

---

# Analisis Kebutuhan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Imeo Kambing untuk Mengembangkan Pengetahuan Mitigasi Bencana Gempa Bumi Siswa SD Negeri Kabupaten Kepahiang

---

**Indah Rani Nur Kurnia**

Universitas Bengkulu  
*raniindah09@gmail.com*

**Dwi Anggraini**

Universitas Bengkulu  
*Dwianggraini@unib.ac.id*

**Hasnawati**

Universitas Bengkulu  
*Hasnaapril21@gmail.com*

## Abstract

This study aims to describe the development procedure of thematic learning tools based on the *imeo kambing's* game for earthquake mitigation awareness for students of Elementary Schools of Kepahiang Regency. This is a Research and Development (R&D) type of research using the ADDIE model including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The needs analysis in this study was carried out based on analysis of field condition, student analysis, and learning analysis. The results obtained in this study were thematic learning tools based on the *Imeo Kambing's* Game to develop knowledge of earthquake mitigation awareness for elementary school students in Kepahiang Regency which could be implemented in grade IV of Elementary Schools. The learning theme used is "tema daerah tempat tinggalku", the sub-theme is " Peristiwa Alam di Sekitari tempat tinggalku". The results of the curriculum analysis show that thematic learning tools based on the *Imeo Kambing's* Game for elementary school students' knowledge of earthquake mitigation awareness can be developed.

**Keyword:** earthquake mitigation awareness, traditional game, integrated thematic learning.

## Pendahuluan

Provinsi Bengkulu merupakan daerah rawan gempa bumi karena terletak di antara 2 jalur gempa bumi yaitu pusat gempa sepanjang sesar Mentawai di Samudera Hindia yang berada di lempeng Indo-Australia dan pusat gempa bumi di darat sepanjang sesar Sumatera di sekitar Bukit Barisan. Fakta tersebut menjadikan Provinsi Bengkulu sebagai daerah yang menduduki peringkat ke-5 rawan bencana gempa bumi di Indonesia. Hal ini dikarenakan, hampir seluruh wilayah kota dan kabupaten di Provinsi Bengkulu berada dalam peringkat ke-30 wilayah yang masuk dalam kategori rawan bencana gempa bumi (BNPB, 2011).

Pada tahun 2000, gempa bumi dengan kekuatan 7,9 SR melanda Bengkulu dan diikuti gempa bumi susulan berkekuatan 6,4 SR. Gempa bumi tersebut mengakibatkan korban jiwa sebesar 103 orang tewas dan 2.174-2.585 orang luka-luka, serta mengakibatkan kerusakan pada banyak bangunan antara lain rumah, gedung sekolah, tempat ibadah, fasilitas umum, dan bahkan puskesmas. Gempa bumi dengan kekuatan kecil di bawah 5,00 SR pun masih sering terjadi setiap tahunnya, hingga pada tahun 2007 puncak gempa bumi kembali terjadi dengan kekuatan 7,9 SR. Bahkan baru-baru ini, pada tanggal 19 Agustus 2020 kembali terjadi gempa bumi berturut-turut dengan kekuatan 6,9 SR dan 6,8 SR (BMKG: 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa gempa bumi di Bengkulu terjadi terus-menerus secara berkala setiap tahunnya.

Anak-anak sangat rentan terhadap bencana alam dan tidak sedikit dari mereka yang menjadi korban gempa bumi (Kompas, 2021). Mereka belum memahami penyebab, dampak, dan apa yang seharusnya mereka lakukan saat terjadi gempa bumi. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan materi pembelajaran mengenai mitigasi bencana gempa bumi untuk anak sekolah dasar. Dengan adanya pembelajaran mengenai mitigasi bencana gempa bumi, dapat memungkinkan untuk mengurangi dampak gempa bumi ketika berada di sekolah.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 24 Tahun 2007, mitigasi merupakan upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana. Berdasarkan hasil penelitian oleh Hayudityas (2020) "Pentingnya Penerapan Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah untuk Mengetahui Kesiapsiagaan Peserta Didik", melalui penerapan pendidikan mitigasi bencana di sekolah sejak dini akan membantu siswa dalam memahami pengetahuan dalam bencana alam, sikap dalam menghadapi bencana alam, pentingnya lingkungan untuk dijaga untuk mencegah terjadinya bencana, dan menemukan cara alternatif dalam upaya mitigasi. Dari fakta di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mitigasi bencana perlu dikenalkan kepada anak-anak. Oleh karena itu, pendidikan dirasa tepat sebagai wadah untuk mengenalkan pengetahuan mitigasi gempa bumi.

Pada kenyataannya, pendidikan mitigasi bencana belum sepenuhnya terlaksana di Indonesia, sebagaimana hasil penelitian oleh Apriyanti (2019) dengan judul "Implementasi Program Mitigasi Bencana Melalui Sekolah Siaga Bencana di SD Negeri Balurwati, Kotagede, Yogyakarta". Kurangnya implementasi pendidikan mitigasi bencana di sekolah tersebut, dikarenakan banyak hal yang harus dipersiapkan dalam melaksanakan pendidikan mitigasi bencana terutama kesiapan guru dalam memadukan pendidikan mitigasi bencana dalam pembelajaran yang sudah ada.

Implementasi pendidikan mitigasi dapat dilakukan dengan mengintegrasikan pengetahuan mitigasi gempa bumi ke dalam pembelajaran kurikulum 2013, melalui pengembangan materi ke dalam tema yang sesuai dengan kondisi lingkungan siswa. Menurut Majid (2014: 100), bahwa tema dapat dikembangkan berdasarkan minat dan kebutuhan siswa yang bergerak dari lingkungan terdekat siswa. Dari tema yang telah ditentukan, kemudian dikembangkan subtema baru terdiri lebih dari satu mata pelajaran yang memuat pengetahuan mitigasi gempa bumi. Dalam

penyampaian materi, guru dapat mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran. Salah satunya melalui penerapan permainan tradisional.

Pada umumnya permainan tradisional bersifat universal, sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya. Menurut Kurniati (2016: 2), permainan tradisional telah diajarkan secara turun-temurun yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat. Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *imeo kambing* yang berasal dari suku bangsa Lembak berdomisili di Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Utara. Alasan penggunaan permainan *imeo kambing* karena berasal dari Provinsi Bengkulu dan aturan dalam permainan sudah tidak asing bagi anak-anak.

Permainan tradisional *imeo kambing* sudah sering dimainkan oleh anak-anak baik di sekolah ataupun di lingkungan rumahnya dan tidak membutuhkan objek apapun (Lubis dan Chalik, 2013). Ciri khusus dari permainan ini yaitu ada yang berperan sebagai *imeo* (harimau) dan ada yang berperan sebagai kambing, sedangkan siswa yang lain berperan sebagai pagar. Permainan ini melatih ketangkasan dan kecepatan siswa, selain itu juga melatih strategi siswa saat menghadapi ancaman. Hubungan antara mitigasi bencana gempa bumi dengan permainan *imeo kambing*, dapat dilihat dari tindakan yang dilakukan saat terjadi gempa bumi dan saat melakukan permainan.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran tematik berbasis permainan *imeo kambing* untuk pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi di sekolah dasar. Dalam penelitian pengembangan, sebelum mengembangkan produk dilakukan analisis kebutuhan terkait dengan kondisi lapangan, siswa, dan pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) (Sugiyono: 2019).. Model pengembangan yang dilakukan dengan mengikuti langkah model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Tegeh, 2014). Dalam penelitian ini tahap pengembangan yang dilakukan hanya pada tahap *analysis* dan *design*, hasil penelitian pada tahap *analysis* dan *design* berupa analisis kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran tematik berbasis permainan *imeo kambing* untuk pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi siswa sekolah dasar yang ditinjau dari aspek kondisi lapangan, siswa, dan pembelajaran. sedangkan tahap *development, implementation, dan evaluation* dilaksanakan pada tahapan penelitian berikutnya.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa asil analisis kondisi lapangan berupa kinerja guru, analisis siswa, analisis pembelajaran berupa analisis tema pembelajaran dan pengembangan subtema dalam pembelajaran. Setelah dianalisis, maka tahap selanjutnya adalah perancangan (*Design*), terkait pemetaan jaring-jaring tema menjadi subtema dalam pengembangan pembelajaran tematik berbasis permainan *imeo kambing* untuk pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen Permendikbud Nomor 22 Tahu 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Buku Tematik Terpadu kelas tinggi revisi 2017 Terbitan Kemendikbud, dan artikel jurnal yang relevan. Serta hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar di Kepahiang.

Setelah dilakukan tahap *analysis* dan *design*, maka selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengecek keabsahan data oleh ahli. Hasil masukan dari ahli akan menjadi bahan untuk revisi selanjutnya. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk

mendapatkan akurasi data hasil *analysis* dan *design* terkait dengan kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran tematik berbasis permainan imeo kambing untuk mengembangkan pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi siswa sd negeri kabupaten kepahiang.

### Hasil

Hasil penelitian menyajikan hasil analisis kebutuhan (*analysis*) dan perancangan (*design*) yang merupakan tahap awal dari model penelitian dan pengembangan ADDIE. Hal ini dilakukan karena pada tahap selanjutnya yaitu *development*, *implementation*, dan *evaluation* akan dilaksanakan pada penelitian berikutnya.

### Pembahasan

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya kenyataan hasil analisis lapangan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat umum, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan hanya berpedoman pada buku guru dan siswa kurikulum 2013. Guru belum melakukan pengembangan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi wilayah tempat tinggal siswa yaitu mengenai pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi. Sekolah juga belum menerapkan pendidikan siaga bencana terutama mengenai mitigasi bencana gempa bumi, sehingga siswa maupun guru belum dibekali oleh pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi. Selain itu dalam proses pembelajaran, guru belum pernah menerapkan permainan tradisional, sehingga pembelajaran yang dilakukan belum berbasis kearifan lokal.

Kemudian berdasarkan hasil analisis siswa, Pemilihan kelas IV sebagai subjek penelitian karena pada usia kelas IV anak dianggap telah memiliki kemampuan untuk memahami perintah dan petunjuk permainan tradisional *imeo kambing*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV juga dikatakan bahwa anak kelas IV umumnya masih senang bermain yang berhubungan dengan aktivitas fisik, senang bergerak, berlari, dan bekerja dalam kelompok. Selain itu, pada kelas IV memiliki tema-tema yang memungkinkan digunakan dalam pengembangan kurikulum untuk pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi yang sesuai dengan kondisi wilayah tempat tinggal siswa.

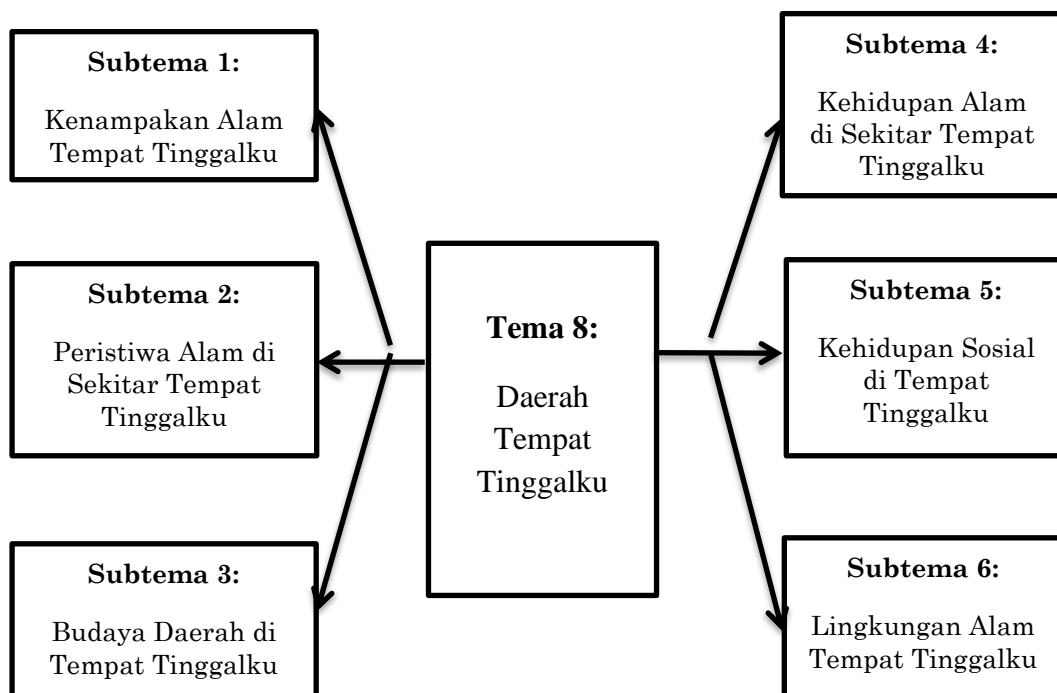
Pada tahap analisis pembelajaran, dilakukan pemilihan permainan tradisional Bengkulu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. permainan yang dipilih yaitu permainan *imeo kambing*. Hubungan permainan *imeo kambing* terhadap pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi yaitu adanya aktivitas berlari. Hal ini sebagaimana sesuai dengan pengetahuan tindakan mitigasi saat terjadi bencana yaitu, tindakan penyelamatan. Selain itu, permainan ini juga mengasah kemampuan intelektual siswa untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat.

Berdasarkan hasil wawancara, sekolah mendukung adanya pengembangan perangkat pembelajaran mitigasi bencana gempa bumi berbasis permainan tradisional, dikarenakan belum adanya penerapan pembelajaran mitigasi bencana gempa bumi. Kemudian peneliti menganalisis tema pembelajaran yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran mitigasi bencana gempa bumi berbasis permainan *imeo kambing*.

Dari hasil analisis yang dilakukan, peneliti menggunakan Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku sebagai wadah pengembangan materi mitigasi bencana gempa bumi berbasis permainan *imeo kambing*. Pemilihan tema tersebut berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas IV, bahwa tema 8 Daerah Tempat tinggalku dapat disesuaikan dengan kondisi wilayah tempat tinggal siswa. Selain itu, belum adanya materi mengenai peristiwa alam terutama bencana alam pada setiap subtema.

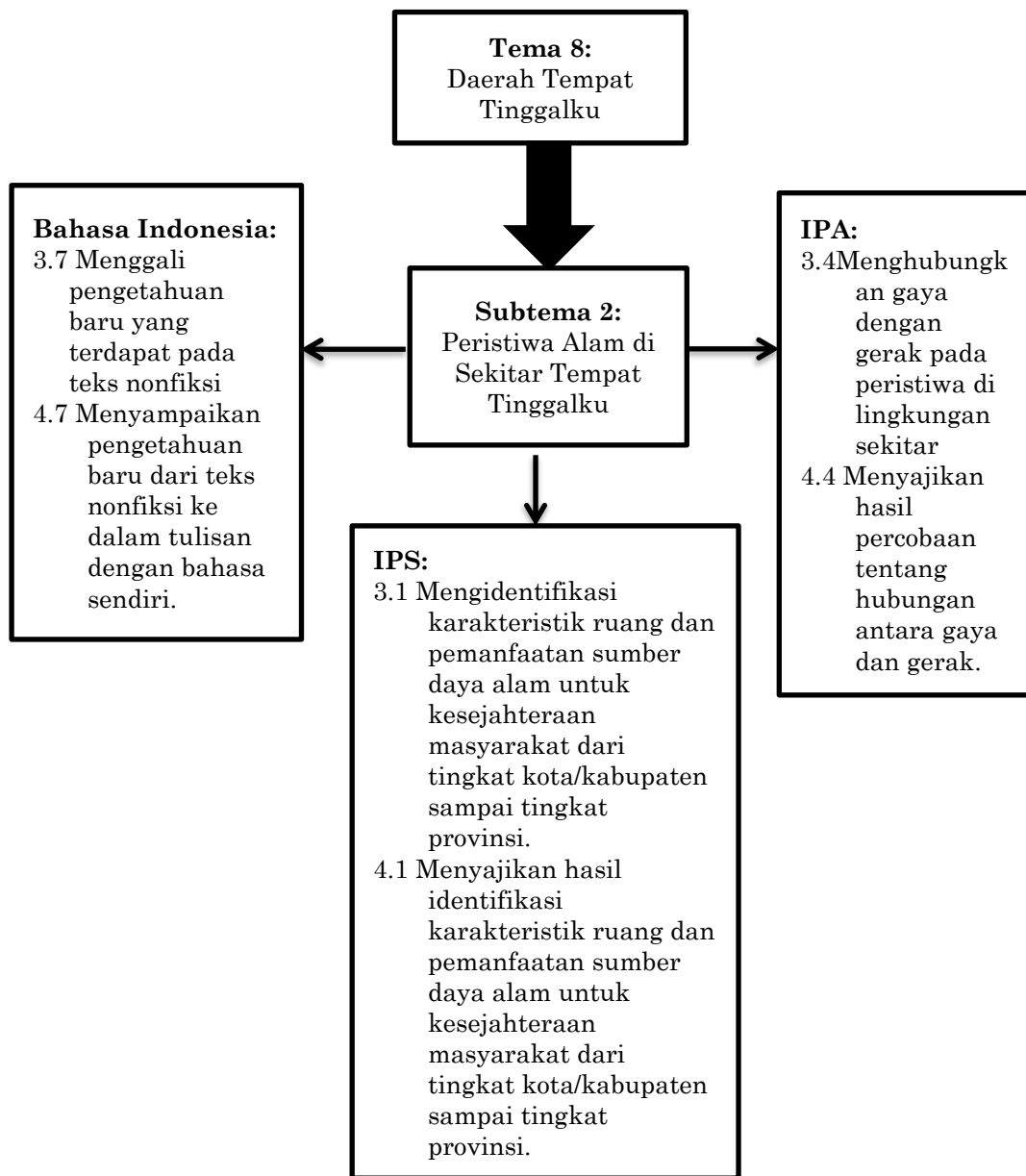
Sehingga dapat dilakukan pengembangan subtema pada tema 8 dengan mengintegrasikan pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi berbasis permainan tradisional *imeo kambing*.

Dari hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa pada kelas IV tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, dapat dilakukan pengembangan pembelajaran dengan mengintegrasikan pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi berbasis permainan *imeo kambing*. Setelah tema ditetapkan, selanjutnya dilakukan pemetaan pengembangan subtema yang sesuai dengan tema untuk digunakan dalam pembelajaran. Subtema yang dikembangkan tersebut memuat unsur kedekatan dengan kondisi wilayah tempat tinggal siswa. Berikut ini disajikan pemetaan pengembangan subtema dari tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.



**Gambar 1.** Pemetaan Jaring-jaring Tema 8 Menjadi Subtema

Berdasarkan pengembangan subtema di atas, maka dalam pengembangan perangkat pembelajaran peneliti menggunakan subtema 2 Peristiwa Alam di Sekitar Tempat Tinggalku untuk mengintegrasikan pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi berbasis permainan *imeo kambing*. Hal ini dikarenakan pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi berkaitan dengan peristiwa alam. Selanjutnya dilakukan pemilihan Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang struktur kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Berikut ini disajikan pemetaan Subtema, Mata Pelajaran, dan Kompetensi Dasar.



**Gambar 2.** Pemetaan Jaring-jaring Kompetensi Dasar dalam Subtema

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa, muatan mata pelajaran dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi berbasis permainan *imeo kambing* yaitu Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Ilmu Pengetahuan Alam. Setelah pemetaan Kompetensi Dasar yang sesuai, selanjutnya dilakukan pengembangan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Berikut disajikan tabel pengembangan indikator dan tujuan pembelajaran.

**Tabel 1.** Penyusunan Pengembangan Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
1	3.1.1 Mengidentifikasi kondisi geografis provinsi Bengkulu dan potensi bencana alam yang dapat terjadi. (C4)	Melalui kegiatan pengamatan gambar, siswa mampu mengidentifikasi 3 karakteristik geografis provinsi Bengkulu dengan cermat.
	3.1.2 Mengidentifikasi potensi bencana alam yang dapat terjadi di Bengkulu. (C4)	Melalui kegiatan pengamatan gambar, siswa mampu mengidentifikasi 3 potensi bencana alam yang dapat terjadi di Bengkulu dengan cermat.
	3.1.3 Menganalisis penyebab terjadinya gempa bumi berdasarkan kondisi geografis provinsi Bengkulu. (C4)	Melalui kegiatan pengamatan gambar, siswa mampu menganalisis 2 penyebab terjadinya gempa bumi berdasarkan kondisi geografis provinsi Bengkulu dengan cermat.
	3.1.4 Mendeteksi dampak terjadinya gempa bumi terhadap kehidupan. (C4)	Melalui kegiatan pengamatan gambar, siswa mampu mendeteksi 3 dampak terjadinya gempa bumi terhadap kehidupan dengan cermat.
	3.1.5 Memilih kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak gempa bumi. (C4)	Melalui kegiatan membaca teks nonfiksi “Gempa Bumi dan Perkembangannya”, siswa mampu memilih kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak gempa bumi dengan cermat.
	4.1.1 Menyajikan hasil analisis penyebab dan dampak gempa bumi dalam bentuk tabel tertulis. (P3)	Melalui kegiatan bermain permainan <i>imeo kambing</i> , siswa mampu menyajikan hasil analisis dampak gempa bumi dan memilih kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak gempa bumi dalam bentuk tabel tertulis dengan percaya diri.
	3.7.1 Menguraikan informasi mengenai bencana gempa bumi pada teks nonfiksi. (C4)	Melalui kegiatan membaca teks nonfiksi “Mengenal Fenomena Gempa Bumi”, siswa mampu menguraikan informasi mengenai bencana gempa bumi pada teks nonfiksi dengan teliti
	3.7.2 Menyeleksi kegiatan yang dilakukan sebelum terjadi	Melalui kegiatan membaca teks nonfiksi “Mengenal

Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
	bencana gempa bumi pada teks nonfiksi. (C4)	Fenomena Gempa Bumi”, siswa mampu menyeleksi kegiatan yang dilakukan sebelum terjadi bencana gempa bumi dengan teliti.
	4.7.1 Menyajikan hasil informasi bencana gempa bumi yang diperoleh dari teks non fiksi dalam bentuk peta pikiran. (P3)	Melalui kegiatan bermain permainan <i>imeo kambing</i> , siswa mampu menyajikan hasil informasi bencana gempa bumi yang diperoleh dari teks non fiksi dalam bentuk peta pikiran dengan percaya diri.
	3.7.1 Menganalisis hal-hal yang dilakukan saat terjadi gempa bumi pada teks nonfiksi. (C4)	Melalui kegiatan membaca teks nonfiksi “Bijak di Tengah Ancaman Gempa Bumi”, siswa mampu menganalisis 3 hal-hal yang harus dilakukan saat terjadi gempa bumi dengan teliti.
	3.7.2 Menyimpulkan tindakan yang dilakukan setelah terjadi gempa bumi pada teks nonfiksi. (C5)	Melalui kegiatan membaca teks nonfiksi, siswa mampu menyimpulkan 3 tindakan yang harus dilakukan setelah terjadi gempa bumi dengan teliti.
	4.7.1 Menyajikan hasil penggalan pengetahuan baru dari teks nonfiksi mengenai tindakan mitigasi saat dan setelah bencana gempa bumi. (P3)	Melalui kegiatan penugasan, siswa mampu menyajikan hasil menggali pengetahuan baru dari teks nonfiksi mengenai tindakan saat dan setelah terjadi gempa bumi dalam bentuk tertulis dengan percaya diri.
	3.4.1 Mengidentifikasi gaya dan gerak tindakan penyelamatan yang muncul saat terjadi gempa bumi. (C4)	Melalui kegiatan bermain permainan <i>imeo kambing</i> , siswa mampu mengidentifikasi gaya dan gerak tindakan penyelamatan yang muncul saat terjadi gempa bumi dengan cermat.
	3.4.2 Menganalisis gaya dan gerak yang dilakukan saat melakukan permainan <i>imeo kambing</i> . (C4)	Melalui kegiatan bermain permainan <i>imeo kambing</i> , siswa mampu menganalisis gaya dan gerak yang dilakukan saat melakukan permainan <i>imeo kambing</i> dengan cermat.
	3.4.3 Mengaitkan gerakan tindakan penyelamatan saat terjadi gempa bumi dan saat melakukan permainan <i>imeo</i>	Melalui kegiatan bermain permainan <i>imeo kambing</i> , siswa mampu mengaitkan gerakan tindakan



Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
	<i>kambing. (C4)</i>	penyelamatan saat terjadi gempa bumi dan saat melakukan permainan <i>imeo kambing</i> dengan cermat.
	4.4.1 Menyajikan hasil analisis tentang hubungan gaya dan gerak tindakan penyelamatan terjadi saat gempa bumi melalui permainan <i>imeo kambing. (P3)</i>	Melalui kegiatan bermain permainan <i>imeo kambing</i> , siswa mampu menyajikan hasil analisis gerakan tindakan penyelamatan saat terjadi gempa bumi yang dilakukan melalui permainan <i>imeo kambing</i> dalam bentuk tertulis dengan percaya diri.

Berdasarkan pengembangan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran, dapat dilihat bahwa telah terintegrasi dengan pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi berbasis permainan tradisional *imeo kambing*. Selain itu dalam penyusunan tujuan pembelajaran, telah sesuai dengan format *ABCD (Audience, Behaviour, Condition, Degree)*. Pada tahap penelitian selanjutnya dilakukan pengemasan perangkat pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan dan perancangan tema, subtema, mata pelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

## Kesimpulan

Hasil penelitian ini adalah analisis kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran tematik dan perancangan tema, subtema, mata pelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis. Penelitian ini dilakukan dengan prosedur pengembangan model *ADDIE*. Pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan terkait dengan kondisi lapangan, siswa, dan pembelajaran yang meliputi tema, subtema, mata pelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Hasil akhir dari proses pengembangan ini diperoleh produk pengembangan berupa silabus, RPP, dan buku panduan guru berbasis permainan *imeo kambing* untuk pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi.

## Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan perangkat pembelajaran pada subtema lain yang telah dianalisis pada penelitian ini.

## Referensi

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Amiyati, Ayuni. 2019. *Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Anak Tema 2 Subtema 2 Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD Kanisius Pugeran*. Skripsi, FKIP Universitas Sanata Dharma.

- Apriyani, (2019). *Implementasi Program Mitigasi Bencana Melalui Sekolah Siaga Bencana di SD Negeri Balurwati, Kotagede, Yogyakarta*. Jurnal Kebijakan Pendidikan: 8(2): 123-133.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. 2011. *Indeks Rawan Bencana Indonesia*. Jakarta: BNPB.
- Hayudityas, (2020). *Pentingnya Penerapan Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah untuk Mengetahui Kesiapsiagaan Peserta Didik*. Jurnal Edukasi Non Formal. 1(2) : 94-102.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Panduan Teknis Memahami Buku Siswa dan Buku Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kompas. (2021). *Gempa 5,2 Magnitudo Guncang Bengkulu Terasa Hingga Lampong*. <https://www.kompas.com/tag/gempa+bumi+di+bengkulu>. diakses pada tanggal 8 Februari 2021
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Pernadamedia Group.
- Lubis & Chalik. 2013. *Kolaborasi Media Dalam Upaya Pelestarian Permainan Rakyat Di Bengkulu*. Laporan Penelitian LPPM Universitas Bengkulu.
- Mahgiyanto, Indratusvia. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Kelas III di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi, FKIP Universitas PGRI Yogyakarta.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh I.M, Jampel I.N, Pujdawan K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.