

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. W., Shalih, O., Shabrina, F. Z., Rizqi, A., Putra, A. S., Karimah, R., Eveline, F., Alfian, A., Syauqi, Septian, R. T., Widiastono, Y., Bagaskoro, Y., Dewi, A. N., Rahmawati, I., Seniorwan, Suryaningrum, H. A., Purnamasiwi, D. I., & Puspasari, T. J. (2023). *IRBI (Indeks Risiko Bencana Indonesia)*. 01, 1–338.
- Allawiyah, M. (2019). *Game “Harvest Moon” Versi Pengurangan Risiko Bencana*. Siagabencana.Com. <https://siagabencana.com/post/game-harvest-moon-versi-pengurangan-risiko-bencana>
- Apriyanti, E., & Santosa, M. H. (2018). Meningkatkan kemampuan membaca generasi Z dengan media game online “Stop Disasters.” *CALL and MALL to Enhance the Thinking Process*, 69–75.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-based animated videos as learning media for science content for grade IV elementary school. *Internasional Journal of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/39821>
- BNPB. (2016). Disasters Risk of Indonesia. *International Journal of Disaster Risk Science*, 22. <https://doi.org/10.1007/s13753-018-0186-5>
- BNPB. (2021). *Leaflet Hidrometeorologi*. [https://perpustakaan.bnpb.go.id/bulian/index.php?p=show\\_detail&id=2026](https://perpustakaan.bnpb.go.id/bulian/index.php?p=show_detail&id=2026)
- BNPB. (2023). *Infografis Bencana Tahun 2022*. Bnpb.Go.Id. <https://bnpb.go.id/infografis/infografis-bencana-tahun-2022>
- Bureau, R. (2012). *Flood Management In Japan*. Ministry of Land, Infrastructure, Transport and Tourism.
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- Daryanto. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Eka Jayanti, W., Eva, M., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi “Kids Learning” Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2(2), 98–104. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v2i2.56>
- Fadieny, N., & Fauzi, A. (2019). The analysis of instructional media in development of lightning e-module for Physics learning in Senior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012078>
- Felicio, S. P. A. S., Silva, V. S. R., Dargains, A. R., Souza, P. R. A., Sampaio, F., Carvalho, P. V. R., Gomes, J. O., & Borges, M. R. S. (2014). Stop disasters game experiment with elementary school students in Rio de Janeiro: Building safety culture. *ISCRAM 2014 Conference Proceedings - 11th International Conference on Information Systems for Crisis Response and Management, May 2014*, 585–591.
- Fera, & Purwanto, A. (2021). Pengaruh penggunaan game online kahoot terhadap hasil belajar siswa geografi di kabupaten sambas. *GeoKhatulistiwa : Jurnal Pendidikan Geografi Dan Pariwisata*, 1(1), 20–28.
- Gampell, A. V., & Gaillard, J. (2016). Stop Disasters 2.0: Video Games as Tools for Disaster Risk Reduction. *International Journal of Mass Emergencies &*

- Disasters*, 34(2), 283–316. <https://doi.org/10.1177/028072701603400205>
- Hadiryanto, S., & Thaib, D. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Konsep Respirasi. *EduHumaniora : Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–65.
- Hamalik, O. (2002). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Handican, R., Darwata, S. R., Arnawa, I. M., Fauzan, A., & Asmar, A. (2023). Pemanfaatan Game Edukatif dalam Pembelajaran Matematika : Bagaimana Persepsi Siswa? *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 77–92. <https://doi.org/10.32938/jpm.v5i1.4691>
- Hariyanto, S., & Kurniawati. (2019). Pengaruh Metode Simulasi Bencana Banjir terhadap Tingkat Kesiapsiagaan Mahasiswa Program studi Ilmu Keperawatan FIK UNIPDU Jombang. *Journals of Ners Community*, 10(1), 67–73.
- Haryanti, P. (2016). Etos Kerja Bangsa Jepang Dalam Upaya Penanggulangan Banjir. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 14(1), 3–14. <https://doi.org/10.34010/miu.v14i1.177>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Klaten : Tahta Media Group*.
- Hidiyah, T. M., Sumarmi, S., Bachri, S., & ... (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Geospasial dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Mitigasi Bencana Tsunami. *J-PIPS (Jurnal ...)*, 115–126. <https://doi.org/10.18860/jpips.v9i2.20993>
- Islami, M., & Hadi Soekamto. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 383–392. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338>
- Kemen PU. (2014). *Pedoman Pengelolaan Bencana Banjir*. 022, 1–12. [https://simantu.pu.go.id/personal/img-post/superman/post/20181128104359\\_F\\_KMS\\_BOOK\\_20180724121506.pdf](https://simantu.pu.go.id/personal/img-post/superman/post/20181128104359_F_KMS_BOOK_20180724121506.pdf)
- Larissa Jusivani, IDK Kerta Widana, Fauzi Bahar, Pujo Widodo, Herlina Juni Risma Saragih, & Kusuma, K. (2024). Japanese Government Efforts in Flood Disaster Risk Reduction. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 3(5), 2488–2493. <https://doi.org/10.55227/ijhess.v3i5.978>
- Leoni, B., & Everett, P. (2014). *Case Study 16 : UNISDR “ Stop Disaster ” Game computer game about reducing the risks of natural disasters Key contact : three ( designer )* :
- Ma’rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Masruroh, N. (2022). *Pembelajaran Mitigasi Bencana Menggunakan Media Webgis Di SMA Negeri 1 Randudongkal Kabupaten Pemalang*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Maulipaksi, D. (2018). *Peta Jalan Pendidikan Mitigasi Bencana Sudah Dimulai Sejak 2004*. Kemdikbud. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/12/peta-jalan-pendidikan-mitigasi-bencana-sudah-dimulai-sejak-2004>

- Meltzer, D. E. (2002). .The Relationship Between Mathematics Preparation And conceptual learning gain in physics:A possible inhidden Variablei in Diagnostic pretest scores. *Ames:Department of Physics and Astronomy,Lowa State University*.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nashiroh. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>
- Nations, U. (2020). *Stop Disasters!* Unric.Org. <https://unric.org/en/stop-disasters/>
- Nurwin, G. S., Rudianto, N. T. R. S. D., Elvera, E. D. J. A. M. A. T. D., Kertapati, I., Hidayati, K. P. S. N. B. D. S. N., Meiwanty, I., (Kerlip), E. N. (World B. I. N. (Plan I. J. M., & Indonesia), M. H. (UNICEF) Y. T. (Plan. (2015). Pilar 3 - Pendidikan Pencegahan dan Pengurangan Risiko Bencana. *Pendidikan Pencegahan Dan Pengurangan Risiko Bencana*.
- Pereira, G., Prada, R., & Paiva, A. (2014). Disaster prevention social awareness: The stop disasters! case study. *2014 6th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications, VS-GAMES 2014, December*. <https://doi.org/10.1109/VS-Games.2014.7012155>
- Prihatiningsih, N. L., & PRASETYA, S. P. (2020). Pengembangan Maket 3D Sebagai Media Pembelajaran Likuifaksi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas Xi Ips Sman 3 Kota .... *Swara Bhumi*.
- PU, Kemen. (2017). Modul Metode Pengendalian Banjir. *Pelatihan Pengendalian Banjir*, 4, 1–54.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta : Pustaka Belajar.
- Puspitaningrum, O. A. (2016). Efektivitas bahan ajar buku panduan pembelajaran kebencanaan kabupaten klaten pada bencana banjir dengan menggunakan strategi make a match terhadap hasil belajar siswa di smk negeri 1 trucuk publikasi ilmiah. *Naskah Publikasi*.
- Qari, H. A., Jomoah, I., & Mambretti, S. (2014). Flood management in highly developed areas: problems and proposed solutions. *Journal of American Science*, 10(3), 6–15.
- Qurrotaini, Lativa, D. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Kesiapsiagaan Siswa Menanggulangi Bencana Banjir. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 3945–3954.
- Rachmawati, W. C. (2019). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Wineka Media.
- Rahayuni, N. W. A., Mertha, I. M., & Rasidin, I. G. A. (2022). Edukasi Dengan Media Permainan Teka-Teki Silang Dan Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana. *Jurnal Gema Keperawatan*, 15(1), 68–78.
- Rasiman. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 1–8. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/544>
- Rosyida, A., Nurmasari, R., Bnpb, S., Data Spasial BNPB, K., & Kunci, K. (2019). Analisis Perbandingan Dampak Kejadian Bencana Hidrometeorologi Dan Geologi Di Indonesia Dilihat Dari Jumlah Korban Dan Kerusakan (Studi: Data Kejadian Bencana Indonesia 2018). *Jurnal Dialog Penanggulangan Bencana*,

- Samadi, S. (2024). *Refleksi Konsep Pengetahuan*.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23631.09129>
- Saputra, N. G., Rifai, M., & Marsingga, P. (2020). Strategi Penanggulangan Bencana Banjir Kabupaten Karawang di Desa Karangligar sebagai Desa Tangguh Bencana. *Jurnal Analisis Kebijakan Dan Pelayanan Publik*, 8(1), 62–76.
- Sinaga, L. (2021). Pengetahuan, Perilaku Dan Lingkungan Yang Berhubungan Dengan Kejadian Kecacangan Anak Di Tempat Pembuangan Akhir Bakun. *Ruwa Jurai: Jurnal Kesehatan Lingkungan*.
- Suarmika, P. E., & Utama, E. G. (2017). Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Dasar (Sebuah Kajian Analisis Etnopedagogi). *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 18. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.327>
- Suciono, W., Rasto, R., & Ahman, E. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi Era Revolusi 4.0. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(1), 48–56. <https://doi.org/10.21831/socia.v17i1.32254>
- Sucipta, Ahman, E., & Budiwati, N. (2018). Metode Guided Discovery Learning terhadap Tingkat Berpikir Kritis Siswa Dilihat dari Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Economics Education*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.17509/jurnal>
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sukarelawa, Moh Irma, D. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Yogyakarta : Suryacahya.
- Sunarharum, T. M. dkk. (2021). *Disaster Risk Reduction Towards Community Resilience: Empirical Model of Decision-Making Process Through Stop Disasters Game*.  
[https://www.researchgate.net/publication/351395681\\_Disaster\\_Risk\\_Reduction\\_Towards\\_Community\\_Resilience\\_Empirical\\_Model\\_of\\_Decision-Making\\_Process\\_Through\\_Stop\\_Disaster\\_Game](https://www.researchgate.net/publication/351395681_Disaster_Risk_Reduction_Towards_Community_Resilience_Empirical_Model_of_Decision-Making_Process_Through_Stop_Disaster_Game)
- Sunaryo, W. K. (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susantyo, M. I. A. N., Sahrina, A., Soekamto, H., & Bachri, S. (2023). Media Video Blogging pada Microlearning Materi Mitigasi Bencana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*,. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59677>
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis (Kajian Tentang Manfaat dari Kemampuan Berpikir Kritis). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 320. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Syarifuddin, S., Efendi, J. F., & Fauzia, F. A. (2023). Pemahaman Mitigasi Bencana Alam Siswa Berbasis Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Darurat Semeru. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*,. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9786>
- Taryana, A., El Mahmudi, M. R., & Bekti, H. (2022). Analisis Kesiapsiagaan Bencana Banjir Di Jakarta. *JANE - Jurnal Administrasi Negara*,. <https://doi.org/10.24198/jane.v13i2.37997>
- Tri Mulyani Sunarharum, H. M. A. & I. S. P. (2021a). *Disaster Risk Reduction*

- Towards Community Resilience: Empirical Model of Decision-Making Process Through Stop Disaster Game.*  
[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-68207-1\\_18](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-68207-1_18)
- Tri Mulyani Sunarharum, H. M. A. & I. S. P. (2021b). *Disaster Risk Reduction Towards Community Resilience: Empirical Model of Decision-Making Process Through Stop Disaster Game.*  
[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-68207-1\\_18](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-68207-1_18)
- UNDRR. (2007). *Play and Learn To Stop Disasters.*  
<https://www.undrr.org/children-and-youth/stop-disasters-game>
- Utami, H. (2019). *Penggunaan Media “Rumah Belajar Kemendikbud” Pada Topik Mitigasi Bencana Alam Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Semester 2 Di SMA Ibrahimy Wongsorejo Sebagai Upaya Peningkatan Kesiapsiagaan Bencana Banjir Dan Gempa Bumi.*  
<https://smasibrahimywongsorejo.sch.id/read/12/penggunaan-media-rumah-belajar-kemendikbud-pada-topik-mitigasi-bencana-alam>
- Utomo, A. C. (2022). *BNPB Verifikasi 5.402 Kejadian Bencana Sepanjang Tahun 2021.* Bnpb.Go.Id. <https://bnpb.go.id/berita/bnpb-verifikasi-5-402-kejadian-bencana-sepanjang-tahun-2021>
- Wahyuliani, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi Berbantuan Quizizz sebagai Strategi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 pada Peserta Didik Kelas XII IPS 5 Semester 2 SMA Negeri 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2020/2021. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities.*,  
<https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.80>
- Wibowo, B., Vebrianti, I., Pertiwi, N. R., Widiyatmoko, Y., & Nursaban, M. (2017). Disaster Mitigation Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Bencana Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Geomedia.* <https://doi.org/10.22373/biotik.v2i2.240>
- Widyawati. (2020). *uku Ajar Promosi Kesehatan Untuk Mahasiswa Keperawatan. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Binalita Sudama Medan.*
- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education.*, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Zakiyah, Arisanty, D., Alviawati, E., Setiawan, F. A., Nur, A., Saputra, & Syahril. (2022). Pengaruh game edukasi wasikerman (waspada dan siaga kebakaran permukiman) terhadap peningkatan pengetahuan mitigasi kebakaran permukiman. *Vidya Karya.*  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jvk.v37i2.13067>