

## DAFTAR PUSTAKA

- Alviawati, E., Hastuti, K. P., Angriani, P., Rahman, A. M., & Muhaimin, M. (2021). Meningkatkan Pengetahuan Mitigasi Bencana Pada Anak Usia Sekolah Melalui Media Game Edukasi “Utas-Gana” di Desa Pindahan Baru. *Carmin: Journal of Community Service*, 1(2), 46–51. <https://doi.org/10.59329/carmin.v1i2.41>
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Aulia, H. (2022). Kenapa Anak Kecil Suka Warna Cerah? Berikut Penjelasannya. *Liputan6.Com*. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/5107759/kenapa-anak-kecil-suka-warna-cerah-berikut-penjasannya>
- Aziz, M. H. (2023). Komunikasi Kebencanaan : Peran Dan Manfaat Pada Mitigasi. *Communications*, 5(1), 301–316. <https://doi.org/10.21009/communications.5.1.2>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Board Game Geek. (2016). *Font paling mudah dibaca pada kartu?* Board Game Geek. <https://boardgamegeek.com/thread/562210/most-legible-font-on-cards>
- BPBD. (2023). *Definisi Bencana Menurut Undang-Undang*. BPBD. <https://sigap.sidoarjoab.go.id/artikel-977.html>
- BPBD. (2024). *SEBARAN KEJADIAN BENCANA ALAM DI INDONESIA PER 02 AGUSTUS 2024*. BPBD. [https://bpbd.bengkulutengahkab.go.id/pengumuman/detail\\_pengumuman/SEBARAN-KEJADIAN-BENCANA-ALAM-DI-INDONESIA-PER-02-AGUSTUS-2024](https://bpbd.bengkulutengahkab.go.id/pengumuman/detail_pengumuman/SEBARAN-KEJADIAN-BENCANA-ALAM-DI-INDONESIA-PER-02-AGUSTUS-2024)

- Desiyanto, J., & Laily, R. (2023). Modifikasi Media Pembelajaran Smart Card Game Sebagai Upaya Penguatan Bahasa Daerah (Studi Kasus Pada Anak Sekolah Dasar Kabupaten Sampang). *Refleksi: Jurnal Riset Dan Pendidikan*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.25273/refleksi.v2i1.18085>
- Detik Health. (2011). Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak. *Detik.Com*. <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak>
- Faqih Aziz, C. A. F., & Lakoro, R. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir. *VISTRA: Jurnal Desain, Strategi Media Dan Komunikasi*, 1(1), 42–55. <https://doi.org/10.12962/j29880114.v1i1.692>
- Febrina L barus. (1985). *Bab ii tinjauan umum pusat*. 21–95.
- Giantirta, J., Putri, S., & Alamin, Y. (2020). Perancangan Boardgame tentang Sejarah Aliran. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(2).
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. 95–105.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hidayat Ara. (2012). Konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). *Jurnal An-Nur*, 4(1), 41. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36948830/CONTOH\\_JURNAL\\_1.pdf?1426158416=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPENERAPAN\\_MODEL\\_PBL\\_PROBLEM\\_BASED\\_LEARNI.pdf&Expires=1594969033&Signature=I3cBYOfYxUDyixW4~Es9CNfBokqVyP8Sv5Ki3dBzL94zmi52x7TL](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36948830/CONTOH_JURNAL_1.pdf?1426158416=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPENERAPAN_MODEL_PBL_PROBLEM_BASED_LEARNI.pdf&Expires=1594969033&Signature=I3cBYOfYxUDyixW4~Es9CNfBokqVyP8Sv5Ki3dBzL94zmi52x7TL)

- hidayat fahrul, D. (2023). *Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Penerapan 5R Of Zero Waste Untuk Remaja Usia 12-16 Tahun*. 31–41.
- Hijriati, H. (2017). Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 33.  
<https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.2034>
- Istiqomah, E. (2018). *Evania Istiqomah Teori, A Kajian Anak, Permainan Dini, Usia*. 14–65.
- K, F. A., & Uman, C. (2019). Komunikasi Bencana Sebagai Sebuah Sistem Penanganan Bencana Di Indonesia. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 25–37. <https://doi.org/10.35760/mkm.2019.v3i1.1980>
- Lailia, N. (2020). Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 16(2), 61–68. <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237>
- Lestari, P. (2019). Manajemen Komunikasi Bencana Melalui Komunikasi Massa. *In Perspektif Komunikasi Bencana*.
- Nurseto, T. (2011). Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35.  
<https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.  
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pahleviannur, M. R. (2019). Edukasi Sadar Bencana Melalui Sosialisasi Kebencanaan Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Siswa Terhadap Mitigasi Bencana. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 49–55.  
<https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8203>

- Rachmawati, I. N. (2007). Data Collection in Qualitative Research: Interviews. *Indonesian Journal of Nursing, 11*(1), 35–40.
- Rahayuni, N. W. A., Mertha, I. M., & Ari Rasdini, I. G. A. (2022). Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-Teki Silang dan Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami. *Jurnal Gema Keperawatan, 15*(1), 68–78.  
<https://doi.org/10.33992/jgk.v15i1.1933>
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi, 9*(2), 64–75. [www.ftkuinsgd.ac.id](http://www.ftkuinsgd.ac.id)
- Rahmi. (2021). Bab I Pendahuluan. *Galang Tanjung, 2504*, 1–9.
- Rizky, R., & Permatasari, A. L. (2020). Pendidikan Mitigasi Bencana Erupsi Gunungapi Menggunakan Game Edukatif Pasga (Pasukan Siaga Gunungapi). *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ, 7*(2), 165–169. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v7i2.973>
- S, M. H. (2020). ITB: Potensi tsunami 20 meter terjadi jika dua segmen megathrust pecah. *AntaraNews*.  
<https://www.antaranews.com/berita/1756749/itb-potensi-tsunami-20-meter-terjadi-jika-dua-segmen-megathrust-pecah>
- Setianto, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X di SMK Negeri 2 Depok. *Journal of Chemical Information and Modeling, 16*(2), 1–23.
- Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia. *Jurnal Wacadesain, 2*(1), 99–109.
- Susanti, M. D. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Tk. *Jurnal Pendidikan Anak, 4*(2), 646–650.

<https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12358>

Susanto, E. H. (2017). *Komunikasi Bencana (Bu Puji)-Bag Buku.Pdf*.

Terdahulu, P., Tabel, T., & Terdahulu, P. (n.d.). *BAB II KERANGKA TEORI / KERANGKA KONSEP dilaksanakan dengan karya yang akan dilaksanakan . Penelitian terdahulu dapat dari suatu karya yang akan dibuat oleh penulis . Pada bagian ini penulis akan dari Universitas Negeri Yogyakarta dalam memenuhi gelar Mag.*

Voi.id. (2024). Potensi Tsunami di Lebak Banten, BPBD Imbau Warga Lebih Waspada. *Voi.Id.* <https://voi.id/berita/408830/potensi-tsunami-di-lebak-banten-bpbd-imbau-warga-lebih-waspada>

Widyatmoko, F. (2021). Pembelajaran Game Desain dalam Desain Komunikasi Visual. *DeKaVe, 1*(2), 35–50. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i2.6238>

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1*(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

