

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., Rahman, B., & Fitriyana, L. (2022). Sosialisasi Bencana Longsor Pada Pendidikan Usia Dini Desa Munding Kabupaten Semarang. *Pondasi*, 27(2), 281–288.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/pondasi.v27i2.27535>
- Aulia Rahman, F., Wahyudi, W., & Aldizar Akbar, A. (2024). Mitigasi Bencana Melalui *Boardgame* untuk Anak Sekolah Dasar di Lingkungan RPTRA Petukangan Beseri Jakarta Selatan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasidan Inovasi IPTEKS*, 2(2), 368–378.
- Bebo. (2019). *The Everything Tabletop Games Book*. Adams Media.
- BPBD Kabupaten Bandung. (2024, April 29). *Pengertian Mitigasi Bencana* .
<https://bpbd.bandungkab.go.id/post/pengertian-mitigasi#>
- BPBD Kabupaten Sidoarjo. *Panduan : Tanah Longsor*. Diakses pada 30 September, 2024. <https://sigap.sidoarjo.go.id/website/detilInfo/1/6>
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan *Board Game* Sesuai Preferensi Generasi Z. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies*, 9(1), 12–25.
- Dony Novaliendry. (2013). Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan, T. A. (2018). Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik *Dice Rolling*. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, 2(3), 80–91.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE>
- Fadilah, A., Rizki Nurzakiyah, K., Atha Kanya, N., Putri Hidayat, S., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop; A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (5th Edition). CRC Press.
- Harahap, N. A., Agus, E., & Oemar, B. (2020). Inspirasi Desain Gaya Vintage Dalam Perancangan Buku Infografis Makanan Populer Tradisional Melayu Kepulauan Riau. *Jurnal Barik* (Vol. 1, Issue 3).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/50>

- Hasibuan, Abd. R. H., Maulana, A., Samosir, D. S., & Syahrial, S. (2024). Perkembangan Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(2), 120–125. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.753>
- Irwanto, A., Hamzar, S., Utara, L., Arzani, M., Rahayu, F., & Artikel, I. (2024). Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP) Peran Sekolah dalam Pendidikan Mitigasi Bencana pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 4 Santong. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 3(2), 80–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajpp.v3i2.506>
- Irwanto. (2021). Perancangan Media *Game* Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model *Waterfall* di SMK Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1, 2311–2322.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Muhaemin, M., Mayaguezz, H., Kusuma, A. H., Susanti, O., Efendi, E., Hudaidah, S., & Artikel, P. (2022). Peningkatan Kapasitas Kelompok Rentan Bencana (KRB) Melalui Program Sekolah Siaga Bencana (SSB) Sebagai Upaya Mitigasi Bencana di Desa Trimulyo Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Pengabdian Fakultas Pertanian*, 01(02), 295–303. <https://jurnal.fp.unila.ac.id/index.php/JPFP/article/download/5847/4262>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi strategi dan Evaluasi belajar sesuai abad 21* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Ode Karmila Indalestari, W., Diana, D., & Kurniawati Sugiyono Pranoto, Y. (2024). Strategi Bermain Peran Mitigasi Bencana dalam Meningkatkan Pemahaman Kesadaran Bencana pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1210–1222. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.995>
- Oktary, D., Khairiya, K., Mariah, K., Mardes, S., Yakub, E., & Mahdum. (2024). Pemanfaatan *Game Edukasi WordWall* Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD). 4, 43–49. <https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-921>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Putri, J. G. S., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan Boardgame tentang Sejarah Aliran Gaya Desain dengan Metode Gamifikasi sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2).

Siregar, J. S., & Wibowo, A. (2019). Upaya Pengurangan Risiko Bencana Pada Kelompok Rentan. In *Jurnal Dialog Penanggulangan Bencana* (Vol. 10, Issue 1).

Uparengga, A. C., Sari, N. P., Fitri, B. N. R., Faritzi, Q. S. al, & Wijaya, O. (2024). Edukasi Mitigasi Bencana Melalui Media Nalaria *Gameboard*. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 5(2), 175–188. <https://doi.org/10.32585/ijecs.v5i2.5561>

Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667.

