedur Pengembangan.....	35
B. Waktu dan Tempat Penelitian	37
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Parameter.....	39
E. Instrumen penelitian.....	39
a. Lembar Observasi.....	39
b. Pedoman wawancara	41
c. Lembar Validasi Ahli	42
F. Teknik pengumpulan Data	46
a. Observasi	46
b. Wawancara	47
c. Validasi Ahli.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	48
a. Teknik Analisis Uji Kelayakan Produk.....	48
b. Teknik Analisis Uji Keefektifan Produk	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
a. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	52
b. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	60
c. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	70
d. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	82
e. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	101
B. Pembahasan Hasil Penelitian	103

a. Pengembangan Media Game Interaktif	104
b. Kelayakan Media Game Interaktif	106
c. Keefektifan Media Game Interaktif.....	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kriteria Observasi dan Deskripsi	14
--	----

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran Anak Usia Dini Fase Pondase	22
Tabel 3.1 Bagan Prosedur Penelitian	37
Tabel 3.2 Lembar Observasi Anak.....	39
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara.....	41
Tabel 3.4 Lembar Validasi Ahli Digital.....	42
Tabel 3.5 Lembar Validasi Ahli Bidang PAUD	44
Tabel 3.6 Presentase Kelayakan.....	49
Tabel 3.7 Desain Penelitian.....	51
Tabel 3.8 Kriteria Keefektifan	51
Tabel 4.1 Ahli Digital	66
Table 4.2 Ahli Bidang PAUD	68
Tabel 4.3 Presentase Kelayakan.....	70
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Digital.....	71
Tabel 4.5 Ahli Bidang PAUD	73
Tabel 4.6 <i>Draft</i> Awal Produk.....	75
Tabel 4.7 Draft 1 Produk.....	77
Tabel 4.8 Draft Final Media Game Interaktif	79
Tabel 4.9 Kegiatan Penelitian	83
Tabel 4.10 Hasil <i>Pre-test</i> pada kelompok kecil	85
Tabel 4.11 Hasil <i>Post-test</i> pada kelompok kecil.....	86
Tabel 4.12 Hasil <i>Pre-test</i> pada kelompok besar.....	90
Tabel 4.13 Hasil <i>Post-test</i> pada kelompok besar	91
Tabel 4.14 Hasil <i>Pre-test</i> pada kelompok perlakuan	95
Tabel 4.15 Hasil <i>Post-test</i> pada kelompok perlakuan.....	97
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas	100
Tabel 4.17 Hasil Uji Paired Sampel Test.....	101
Tabel 4.18 Masukan dan Saran ahli Digital	102
Tabel 4.19 Masukan dan Saran ahli Bidang Paud.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Dokumentasi dengan Guru.....	7
Gambar 2.1 Desain Awal Tindakan Sebelum	18
Gambar 2.2 Desain Awal Tindakan Saat Terjadi.....	19
Gambar 2.3 Desain Awal Tindakan Sesudah.....	20

Gambar 2.4 Desain Cover Awal Game Interaktif.....	28
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan EDDIE.....	35
Gambar 3.2 Kerangka Berfikir.....	34
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Ketersediaan Media Pembelajaran.....	53
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Kebutuhan Media Pembelajaran.....	54
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Integrasi Budaya Melayu Riau	54
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Efektivitas Media Game Interaktif	55
Gambar 4.5 Diagram Lingkaran Kebutuhan Guru terhadap Media Game Interaktif	56
Gambar 4.6 Ilustrasi	64
Gambar 4.7 Dokumentasi Ahli Digital	72
Gambar 4.8 Dokumentasi Ahli Bidang PAUD	75
Gambar 4.9 Dokumentasi Kelompok Kecil	85
Gambar 4.10 Dokumentasi Kelompok Besar.....	89
Gambar 4.11 Dokumentasi Kelompok Perlakuan.....	95
Gambar 4.12 Diagram Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesiapsiagaan adalah langkah-langkah yang diambil untuk bersiap menghadapi bencana melalui perencanaan serta tindakan yang cepat dan efektif dalam mengurangi efek buruk dari bencana, seperti kerugian material dan jumlah korban (Evie & Hasni, 2022). Peningkatan kesiapsiagaan adalah aspek penting dari tindakan proaktif untuk mengurangi risiko bencana yang harus dilakukan sebelum bencana benar-benar terjadi. Sikap anak usia dini selama ini dalam menghadapi bencana cenderung lebih banyak menangis, panik, ketakutan, lalu mencari orang tuanya (Hanafiah dkk, 2024). Pendidikan kebencanaan diperlukan untuk menanamkan kesiapsiagaan anak dalam menghadapi risiko yang bisa terjadi kapan saja, yang diintegrasikan melalui program di lembaga PAUD. Program tersebut merupakan program sikap tanggap yang harus anak ketahui jika terjadi bencana. Sikap tanggap adalah kemampuan untuk bereaksi dengan cepat dan efektif dalam menghadapi situasi darurat. Pengetahuan dan kemampuan anak dalam memahami langkah awal penyelamatan diri, dapat meminimalisir risiko menjadi korban saat terjadi bencana.

Bencana merupakan kejadian atau serangkaian kejadian yang dapat membahayakan serta mengganggu kehidupan dan mata pencaharian masyarakat. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor alam, faktor yang tidak berhubungan dengan alam, maupun faktor yang berasal dari aktivitas manusia. Menimbulkan korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian materi, serta dampak emosional yang melampaui kapasitas masyarakat, bahkan dengan semua sumber daya yang dimiliki (Suardi, 2022). Bencana yang harus mendapatkan perhatian khusus di Indonesia adalah bencana hidrometeorologi seperti banjir, karena dampaknya

yang luas dan frekuensinya yang tinggi. Bencana banjir sering kali terjadi di lingkungan sekitar, baik akibat curah hujan ekstrem, luapan air sungai, maupun akibat dari aktivitas manusia yang kurang bertanggung jawab. Sebagai negara kepulauan, banyak wilayah di Indonesia yang secara rutin menghadapi ancaman banjir setiap musim penghujan.

Mengedukasi anak usia dini melalui cara menghadapi banjir, perlu dijelaskan tindakan pencegahan, persiapan sebelum banjir, langkah penyelamatan saat banjir, serta pemulihan setelah banjir. Tindakan pencegahan yang dapat diajarkan kepada anak adalah pentingnya tidak membuang sampah di selokan atau sungai yang dapat menyumbat aliran air, serta memahami bahwa genangan air bukanlah tempat yang aman untuk bermain. Memastikan keselamatan sebelum terjadi banjir, anak-anak perlu dibekali dengan berbagai tindakan pencegahan dan pengetahuan dasar terkait prosedur darurat. Memahami jalur evakuasi yang aman di sekolah maupun di rumah untuk menuju tempat yang lebih tinggi, mengetahui lokasi titik kumpul yang aman dari bahaya, serta mengikuti latihan kesiapsiagaan menghadapi banjir. Anak juga perlu diajarkan cara menghubungi layanan darurat dengan pendampingan orang dewasa, mengenali bunyi peringatan dini seperti sirine atau kentongan, dan menyiapkan tas siaga bencana berisi perlengkapan penting seperti senter, peluit, air minum, makanan ringan, dan jas hujan. Anak harus dibiasakan untuk tetap tenang dan selalu mengikuti arahan orang dewasa. Setelah memahami persiapan sebelum banjir, langkah selanjutnya adalah mengetahui tindakan yang harus dilakukan anak saat banjir berlangsung.

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa media berbasis permainan memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap kesiapsiagaan bencana pada anak. Melalui simulasi yang disajikan dalam game, anak-anak dapat belajar mengenali tanda-tanda bahaya banjir, mengetahui jalur evakuasi, dan memahami tindakan apa yang harus dilakukan sebelum, saat, dan sesudah bencana (Wijaya dkk, 2021). Peran pendidik dan orang tua sangat krusial dalam memfasilitasi pembelajaran ini. Edukasi kebencanaan tidak cukup hanya

dengan teori, tetapi harus diperkuat dengan praktik dan simulasi. Mengingat dunia anak adalah bermain, pembelajaran sikap tanggap bencana melalui game membuat anak tidak merasa terbebani dan justru menganggapnya sebagai aktivitas yang menantang dan menyenangkan (Lydia dkk, 2024).

Game interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan edukasi, di mana pengguna secara aktif terlibat dalam alur cerita atau tantangan untuk mencapai tujuan tertentu. Konteks pendidikan anak usia dini, game interaktif menjadi alat yang sangat efektif untuk menarik minat dan motivasi belajar. Berbeda dengan metode pembelajaran pasif, game mendorong partisipasi aktif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan dalam lingkungan yang terkontrol dan menyenangkan (Saputra & Hidayat, 2020). Pemanfaatan visual yang menarik, audio yang mendukung, dan mekanisme umpan balik langsung, anak dapat memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih mudah dan intuitif.

Game edukasi interaktif di PAUD umumnya berupa mencocokkan bentuk dan warna, berhitung, tebak huruf, dan mewarnai digital. Permainan ini bermanfaat untuk mengembangkan kognitif dasar, melatih motorik halus, serta meningkatkan motivasi belajar melalui umpan balik cepat dan visual menarik. Kontennya masih terbatas, khususnya terkait sikap tanggap bencana, dengan gameplay yang monoton seperti drag-and-drop atau tap sederhana sehingga cepat membosankan. Praktik yang diajarkan dalam permainan belum terhubung dengan kehidupan nyata. Permainan yang mensimulasikan tindakan nyata, penerapan pengetahuan tersebut ke dalam tindakan sehari-hari sangat bervariasi, karena sangat bergantung pada bimbingan tambahan dari guru atau orang tua untuk mengaitkan antara aktivitas di layar dan praktik di lingkungan sekitarnya.

Pemanfaatan game interaktif ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi digital yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak masa kini. Sebagian besar anak telah akrab dengan gawai, namun seringkali penggunaannya terbatas pada hiburan semata. Pemanfaatan teknologi untuk tujuan edukasi, game tanggap

bencana ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan mudah diakses. Game digital dapat diinstal di berbagai perangkat seperti tablet atau ponsel pintar, memungkinkan anak untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Media pembelajaran fisik seperti buku atau poster yang rentan rusak, terutama oleh bencana seperti banjir, media digital menawarkan keberlanjutan dan daya tahan yang lebih baik, memastikan sumber belajar tetap tersedia bahkan dalam kondisi sulit sekalipun.

Integrasi tradisi lokal budaya Melayu dalam game edukasi memberikan dimensi emosional yang lebih dekat dengan kehidupan anak-anak. Karakter, tempat, dan alur cerita dalam permainan dapat memanfaatkan tokoh maupun simbol yang dikenal di lingkungan mereka. Pengembangan permainan interaktif berbasis tradisi lokal yang bertujuan menanamkan sikap siaga terhadap bencana banjir berpotensi menjadi inovasi yang tidak hanya memperkaya kesiapan anak, tetapi juga melestarikan budaya sekaligus memperkuat identitas daerah. Mengadaptasi unsur-unsur tradisi ke dalam skenario permainan, anak-anak tidak hanya mempelajari prosedur penanganan bencana, tetapi juga memahami budaya lokal serta menumbuhkan kebanggaan terhadap identitas komunitas mereka.

Penggunaan budaya lokal Melayu dalam media interaktif sebenarnya telah mulai dikembangkan. Penelitian Putri dkk, (2023) merancang game petualangan berbasis Android untuk memperkenalkan budaya Melayu Riau, seperti makanan khas dan tempat bersejarah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam game mampu menarik minat anak sekaligus menanamkan identitas budaya sejak dini. Penerapannya masih terbatas pada pengenalan budaya secara umum, belum diarahkan secara khusus pada pembelajaran kebencanaan. Tradisi Melayu memiliki kearifan lokal yang erat kaitannya dengan penanggulangan banjir, seperti pembangunan rumah panggung, penggunaan kentongan sebagai tanda bahaya, gotong royong membersihkan sungai, serta pemanfaatan sampan sebagai sarana evakuasi.

Integrasi tradisi lokal Melayu dalam game edukasi juga memberikan nilai tambah yang signifikan. Tradisi Melayu sarat dengan kearifan yang berhubungan erat dengan kehidupan masyarakat di wilayah rawan banjir. Rumah panggung khas Melayu yang berfungsi sebagai tempat aman saat air meluap, sampan atau perahu kayu yang digunakan untuk evakuasi, serta kentongan yang dijadikan tanda peringatan bahaya. Nilai kebersamaan dan gotong royong juga tercermin dalam tradisi masyarakat yang secara kolektif membersihkan parit dan saluran air untuk mencegah banjir (Suci dkk, 2025). Tradisi lokal diimplementasikan dalam permainan melalui mini-game, meliputi kegiatan membersihkan sungai, mengenali bunyi kentongan sebagai peringatan, dan memanfaatkan sampan untuk evakuasi. Karakter dapat ditampilkan dengan pakaian tradisional Melayu, sementara pantun maupun peribahasa sederhana disisipkan untuk menyampaikan pesan moral dengan cara yang menyenangkan. Musik latar khas Melayu, seperti alunan gambus dan gendang, juga dapat memperkuat nuansa lokal yang akrab bagi anak-anak (Deny dkk, 2023).

Penelitian sebelumnya oleh (Ulya dkk, 2023) telah mengembangkan media game edukasi SIGANA Banjir sebagai sarana pembelajaran kesiapsiagaan bencana banjir bagi anak usia 5-6 tahun dengan hasil yang sangat memadai dan efisien dalam meningkatkan pemahaman anak tentang risiko banjir, sistem pemberitahuan awal, langkah-langkah perlindungan diri, serta cara meminimalkan efek bencana. Penelitian tersebut masih menggunakan konsep umum tanpa pengintegrasian nilai-nilai tradisi lokal, khususnya budaya Melayu di Indonesia Timur dan Sumatera. Kondisi ini menunjukkan adanya kekosongan kajian yang perlu diisi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis tradisi lokal Melayu agar pembelajaran tidak hanya edukatif namun juga kontekstual dan mampu memperkuat identitas budaya anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekurangan dengan memasukkan unsur-unsur budaya Melayu ke dalam desain permainan edukatif sebagai media pengajaran untuk kesiapan menghadapi

bencana banjir bagi anak-anak usia dini, diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan menjaga kelestarian budaya lokal.

Langkah-langkah yang harus dilakukan anak saat terjadi banjir adalah segera memberitahu orang terdekat mereka jika melihat air mulai masuk ke dalam rumah atau sekolah, kemudian meninggalkan bangunan secepatnya melalui jalur evakuasi yang aman. Saat bergerak, mereka harus menghindari arus deras dan tidak bermain di air genangan. Melewati genangan air memerlukan penggunaan tongkat atau kayu untuk memeriksa kedalaman dan kondisi jalan di depan. Penting untuk menuju titik kumpul yang telah ditentukan, tetap tenang, dan menunggu bantuan. Anak-anak harus ditekankan untuk tidak kembali masuk ke dalam bangunan yang tergenang dan segera mencari bantuan dari orang dewasa jika merasa terjebak atau terpisah dari keluarga.

Banjir yang telah surut dan situasinya dinyatakan aman oleh pihak berwenang, anak-anak perlu mengikuti langkah-langkah pemulihan untuk memastikan keselamatan mereka. Mereka harus menunggu instruksi dan tetap berada di titik kumpul atau posko pengungsian. Saat kembali ke rumah, mereka harus didampingi orang dewasa dan menghindari area berbahaya seperti genangan air sisa, kabel listrik yang tergeletak, atau struktur bangunan yang rapuh. Anak-anak juga perlu diajarkan pentingnya menjaga kebersihan diri, seperti mencuci tangan dengan sabun setelah kontak dengan air banjir untuk mencegah penyebaran penyakit. Aspek pemulihan emosional juga penting, di mana anak diberi kesempatan untuk berbicara tentang pengalamannya agar merasa lebih tenang dan aman.



Gambar 1.1 Dokumentasi dengan Guru

Hasil wawancara dengan pendidik di TK Daniel HKBP menunjukkan bahwa di sekolah tersebut belum tersedia media pembelajaran berupa game interaktif berbasis budaya lokal Melayu riau yang menanamkan sikap tanggap bencana banjir pada anak usia dini. Materi pembelajaran masih berfokus pada tema umum seperti perilaku hidup sehat, transportasi, dan cerita nabi. Bencana banjir tidak diajarkan secara khusus, hanya dijelaskan secara singkat ketika anak bertanya atau bercerita. Observasi awal juga memperlihatkan bahwa sebagian besar anak belum memahami risiko banjir dan cenderung menganggapnya sebagai kesempatan bermain air. Pendidik menyatakan dukungan terhadap pengembangan game interaktif berbasis tradisi lokal Melayu karena dinilai penting, inovatif, dan relevan untuk diterapkan di PAUD.

Berdasarkan fenomena di lapangan serta hasil wawancara awal dengan pendidik di TK Daniel HKBP, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa game interaktif berbasis lokal budaya melayu riau yang dirancang khusus untuk menanamkan sikap tanggap bencana banjir pada anak usia dini. Game ini akan mengangkat tema banjir yang dikemas dalam

bentuk cerita menarik dan tampilan visual yang sesuai dengan dunia anak-anak. Game interaktif ini berbasis budaya Melayu riau, yang diwujudkan melalui penggunaan tokoh dengan pakaian tradisional Melayu, latar tempat berupa rumah panggung khas Melayu yang sering menjadi benteng alami saat banjir, serta penggunaan sampan dan alat-alat lokal sebagai sarana evakuasi. Cerita dalam game akan diselingi dengan peribahasa atau pantun Melayu sederhana yang memperkuat pesan moral dan nilai kebersamaan. Musik latar juga menggunakan instrumen khas Melayu untuk menciptakan suasana yang akrab. Isi dari permainan ini mencakup berbagai materi penting, seperti penyebab terjadinya banjir, alat-alat yang biasa digunakan saat evakuasi, siapa saja yang terlibat dalam proses penyelamatan, serta langkah-langkah yang perlu dilakukan sebelum, saat, dan setelah banjir terjadi. Mengintegrasikan elemen budaya Melayu tersebut, anak-anak tidak hanya belajar kesiapsiagaan bencana banjir, tetapi juga sekaligus mengenal, menghargai, dan melestarikan identitas budaya yang melekat pada kehidupan sehari-hari mereka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, rincian masalah dalam bentuk poin:

1. Rendahnya pemahaman dan sikap tanggap bencana banjir pada anak usia dini.
2. Kurangnya media pembelajaran kebencanaan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik AUD.
3. Materi pembelajaran kebencanaan yang ada belum terintegrasi dengan kearifan atau tradisi lokal sehingga kurang kontekstual.
4. Dibutuhkannya produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan sikap tanggap bencana banjir pada AUD.

C. Batasan Masalah

Agar fokus dan terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Tradisi Lokal Budaya Melayu Riau Untuk Sikap Tanggap Bencana Banjir Bagi Anak Usia Dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media game interaktif berbasis tradisi lokal budaya melayu riau yang layak digunakan dalam pembelajaran sikap tanggap bencana bagi anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan media game interaktif berbasis tradisi lokal budaya melayu riau untuk pembelajaran sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini?
3. Bagaimana keefektifan media game interaktif berbasis tradisi lokal budaya melayu riau untuk pembelajaran sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media game interaktif berbasis lokal budaya melayu riau untuk sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media game interaktif berbasis lokal budaya melayu riau untuk sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini
3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media game interaktif berbasis lokal budaya melayu riau untuk sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini

F. Defenisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian ini maka defenisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Game Interaktif

Media game interaktif merupakan sarana pembelajaran atau hiburan yang disajikan dalam bentuk permainan, di mana pengguna seperti anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut melalui berbagai cara seperti menyentuh, mengklik, mengucapkan suara, atau melakukan gerakan. Jenis media ini dirancang agar anak terlibat secara aktif selama bermain, bukan sekadar menjadi penonton atau pendengar saja.

b. Tradisi Lokal Atau Kearifan Lokal

Tradisi lokal atau kearifan lokal adalah kebiasaan dan pengetahuan yang berasal dari masyarakat setempat, yang sudah dilakukan sejak lama dan diwariskan dari generasi ke generasi. Biasanya berupa adat, cara hidup, atau kebiasaan unik yang sesuai dengan lingkungan dan budaya daerah tersebut. Tradisi ini membantu masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari, seperti cara menjaga alam, bekerja sama, atau menghadapi bencana.

c. Sikap Tanggap Bencana Banjir

Sikap tanggap bencana banjir adalah cara kita merespon atau bertindak dengan cepat dan tepat saat terjadi banjir. Hal ini mencakup berbagai tindakan untuk mengurangi bahaya, seperti mencari tempat aman, mengikuti petunjuk penyelamatan, dan membantu orang lain yang membutuhkan. Sikap seperti ini penting diajarkan sejak kecil agar anak-anak tahu bagaimana menjaga diri dan membantu orang lain ketika banjir datang.

G. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- a) Diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru bagi penulis lain yang akan mengadakan penelitian pada permasalahan yang berkaitan dengan keefektifan game media interaktif berbasis lokal untuk sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini.
- b) Dapat menambah wawasan baru khususnya terhadap kelayakan media game interaktif berbasis lokal untuk sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti khususnya pada kelayakan media game interaktif berbasis lokal untuk sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini.

b) Bagi Siswa

Agar anak dapat membantu anak memahami cara menghadapi banjir dengan cara yang menyenangkan, sesuai usia, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari melalui unsur tradisi lokal yang dikenalnya.

c) Bagi Pendidik

(a) Dapat meningkatkan pemahaman tentang memilih media game interaktif berbasis lokal dengan lebih efektif dan kreatif dalam pembelajaran sikap tanggap bencana banjir bagi anak usia dini.

(b) Dapat menambah wawasan dan memotivasi orang tua dalam mendukung pembelajaran anak melalui media game interaktif berbasis tradisi lokal, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga membentuk pemahaman dan kesiapsiagaan anak dalam menghadapi situasi bencana banjir.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa game interaktif berbasis digital yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan sikap tanggap anak usia dini terhadap bencana banjir. Game interaktif ini mengenalkan penyebab banjir, tanda-tanda banjir, serta langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum, saat, dan setelah banjir melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan interaktif. Game disajikan dengan tampilan visual menarik, animasi sederhana, serta karakter anak-anak yang ramah dan mudah dikenali untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Media game interaktif yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli digital, ahli materi PAUD dengan hasil yang menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hasil validasi ahli digital menunjukkan persentase sebesar **94,44%**, sementara hasil validasi ahli materi dan ahli PAUD berada pada kategori sangat layak, sehingga mengonfirmasi bahwa media telah sesuai dengan perkembangan anak usia dini serta memenuhi standar keilmuan, pedagogis, dan teknis. Instrumen penelitian yang digunakan juga telah divalidasi oleh akademisi dari berbagai bidang, sehingga media game interaktif ini dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.
3. Penelitian ini dilaksanakan di TK Daniel HKBP dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 anak, untuk menguji keefektifan media game interaktif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap sikap tanggap bencana banjir. Hasil analisis *Pre-test* dan *Post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil

observasi menunjukkan peningkatan pemahaman anak sebesar 70,09% yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, media game interaktif dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan sikap tanggap anak usia dini terhadap bencana banjir.

B. Saran

1. Bagi pembaca disarankan untuk memanfaatkan media game interaktif berbasis digital ini secara optimal dengan tetap memberikan pendampingan dan interaksi selama penggunaannya. Game interaktif hendaknya tidak digunakan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi didukung dengan arahan dan bimbingan dari pendidik atau orang tua agar anak dapat memahami materi secara lebih mendalam. Interaksi seperti tanya jawab, diskusi sederhana, serta penguatan kembali materi setelah bermain game dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak, serta dievaluasi secara berkala agar pembelajaran semakin optimal.
2. Bagi guru disarankan untuk memanfaatkan media game interaktif sebagai media pendukung pembelajaran sikap tanggap bencana banjir dengan tetap mengedepankan peran aktif guru sebagai fasilitator. Penggunaan game interaktif sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi, simulasi sederhana, dan kegiatan bermain peran, agar anak tidak hanya berperan sebagai pengguna pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap pemahaman anak dan efektivitas media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media game interaktif berbasis digital dengan inovasi yang lebih lanjut, seperti penambahan level permainan, animasi yang lebih variatif, serta interaksi

yang lebih menantang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Pengembangan game berbasis gamifikasi lanjutan, simulasi, atau integrasi teknologi lain juga dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan anak. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan subjek penelitian dan durasi penerapan media agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media game interaktif dalam pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, A. S., & Rani, S. (2020). Wasiban: Gim Edukasi untuk Meningkatkan Kewaspadaan dan Kesiagaan Terhadap Banjir. *Jurnal UII*, 1(2), 5. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15400>
- Adyatma, S., Muhaimin, & Saputra, A. N. (2022). *BENCANA BANJIR ROB DAN KESIAPSIAGAANNYA* (Edisi Pert). MNC Publishing.
- Afrianti, N. A., & Kurniatain, E. (2022). *Mitigasi Bencana Banjir*. PT.Jepe Press Media Utama.
- Aini, S., Fitriani, D., & Juwita, R. P. (2024). Pengaruh Media Digital Terhadap Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia Dini Di Tk Pembina Negeri Singkil. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 88. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v10i1.23997>
- Amelia Prameswari Pitaloka. (2022). Literature Review : Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Burnout Syndrome Pada Perawat Yang Menangani Pasien Covid-19. *Professional Health Journal*, 4(1), 51–61. <https://doi.org/10.54832/phj.v4i1.283>
- Amini, S. R., Ayu, N., Sikumbang, P., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN*. 6(1), 2781–2787.
- Anam, M. K., Hadisaputra, S., Studi, P., & Kimia, P. (2023). *KULIAH ONLINE PADA MATA KULIAH PEMISAHAN ANALITIK Analysis of The Relation Between Online Learning Attitudes and Achievements on Analytical Separation Course of Chemistry Education Students FKIP University of Mataram*. <https://doi.org/10.29303/cep.v6i1.2927>
- Anggreni, M. A., & Fachrurrazi, A. (2025). Revitalisasi kearifan lokal untuk membangun identitas budaya pada anak usia dini. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(1), 172–187. <https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/91/115>
- Anindhita, W., Sari, E., Kusuma, D. L., & Artikel, R. (2024). *Mitigasi bencana banjir pada anak usia dini*. 7(204), 504–515. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21759>
- Aprianto, R., Ayu Dwi Puspitasari, P., Fitriyanto, S., & Tawaqqal, A. (2024). Analisis Potensi Bencana Banjir Berdasarkan Hasil Prediksi Curah Hujan di Kabupaten Sumbawa. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 124–133. <https://doi.org/10.30599/jti.v16i2.3436>
- Arashi, F. B., Lestari Iskandar, A., Sarifah, F., Azril, M., Ramadhan, R., Daniswara, M. P., & Rahmadhani, F. (2024). Analisis Dampak Bencana Banjir terhadap Kondisi Sosial dan Ekonomi pada Masyarakat. *Bandar: Journal of Civil Engineering*, 6(2), 56–64.

- Bilqis, N., Jayanti, D., Robiyalloh, O., & Muzzammil, F. (2025). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar di SDN 1 Pasirbatang*.
- Dalifa, D., Agusdianita, N., Karjiyati, V., & Wurjinem, W. (2021). Studi Deskriptif Sikap Kesiapsiagaan Banjir Anak Sd Ditinjau Dari Segi Etnis Di Das Kota Bengkulu. *At-Ta`Dib*, 5(1), 90–103. <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v5i1.19602>
- Dwihartanto, D., Gunawan, W., & Abidin, Z. (2025). Pengaruh Implementasi Kebijakan Pemerintah Daerah Terhadap Efektivitas Penanggulangan Bencana Tanah Longsor Di Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Prinsip*, 1(2), 2025. <https://ejournal.fisip.unjani.ac.id/index.php/prinsip>
- Evie, S., & Hasni, H. (2022). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Kesiapsiagaan Keluarga dalam Tanggap Bencana Tsunami. *Poltekita : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 15(4), 409–418. <https://doi.org/10.33860/jik.v15i4.828>
- Fernalia, Pawiliyah, & Annisa, D. I. Y. (2024). Latihan Tanggap Bencana Berbasis Simulasi Terhadap Kesiapsiagaan Bencana Banjir Pada Siswa Siswi Di Smks 18 Al Yasir. *Jurnal Kesehatan Saintika Meditory*, 7(1), 275–284. <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>
- Firdausi, I. A., Mulyasih, R., Santi, E. T., Marthalena, Mardiana, S., Pitasari, D. N., Annisarizki, Rizka, D., & Putri, L. D. (2022). Pendampingan Trauma Healing dan Edukasi Bencana Pada Anak-Anak Korban Bencana Banjir di Kelurahan Kasunyatan Kasemen Kota Serang. *Bantenese : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 91–98. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v4i2.5864>
- Game, M., Budaya, P., Berbasis, R., Sebagai, A., Pembelajaran, M., & Dini, A. U. (2023). *Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi*.
- Hanafiah, Y., Siallagan, R., Anwar, S., & Hely. (2024). Pelatihan dan Simulasi Mitigasi Bencana pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Abdul Qadir. *Electric Journal Universitas Boyolali*, 5(2), 24–28.
- Ika Apriliya Karuni Hafidhah, Sukamto, D. (2023). Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 Di SD N Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, E-ISSN: 2685-936X dan P-ISSN: 2685-9351. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/2461/4/TFLACSO-2010ZVNBA.pdf>
- Kurniati, E., Adriany, V., Mirawati, M., El-Seira, R. M., & Winangsih, I. (2020). Identifikasi Kesiapsiagaan Guru PAUD sebagai Upaya Pengurangan Risiko Bencana Banjir di Bandung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia*

Dini, 4(2), 840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.388>

- Larisa, M. A., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Materi Perkalian untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 125–137. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Maftuh, B., Supriatna, M., & Anakotta, R. (2025). Promoting Cultural Literacy Through a Local Wisdom-Based Learning Model: A Research and Development Study in Elementary Schools. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 6(3), 615–631.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Mundzir, M. (2024). Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dalam Membentuk Generasi Berintegritas. *Aktivisme : Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik dan Sosial Indonesia*, 1(1), 16–28.
- Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48–65. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>
- Nurani, Y., Hapidin, H., Wulandari, C., & Sutihat, E. (2022). Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir untuk Anak Usia Dini melalui Media Digital Video Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5747–5756. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2940>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (n.d.). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM*. 3, 243–255.
- Nurul, S., Pulumoduyo, A., Katili, A. S., Ibrahim, M., Solang, M., Husain, I. H., Gorontalo, U. N., Prof, J., Habibie, I. B. J., & Bolango, B. (2025). *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATERI SISTEM* Okpatrioka. (2023).
- Purwani, A., & Nurfadilah, N. (2021). Kesiapsiagaan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Bencana Banjir. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.564>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (n.d.). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*. 449.
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., &

- Medan, U. N. (2024). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS GAME DALAM DASAR ELSE (Elementary School Education. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 11–12.
- Rohma, E. A. (2025). Ainiyah, S. W., & Rohma, E. A. (2025). *Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 383-396. 2(1).
- Safa, H. B., & Hardiyantari, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 64–77.
- Sandajaya, A. et all. (2020). *Pengaruh Pengetahuan Kebencanaan Terhadap Sikap Kesiapsiagaan Masyarakat Dalam Menghadapi Bencana Tanah Longsor Di Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat*. 1–133.
- Saputri, O. E., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2024). Pengembangan Game Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Tema Binatang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Siulak Mukai. *Edupedia*, 8(1), 58–67. <https://doi.org/10.24269/ed.v8i1.2672>
- Sari, A. P., & Marlina, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4102–4115. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Suardi, I. (2022). *Mitigasi Bencana* (Edisi Pert). CV. Adanu Abimata.
- Taryana, A., El Mahmudi, M. R., & Bkti, H. (2022). Analisis Kesiapsiagaan Bencana Banjir Di Jakarta. *JANE - Jurnal Administrasi Negara*, 13(2), 302. <https://doi.org/10.24198/jane.v13i2.37997>
- Ulya, S., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2023). SIGANA Banjir: Game Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Banjir Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 151–164. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.311>
- Umam, R., & Husain, A. M. (2024). Pengintegrasian Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Kritikalitas dan Alternatif Solusi berdasarkan Literatur. *Abhats*, 5(2), 1–12. <https://journal.uui.ac.id/Abhats/article/view/34572/17298>
- Wahyuni, S., & Efastri, S. M. (2023). Mitigasi Bencana Hidrologi Banjir Untuk Anak Usia Dini Di Tk Negeri Pembina Kampar. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(6), 1597–1601. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i6.16917>
- Wiratami, D. D. (2024). *Manajemen Penanganan Tanggap Darurat Bencana Banjir Di Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan*.

Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 5(1), 80–89.