

Analisis Kebutuhan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Sumputan untuk Mengembangkan Pengetahuan Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Siswa Sekolah Dasar

Arief Agrian

Universitas Bengkulu
ariefagrian@gmail.com

Hasnawati

Universitas Bengkulu
Hasnaapril21@gmail.com

Dwi Anggraini

Universitas Bengkulu
dwianggraini@unib.ac.id

Abstract

This research aims to analyze the needs of development thematic learning device based on sumputan game for earthquake awareness and preparedness in elementary state school in Bengkulu city. This research is a form of research and development (R&D) using ADDIE model, which involves analysis, design, development, implementation and evaluation. The needs of analysis in this research has been done based on student needs, characterized analysis and also curriculum analysis. For the result from this research taken from used analysis were "daerah tempat tinggalku" (my hometown) the sub-theme development "kehidupan alam disekitar tempat tinggalku" (the natural resources in my hometown) the indicators development and the development of learning purposes. The result of needs analysis shows that thematic learning device based on sumputan game for earthquake awareness and preparedness could be expanded.

Keywords: Analyze, Development, Learning device, Sumputan, Earthquake.

Pendahuluan

Bengkulu merupakan daerah dengan tatanan tektonik atau lempeng luas yaitu lempeng Indo-Australia dan Eurasia yang memiliki mekanisme pergerakan rata-rata, sesar naik. Sehingga provinsi yang diberi julukan "Bumi Rafflesia" ini sering terjadi banyak gempa besar dengan kedalaman dangkal. Karena Bengkulu terletak di sisi timur laut Samudra Hindia yaitu sekira 150 kilometer dari zona

subduksi atau pertemuan lempeng bumi, provinsi berjuluk “Bumi Rafflesia” itu memang rawan dilanda gempa dengan kekuatan yang kecil hingga berkekuatan besar dan bahkan berpotensi tsunami (Badan Penelitian dan Pengembangan Energi dan Sumber Daya Mineral).

Bengkulu sempat di landa gempa bumi yang berkekuatan dahsyat, yaitu, pada tanggal 4 Juni 2000 dengan kekuatan $M_w = 7,9$. Dampak dari gempa ini mengakibatkan sekira 3.251 korban jiwa dengan 95 orang meninggal, luka berat 959 jiwa, luka ringan 2.207 jiwa dan merusak 46.394 bangunan. Kemudian pada tanggal 12 September 2007 dengan kekuatan $M_w = 8,4$. Dua gempa besar tersebut berlokasi relatif berdekatan. Sebagai masyarakat yang hidup berdampingan dengan zona seismik aktif, masyarakat Bengkulu harus selalu dan dituntut membudayakan siaga bencana karena lempeng bagian mentawai maupun lempeng bagian enggano terus melepas energi gempa dalam bentuk gempa kecil maupun gempa besar (BNPB, 2019). Seharusnya semua lapisan masyarakat harus menyiapkan diri untuk meningkatkan upaya kesiapsiagaan bencana gempa bumi. Tidak terkecuali pada siswa yang berada pada zona rawan bencana gempa bumi, harus diberikan edukasi tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi.

Guru memiliki peran penting dalam mengajarkan kesiapsiagaan kepada siswa untuk menghadapi bencana gempa bumi serta memberikan pengetahuan yang benar tentang bencana gempa bumi kepada siswanya, siswa harusnya diajarkan pentingnya kesiapsiagaan bencana sehingga akan membentuk siswa yang siap siaga dalam menghadapi bencana gempa bumi. Seharusnya edukasi tentang kesiapsiagaan gempa disampaikan dalam proses pembelajaran yang berupa kurikulum berbasis lokal. Kurikulum dibuat dengan memperhatikan perkembangan zaman dan disesuaikan dengan tujuan pendidikan nasional. Hidayat (2013: 25) mengungkapkan bahwa Kurikulum merupakan salah satu instrumental input dalam mencapai tujuan pendidikan nasional yang dikembangkan secara dinamis sesuai dengan tuntutan dan perubahan yang terjadi dalam masyarakat, salah satunya adalah kurikulum 2013. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan Manungku (2014) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dekat dengan siswa akan lebih diminati dan mendapatkan nilai lebih tinggi dari pada perangkat konvensional.

Pada kurikulum 2013 ini menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu menurut Rusman (2015: 26) adalah pembelajaran yang disusun atas tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan atau dipadukan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tema digunakan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dari tema-tema tersebut dapat mengintegrasikan materi kesiapsiagaan gempa bumi kedalam tema tersebut.

Dengan strategi pembelajaran yang bervariasi, tentunya siswa tidak mudah bosan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena kegiatan belajar yang tidak monoton. Dalam permasalahan tersebut tentunya guru harus berupaya memotivasi siswa dalam kegiatan belajar sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang menarik yang dapat merangsang motivasi belajar siswa untuk fokus terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satunya melalui permainan tradisional daerah setempat.

Adanya perangkat pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat memiliki banyak manfaat, ditambah lagi dengan mengintegrasikan materi kesiapsiagaan gempa bumi. Tentunya dengan mengembangkan permainan tradisional menjadi sebuah perangkat pembelajaran kesiapsiagaan gempa, selain dapat mengenalkan kearifan lokal kepada anak-anak modern saat ini tentunya juga terdapat beberapa manfaat atau kelebihan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa karena bisa belajar sambil bermain, meningkatkan fokus dan kualitas belajar siswa, meskipun dalam keadaan seperti sedang bermain akan tetapi pengetahuan

siswa terhadap materi yang diajarkan tetap tersampaikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2016) menghasilkan bahwa pembelajaran yang masukkan unsur permainan tradisional lebih diminati oleh siswa.

Salah satu jenis permainan tradisional Bengkulu yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah adalah permainan “sumputan” (sesumputan, surukan) atau dalam bahasa Indonesianya adalah petak umpet. Menurut Achroni (2015:3) permainan petak umpet (sumputan) merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang mudah untuk dimainkan oleh siswa. Alasan peneliti memilih permainan sumputan ini dikarenakan permainan sumputan ini sudah dikenal oleh banyak masyarakat Bengkulu bahkan kebanyakan siswa pasti sudah pernah memainkan permainan ini. Dalam permainan sumputan, biasanya membutuhkan seseorang yang berjaga dan yang lainnya akan bersembunyi. Kemudian orang yang berjaga berhitung dan ketika hitungan selesai sipenjaga akan mencari anak-anak yang sedang bersembunyi. Kemampuan kesiapsiagaan gempa bumi pada anak melalui permainan sumputan dapat dilihat dari cara bersembunyi salah satunya di bawah meja sebagai salah satu langkah kesiapsiagaan saat terjadi gempa bumi, serta kemampuan berlari anak saat bermain sumputan juga berguna dalam kesiapsiagaan bencana gempa bumi. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan kata “sumputan” dengan arti permainan petak umpet secara umumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Sumarni (2013) menyatakan bahwa permainan sumputan yang sudah di ujicoba dengan siswa dapat meningkatkan kemampuan kinestetik siswa hingga 20%, akan tetapi pada penelitian kali ini peneliti tidak memfokuskan pada kecerdasan kinestetik, melainkan pengetahuan kesiapsiagaan bencana gempa bumi.

Dari uraian diatas, dijelaskan bahwa daerah Bengkulu memiliki potensi bencana gempa bumi, Bengkulu juga memiliki kearifan lokal berupa permainan tradisional yang tentunya dapat dikembangkan sebagai perangkat pembelajaran. Alasan inilah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang dekat dengan siswa. Menurut teori belajar Gagne menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses yang kompleks, belajar merupakan kegiatan stimulasi yang berasal dari lingkungan sekitar dan proses kognitif yang dilakukan oleh siswa. Tujuan penelitian kali ini adalah untuk menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran tematik yang berbasis permainan sumputan untuk kesiapsiagaan bencana gempa bumi di Kota Bengkulu yang nantinya akan didesain dan diujicobakan ke sekolah tertentu untuk menguji kelayakan dari perangkat pembelajaran tersebut.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and development). Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah model dari Robert Marbie Branch dengan langkah-langkah sebagai berikut Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation. Akan tetapi pada penelitian kali ini hanya melaksanakan tahap analysis dan design pada hasil penelitian ini akan membahas tahap analysis dan design berupa studi literatur berupa analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa untuk mengembangkan perangkat pembelajaran pengetahuan kesiapsiagaan bencana gempa bumi berbasis permainan sumputan siswa Sekolah Dasar.

Data yang akan diperoleh pada penelitian ini berupa data analisis tema pada kelas IV SD, analisis pengembangan sub-tema, analisis Kompetensi Dasar yang akan digunakan, analisis pengembangan indikator pencapaian kompetensi, analisis tujuan pembelajaran serta penetapan materi pembelajaran yang mengintegrasikan kesiapsiagaan gempa bumi dan penetapan metode permainan sumputan yang digunakan. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari data kurikulum dalam Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi

Pendidikan Dasar Dan Menengah. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, dan artikel jurnal yang relevan.

Hasil

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

A. Analisis kebutuhan

Melalui pengamatan awal proses pembelajaran di kelas IV di salah satu SD Negeri Kota Bengkulu pada tahun pelajaran 2020-2021 maka peneliti menemukan permasalahan sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan.

Aspek yang diamati	Terlaksana	Belum Terlaksana
Pengembangan perangkat pembelajaran bervariasi.		√
Guru menggunakan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan sendiri.		√
Di dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya mengandalkan buku paket dari penerbit tertentu.	√	
Guru menemukan cara yang tepat agar siswa lebih berperan aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.	√	
Materi Kesiapsiagaan gempa bumi diterapkan.		√
Metode permainan tradisional diterapkan.		√

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari enam aspek yang diamati terdapat empat aspek yang belum terlaksana yaitu aspek : belum adanya pengembangan perangkat pembelajaran di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu, Guru belum menggunakan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan dengan variasi tematik yang berbeda, materi kesiapsiagaan gempa bumi belum diterapkan, dan metode permainan tradisional diterapkan.

B. Analisis karakteristik siswa

Setelah mengamati langsung proses pembelajaran di kelas IV salah satu SD Negeri Kota Bengkulu pada tahun pelajaran 2020-2021 maka peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV di salah satu SD Negeri Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

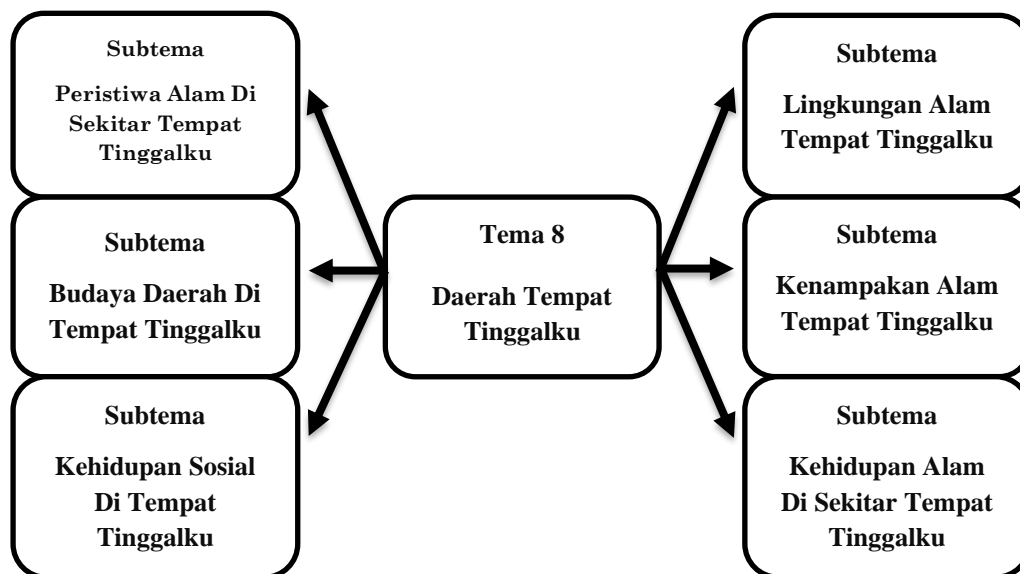
- 1) Siswa memiliki minat terhadap kehidupan sehari-hari yang kongkrit.
- 2) Siswa berfikir realistis, memiliki rasa ingin tahu, dan ingin belajar.
- 3) Siswa memiliki minat terhadap mata pelajaran khusus.
- 4) Siswa memiliki rata-rata umur 11 tahun.
- 5) Siswa ingin menyelesaikan tugasnya sendiri.
- 6) Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) ukuran mengenai prestasi sekolah.
- 7) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam hal ini biasanya anak tidak lagi terikat

kepada aturan permainan yang tradisional; mereka membuat peraturan sendiri.

Berdasarkan karakteristik di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak kelas IV pada salah satu SD Negeri Kota Bengkulu telah memasuki fase operasional kongkrit oleh karena itu anak sangat menyukai hal-hal langsung mereka laksanakan dibandingkan hanya dengan penjelasan dari guru, hal ini sejalan dengan pendapat Achroni (2015: 6) yang menjelaskan bahwa “permainan. (Play) ialah suatu kegiatan menyenangkan. yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.” Oleh karena itu peneliti menggunakan metode permainan sumputan yang telah dimodifikasi untuk menanamkan materi kesiapsiagaan bencana gempa bumi di SD Negeri Kota Bengkulu

C. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti mengembangkan subtema pada kelas IV Semester dua. Akan tetapi tema yang digunakan tidak dikembangkan tetapi tetap menggunakan tema berdasarkan Permendikbud No 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses yaitu tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”, alasan peneliti menggunakan tema ini dikarenakan kesesuaian dengan kebutuhan pengembangan peneliti dimana peneliti akan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis permainan tradisional dan materi kesiapsiagaan gempa bumi, tentunya peneliti membutuhkan jenis tema yang dapat mendukung kedua komponen tersebut oleh karena itulah peneliti memilih tema daerah tempat tinggal untuk menyesuaikan dengan keadaan daerah Bengkulu dengan pemetaan sebagai berikut.



Gambar 1 Pengembangan Subtema

Berdasarkan gambar 1 peneliti akan berfokus dalam mengembangkan subtema “Kehidupan Alam Tempat Tinggalku” dikarenakan pada subtema ini membahas tentang alam yang ada di daerah Bengkulu baik daerah pegunungan maupun daerah pesisir, hal ini membuat peneliti dapat leluasa memfokuskan pada kenampakan alam daerah pesisir yang memiliki potensi bencana gempa bumi sehingga sangat pas dalam mengembangkan materi kesiapsiagaan bencana gempa bumi.

Sedangkan untuk pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator yang peneliti desain pada subtema “kehidupan alam di sekitar tempat tinggal” adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Desain Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar		Indikator
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengorganisasikan Kondisi Kehidupan Alam pegunungan dan Alam pesisir di Provinsi Bengkulu. (C4)
		3.2.2 Membandingkan Kondisi Kehidupan Alam pegunungan dan Alam pesisir di Provinsi Bengkulu (C4)
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi kehidupan Alam di Provinsi Bengkulu (P2)
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi	3.7.1 Menyimpulkan pengetahuan tentang bencana gempa bumi pada teks nonfiksi (C5)
		3.7.2 Menganalisis penyebab bencana gempa bumi pada teks nonfiksi (C4)
		3.7.3 Menyimpulkan pengetahuan baru tentang kesiap siagaan bencana gempa bumi pada teks nonfiksi. (C5)
		3.7.4 Membuat pola tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi. (C6)
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 Membuat ringkasan tentang bencana gempa bumi dari teks nonfiksi (P5)
		4.7.2 Membuat ringkasan tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi dari teks nonfiksi (P5)
SBdP	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada	3.2.1 Menganalisis pengertian Lirik (C4)
		3.2.2 Membuktikan kesesuaian Lirik lagu (C5)
	4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada	4.2.1 Mempraktekkan lagu mitigasi gempa bumi (P1)

Berdasarkan tabel 2 peneliti mengembangkan indikator pembelajaran yang disesuaikan dengan KD yang telah di tentukan menggunakan kata kerja oprasional dan disesuaikan dengan materi kesiapsiagaan gempa bumi dan metode permainan sumputan

Tabel 3 Tujuan Pembelajaran

Indikator	Pegembangan Tujuan Pembelajaran
3.2.1 Mengorganisasikan Kondisi Kehidupan Alam pegunungan dan Alam pesisir di Provinsi Bengkulu.	1. Setelah mengamati gambar kenampakan alam Provinsi Bengkulu, siswa mampu menjelaskan kehidupan alam wilayah pegunungan di Provinsi Bengkulu dengan tepat
3.2.2 Membandingkan Kondisi Kehidupan Alam pegunungan dan Alam pesisir di Provinsi Bengkulu	2. Setelah mengamati gambar kenampakan alam Provinsi Bengkulu, siswa mampu menjelaskan kehidupan alam wilayah pesisir Provinsi Bengkulu dengan tepat.
4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi kehidupan Alam di Provinsi Bengkulu	3. Setelah melakukan diskusi kelompok, siswa mampu menuliskan nama daerah pada tabel kehidupan alam wilayah pesisir Provinsi Bengkulu dengan tepat.
3.7.1 Menyimpulkan pengetahuan tentang bencana gempa bumi pada teks nonfiksi	4. Setelah membaca teks nonfiksi, siswa mampu menjelaskan pengertian dari gempa bumi dengan percaya diri
3.7.2 Menganalisis penyebab bencana gempa bumi pada teks nonfiksi	5. Setelah membaca teks nonfiksi, siswa mampu menjelaskan penyebab terjadinya bencana gempa bumi dengan percaya diri
3.7.1 Menyimpulkan pengetahuan baru tentang kesiap siagaan bencana gempa bumi pada teks nonfiksi.	6. Setelah bermain <i>sumputan</i> kesiapsiagaan bencana gempa bumi, siswa mampu menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan saat terjadi gempa bumi dengan tepat.
	7. Setelah bermain <i>sumputan</i> kesiapsiagaan bencana gempa bumi, siswa mampu membuat kesimpulan dengan tentang tata cara menyelamatkan diri saat gempa bumi dengan tepat.
3.7.2 Membuat pola tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi.	8. Setelah bermain <i>sumputan</i> kesiapsiagaan bencana gempa bumi, siswa mampu mengklasifikasikan hal-hal yang dapat membahayakan saat terjadi gempa bumi dengan tepat.
4.7.1 Membuat ringkasan tentang bencana gempa bumi dari teks nonfiksi	9. Setelah membaca teks nonfiksi, siswa mampu membuat kesimpulan dengan peta konsep tentang penyebab terjadinya bencana gempa bumi dengan tepat.
4.7.1 Membuat ringkasan tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi dari teks nonfiksi	10. Setelah mengamati video mitigasi gempa bumi, siswa mampu membuat kesimpulan dengan peta konsep tentang tata cara menyelamatkan diri saat gempa bumi dengan tepat.
3.2.1 Menjelaskan pengertian Lirik	11. Setelah mengamati lirik lagu mitigasi gempa, siswa dapat menjelaskan Lirik dari lagu dengan teliti.
3.2.2 Mengidentifikasi Lirik lagu	12. Setelah mengamati lirik lagu mitigasi gempa, siswa dapat memberi tanda jeda pada lirik lagu dengan teliti.
4.2.1 Mempraktekkan lagu mitigasi gempa bumi	13. Setelah mengamati video lagu mitigasi gempa, siswa dapat menyanyikan lagu mitigasi gempa bumi dengan percaya diri.

Berdasarkan tabel 3, peneliti mengembangkan tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang telah dikembangkan sebelumnya dan disesuaikan dengan materi kesiapsiagaan gempa bumi dan metode permainan sumputan.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan pemilihan Tema pada kelas IV Sekolah Dasar yaitu “Daerah tempat tinggalku” alasan peneliti memilih tema ini untuk dijadikan acuan dalam mendesain perangkat adalah tema tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis permainan sumputan untuk pengetahuan kesiapsiagaan gempa bumi. Kemudian peneliti mengembangkan sub tema menjadi 6 sub tema akan tetapi peneliti kembali memfokuskan pada 1 subtema untuk dikembangkan yaitu “Kehidupan Alam di Sekitar Tempat Tinggalku”.

Kesimpulan

Simpulan penelitian ini adalah rancangan perangkat pembelajaran tematik berbasis permainan sumputan untuk kesiapsiagaan bencana gempa bumi siswa sekolah dasar Kota Bengkulu. Tahap Analisis ini dilakukan dengan langkah-langkah model ADDIE. Pada tahap penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis kurikulum yang meliputi penentuan tema yang sesuai, pengembangan sub-tema pembelajaran, penentuan Kompetensi Dasar, mengembangkan indikator, mengembangkan tujuan, dan penentuan strategi dan materi pembelajaran. Hasil akhir dari proses penelitian dan pengembangan ini akan diperoleh produk berupa buku panduan untuk guru serta perangkat pembelajaran berupa Jaring-jaring tema, silabus pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Saran lebih lanjut pada penelitian kali ini supaya peneliti berikutnya dapat melakukan pengembangan pada aspek yang berbeda, permainan tradisional yang berbeda ataupun subjek penelitian yang berbeda.

Saran

Pada penelitian yang dilaksanakan berikutnya peneliti menyarankan untuk melanjutkan penelitian pada tahap berikutnya yaitu desain, development, implementation dan evaluation. peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang berbasis lokal serupa baik berfokus pada aspek lain ataupun pada permainan tradisional lainnya.

Referensi

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- BNPB. (2019). *Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana*. Jakarta: Pusat Data Informasi dan Humas BNPB.
- Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Pernadamedia Group
- Hidayat, Sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Tim Playpus Indonesia. 2016. Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia. Bandung: Erlangga.