

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara dengan tingkat kerawanan bencana alam yang tinggi. Posisi geografis Indonesia yang berada pada pertemuan tiga lempeng tektonik utama, yaitu Lempeng Eurasia, Lempeng Pasifik, dan Lempeng Indo-Australia, menyebabkan wilayah ini rawan terhadap berbagai jenis bencana alam seperti gempa bumi dan letusan gunung berapi (Utami & Mustari, 2020). Selain itu, letak Indonesia yang berada di garis khatulistiwa menjadikannya beriklim tropis, dengan dua musim utama, yakni musim panas dan musim hujan. Pergantian antara kedua musim ini sering kali ditandai dengan perubahan cuaca yang ekstrem, fluktuasi suhu yang signifikan, serta perubahan arah angin yang tajam, yang semuanya menambah kompleksitas potensi bencana di Indonesia.

Hal ini mengakibatkan wilayah Indonesia, rentan terhadap ancaman bencana yang dikelompokkan dalam bencana geologi (gempa bumi, tsunami, gunung api, tanah longsor), bencana hidrometeorologi (banjir, banjir bandang, kekeringan, cuaca ekstrem, gelombang ekstrem, kebakaran hutan dan lahan), dan bencana antropogenik (epidemik wabah penyakit dan gagal teknologi-kecelakaan industri).

Sepanjang tahun 2023, Indonesia mengalami berbagai bencana alam dengan total 4.940 kejadian. Bencana yang paling dominan adalah banjir, disusul oleh cuaca ekstrem, gempa bumi, dan tanah longsor. BNPB (2023) mencatat bahwa dari ribuan bencana ini, banyak terjadi kerusakan

infrastruktur, seperti 34.832 rumah yang rusak, termasuk 4.233 rumah dengan kerusakan berat. Fasilitas publik seperti 877 gedung juga terdampak. Selain itu, korban jiwa juga cukup signifikan, dengan 267 orang meninggal dunia dan 33 orang dilaporkan hilang, sementara hampir 9 juta orang terdampak atau mengungsi. Jumlah kejadian bencana alam yang terjadi Indonesia sepanjang tahun 2023, berdasarkan data dari BNPB. Data yang disajikan meliputi: Banjir, Cuaca ekstrem, Tanah longsor, Kerusakan infrastruktur. Dan Pada data yang tercatat oleh BNPB, pada tahun 2024 bencana banjir berada pada urutan kedua tertinggi setelah bencana tanah longsor. Sementara itu, tahun 2024 saat ini masih berjalan pada bulan Mei yang artinya dalam beberapa bulan terakhir, bencana banjir yang melanda di Indonesia memiliki jumlah yang cukup tinggi. BNPB (2024)

Banjir merupakan genangan pada area atau lahan kering seperti lahan pertanian, permukiman, dan pusat kota. Terjadinya banjir diakibat dari volume air yang bertambah yang melebihi tinggi muka air normal, seperti sungai atau danau, hujan yang terjadi terlalu lama, sumbatnya atau tidak adanya aliran saluran pembuangan dan sebagainya. Banjir adalah salah satu bencana alam yang dapat memicu kerugian jiwa, harta dan benda. Kejadian ini tidak dapat dicegah tetapi dapat dikendalikan dan dikurangi dampak kerugian yang diakibatkan. Jenis-jenis banjir dapat dibedakan berdasarkan sumber air yang menjadi penampungan di bumi yaitu banjir sungai, banjir danau, dan banjir laut pasang. Selain itu aktivitas manusia juga turut

mempengaruhi, yang menyangkut kegiatan ekonomi ataupun yang lain dan mengakibatkan rusaknya lingkungan hidup (Aminudin, 2024).

Kabupaten Sintang merupakan salah satu daerah di provinsi Kalimantan Barat yang rentan akan bencana banjir. Berdasarkan info dari BNPB (2024) Sebanyak 9 kecamatan di Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat terendam banjir sejak sepekan lalu belum surut hingga Senin (22/1/2024). Sebanyak 28.463 orang terkena dampak dan 95 orang di antaranya terpaksa mengungsi.

Berdasarkan laporan yang dihimpun oleh Pusat Pengendalian Operasi (Pusdalops) Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), ketinggian banjir bervariasi, yaitu 50-200 sentimeter. Adapun kecamatan terdampak banjir antara lain Kecamatan Sintang, Binjai Hulu, Tempunak, Serawai, Sepauk, Ketunggau Hilir, Kelam Permai, Dedai, dan Kayan Hilir. Hasil pendataan tim kaji cepat Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Sintang, kerugian materiil akibat banjir ini antara lain 3.659 unit rumah terdampak, 116 jembatan terdampak, dan 134 unit fasum terdampak, kata Kepala Pusat Data, Informasi dan Komunikasi Kebencanaan BNPB Abdul Muhari dalam keterangannya, Selasa (23/1). Menindaklanjuti kondisi ini, Bupati Sintang menetapkan Status Perpanjangan Siaga Darurat Bencana Alam Banjir, Angin Puting Beliung, dan Tanah Longsor di Kabupaten Sintang dengan Nomor SK: 400.9.10/92/KEP-BPBD/2024, mulai 17 Januari 2024 hingga 31 Januari 2024.

Semua satuan pendidikan telah dihimbau oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Disdikbud) Kabupaten Sintang, Yustinus J, S.Pd., M.AP,

untuk mewaspadai banjir. Mengingat dengan curah hujan yang tinggi saat ini sehingga menyebabkan sejumlah bangunan sekolah terendam banjir di beberapa wilayah di Kabupaten Sintang. “Kepada semua satuan pendidikan terutama sekolah-sekolah yang berdampak banjir yang berada di dekat bantaran sungai untuk segera mengevakuasi barang-barang yang mudah rusak seperti buku atau sarana dan prasarana sekolah dan kami telah menyampaikan surat edaran ke semua jenjang satuan pendidikan” kata Yustinus (Dian Beni Yuda, 2024). Peserta didik yang tempat tinggalnya terdampak banjir mengikuti pembelajaran dari rumah atau secara daring. Sementara itu, satuan pendidikan yang tidak terdampak banjir tetap menjalankan pembelajaran tatap muka seperti biasa. Untuk mengantisipasi dampak banjir lebih lanjut, ia mengimbau agar aset-aset sekolah disimpan di tempat yang aman.

Permanajati (2020), banjir sering terjadi akibat kombinasi faktor alamiah, seperti curah hujan tinggi dan kondisi topografi, serta faktor non-alamiah seperti pengelolaan daerah aliran sungai yang kurang optimal. Untuk meminimalkan risiko, ia menyarankan strategi mitigasi, termasuk normalisasi sungai, pembangunan sumur resapan, dan embung pengendali banjir. Selain itu, simulasi daerah genangan di wilayah rawan banjir dapat digunakan untuk menentukan langkah penanganan yang tepat. Selanjutnya, Permanajati menekankan bahwa masyarakat harus aktif berperan dalam pencegahan banjir, misalnya dengan menjaga kebersihan saluran air, memantau bendungan di sekitar rumah, dan membuat kolam penampungan air. Pengetahuan tentang risiko dan mitigasi banjir diharapkan dapat

meningkatkan kesadaran masyarakat, sehingga mereka lebih siap menghadapi bencana ini.

Penjelasan Permanajati tersebut selaras dengan hasil kajian literatur yang dilakukan oleh Adinda Tasya Rachmalia Putri, dkk. (2024), yang menekankan bahwa strategi mitigasi banjir harus mencakup pendekatan struktural dan non-struktural. Mitigasi struktural mencakup pembangunan fisik seperti peninggian tepian sungai dan saluran buatan, sedangkan mitigasi non-struktural melibatkan sistem peringatan dini (Flood Warning System/FWS), pelatihan masyarakat, penggunaan teknologi visualisasi digital mutakhir, serta edukasi kebencanaan kepada masyarakat. Strategi ini ditujukan untuk mengurangi dampak dan risiko bencana banjir yang terus meningkat, terutama di kawasan rawan banjir seperti Kabupaten Sintang

Ramdan (2024:11) Pentingnya memberikan edukasi mitigasi bencana banjir kepada siswa sekolah dasar karena mereka merupakan kelompok rentan yang perlu diberikan pengetahuan dasar tentang bahaya banjir dan langkah-langkah yang dapat mereka lakukan untuk mengurangi risiko dan merespons dengan tepat. Mengingat Kota Sintang yang rentan terhadap bencana alam, termasuk banjir tahunan, penerapan media ajar yang berbasis permainan, seperti 'Monopoli Bencana Alam' (MOBENAL), dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan konsep mitigasi bencana secara menyenangkan dan edukatif bagi siswa SD Negeri 04 Sintang. Hal ini sejalan dengan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman kebencanaan pada anak-anak, sebagaimana

dijelaskan oleh Wedyawati, N (2017) yang menyatakan bahwa pemahaman kebencanaan pada anak usia dini harus dilakukan dengan pendekatan yang menarik dan mudah dipahami." Dalam hal ini sekolah mempunyai peran penting dan merupakan media informasi yang efektif dalam penyebaran pengetahuan kebencanaan sebelum bencana terjadi, saat bencana terjadi, maupun setelah terjadinya bencana (Astini, dkk: 47). Dengan demikian diharapkan siswa memiliki pengetahuan, pemahaman, kesiagaan, serta keterampilan untuk mencegah, mendeteksi serta mengantisipasi bencana yang mungkin terjadi. Sesuai dengan amanat pembukaan UUD 1945 alinea keempat bahwa NKRI bertanggung jawab melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia.

Wedyawati, N dalam (Mulyadi, dkk, 2018: 174), pendidikan mitigasi bencana merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi potensi bencana. Upaya yang dapat dilakukan untuk menyampaikan informasi kebencanaan adalah melalui pengintegrasian materi kebencanaan dalam berbagai mata pelajaran, sehingga risiko bencana dapat diminimalisir. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar –mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Menurut Juliana, G., et. al (2024: 282-289) Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat menyampaikan

pesan dan membantu dalam menyelesaikan masalah seperti gaya belajar yang berbeda, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan seperti jarak geografis atau waktu. Peningkatan kualitas pendidikan juga dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran oleh guru selama proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat meningkatkan suasana belajar dan pengalaman belajar peserta didik serta meningkatkan motivasi mereka untuk memperhatikan, berpikir dan belajar. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat memudahkan dan meningkatkan efisiensi pembelajaran, yang memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar (2024), *Game-Based Learning* adalah pemanfaatan permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang serius, yaitu meningkatkan pemahaman konsep akademik siswa. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya memperoleh teori tetapi juga langsung mengaplikasikannya dalam konteks permainan yang dirancang secara edukatif.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan di SD Negeri 04 Sintang, ditemukan bahwa sekolah belum pernah mendapatkan edukasi pendampingan mengenai kesiapsiagaan bencana banjir. Kemudian fakta yang terjadi di lapangan pada saat banjir proses belajar mengajar di sekolah ditiadakan sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak optimal.

Selanjutnya media pembelajaran yang diaplikasikan dalam permainan MOBENAL khususnya di kelas IV belum ada di SD Negeri 04 Sintang.

Berdasarkan uraian masalah di atas salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir siswa yakni dengan mengembangkan permainan. Media pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti objek yang terlalu besar yang dapat digantikan dengan gambar atau model, dan juga konsep yang terlalu luas dapat divisualisasikan dalam bentuk film/gambar (Wedyawati dan Setyawan, 2019). Hal ini sejalan dengan Keefektifan proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan (Jauhari, 2018, hlm. 73-74). Menurut Putra, dkk dalam (Saputri dan Sudarmilah, 2019: 11) bahwa *game* edukasi tidak hanya menempatkan game sebagai media permainan dan kesenangan saja melainkan menampilkan konten edukasi yang mendukung proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan senang dalam belajar. dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai mitigasi bencana dengan belajar sambil bermain. Pengalaman dalam permainan yang dapat digunakan untuk melatih perkembangan pemahaman mitigasi dan meningkatkan respon siswa dalam upaya pengurangan risiko bencana.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh tim dalam konferensi IOP Conference Series: Earth and Environmental Science pada tahun (2019)

menghasilkan bahwa media pembelajaran mitigasi bencana dengan permainan MONCA, ini adalah Sebuah penelitian tentang media pembelajaran mitigasi bencana menggunakan permainan mirip Monopoli, dikenal sebagai “Monca,” ini efektif dalam mengadaptasi permainan papan Monopoli dengan tambahan kotak-kotak yang mengedukasi pemain tentang langkah-langkah mitigasi bencana, seperti evakuasi dan perlengkapan darurat. Hasil penelitian Kegiatan edukasi bencana melalui boardgame yang dilakukan oleh tim dosen Universitas Budi Luhur kolaborasi Prodi Manajemen Bencana dengan Prodi Manajemen dan mahasiswa telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan wawasan peserta PKM dengan sangat signifikan. Persentase kenaikan pengetahuan peserta PKM terhadap bencana rata-rata 61,65%. Nilai persentase kenaikan diperoleh dari hasil pre test dan post test yang dilakukan pada saat sebelum dan sesudah kegiatan edukasi bencana berlangsung. (Rahman, Wahyudi, Marsin, & Akbar, 2024, hlm. 371).

Dari uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ajar Monopoli Bencana Alam (MOBENAL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir di Kelas IV SD Negeri Kota Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”. Harapan peneliti dengan bermain MOBENAL pengguna produk akan memiliki peningkatan pemahaman mitigasi bencana banjir dan peningkatan hasil belajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang dapat dirumuskan masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Rumusan Masalah Umum**

Pertanyaan umum ditulis untuk menspesifikasikan masalah yang akan dibahas dalam karangan karya ilmiah. Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas maka pertanyaan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan permainan monopoli bencana alam (MOBENAL) untuk meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir di kelas IV SD negeri rawan bencana banjir kota sintang tahun ajaran 2024/2025”?

### **2. Rumusan Masalah Khusus**

- a. Bagaimanakah proses pengembangan permainan monopoli bencana alam (MOBENAL) untuk meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir di kelas IV SD Negeri rawan bencana banjir kota sintang tahun ajaran 2024/2025?
- b. Bagaimana efektivitas permainan monopoli bencana alam (MOBENAL) dalam meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir di kelas IV SD Negeri rawan bencana banjir kota sintang tahun ajaran 2024/2025?
- c. Bagaimana keberterimaan guru dan siswa terhadap permainan monopoli bencana alam (MOBENAL) untuk meningkatkan

pemahaman mitigasi bencana banjir bagi siswa kelas IV SD Negeri rawan bencana banjir kota sintang tahun ajaran 2024/2025?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Tujuan Penelitian Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan permainan monopoli bencana alam (MOBENAL) untuk meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir di kelas IV SD Negeri rawan bencana banjir kota sintang tahun ajaran 2024/2025.

#### **2. Tujuan Penelitian Khusus**

- a. Mengetahui proses pengembangan permainan monopoli bencana alam (MOBENAL) untuk meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir di kelas IV SD Negeri rawan bencana banjir kota sintang tahun ajaran 2024/2025.
- b. Mengetahui efektivitas permainan monopoli bencana alam (MOBENAL) dalam meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir di kelas IV SD Negeri rawan bencana banjir kota sintang tahun ajaran 2024/2025.
- c. Mengetahui keberterimaan guru dan siswa terhadap permainan monopoli bencana alam (MOBENAL) untuk meningkatkan

pemahaman mitigasi bencana banjir bagi siswa kelas IV SD Negeri rawan bencana banjir kota sintang tahun ajaran 2024/2025.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi, bacaan serta tambahan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media monopoli dalam upaya meningkatkan pemahaman mitigasi bencana Banjir dalam proses pembelajaran serta menjadi informasi bagi lembaga untuk dikembangkan serta memberikan solusi dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

##### **2. Manfaat Praktis**

Kegiatan penelitian yang dilakukan hendaknya memberikan manfaat dan kegunaan baik bagi peneliti maupun bagi kalangan umum. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

###### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi siswa dalam mengetahui tentang media monopoli terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai mitigasi bencana banjir.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan mitigasi bencana banjir.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan dan melakukan kerja sama dengan tenaga pendidik untuk mengetahui pengembangan media monopoli terhadap proses pembelajaran.

d. Bagi Lembaga

Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan pendidikan di kampus.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media monopoli khususnya berkaitan dengan mitigasi bencana banjir dalam proses pembelajaran.

### **E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Dalam penelitian ini jenis produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran bagi siswa kelas IV sekolah dasar yang berupa media ajar monopoli untuk membantu siswa memahami mitigasi bencana banjir siswa. Media ajar monopoli ini dibuat dengan konsep bermain sambil belajar

sehingga bisa menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam media ini terdapat sajian materi, dan tantangan soal dan kartu informasi mengenai mitigasi bencana banjir. Tantangan dalam media permainan monopoli ini pemain harus menjawab pertanyaan tersebut.

#### 1. Spesifikasi Teknis

Komponen dalam media pembelajaran ini terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Nama media: Monopoli Bencana Alam (MOBENAL)
- b. Tabel media ajar yang dikembangkan terdiri atas:

Tabel 1. 1 Media Ajar

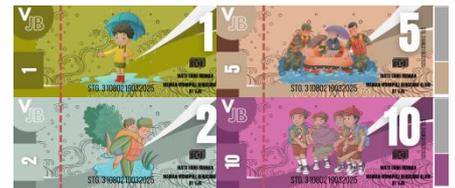
No.	Nama	Spesifikasi	Gambar
1.	Papan permainan	<p>Bahan:</p> <p>Kayu untuk frame samping</p> <p>Kertas Cartoon tebal sebagai papan tengah, yang dilapisi stiker max decal sebagai gambar.</p> <p>Ukuran: 33,5 x 33,5 cm</p> <p>Ket: Berwarna</p>	

2. Dadu	Bahan: Plastik (akrelik/ABS) Ukuran: 1,6 x 1,6 x 1,6 cm Ket: Berwarna	
3. Pion	Bahan: plastik Ukuran: 5 cm x 5 cm Ket: Berwarna	
4. Kartu Pertanyaan (Kuis) mitigasi bencana banjir yang berwarna merah, biru, hijau.	Bahan: Kertas tebal Ukuran: 6 x 8 cm Ket: Berwarna	
5. Kartu Pertanyaan bergambar mitigasi bencana banjir yang berwarna	Bahan: Kertas tebal Ukuran: 6 x 8 cm Ket: Berwarna	

---

oranye

- 
6. Mata uang Bahan:  
 monopoli Kertas HVS tebal  
 glossy  
 Ukuran: 10 x 4  
 cm  
 Ket: Berwarna



- 
7. Buku Bahan:  
 petunjuk Kertas HVS tebal  
 permainan premium glossy  
 MOBENAL Ukuran: 15,2 cm  
 x 21,5 cm  
 Ket: Berwarna



- 
8. Kotak Bahan:  
 permainan Kardus dan stiker  
 MOBENAL max decal  
 Ukuran: 35 cm x  
 20 cm  
 Ket: Berwarna



## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- a. Dosen pembimbing memahami standar mutu media pembelajaran ini dengan baik.
- b. Dosen pembimbing memahami standar mutu pendidikan mitigasi bencana banjir di satuan PGSD.
- c. Pendidikan Pengurangan Risiko Bencana yang dikembangkan sesuai tabel:

Tabel 1. 2 Pendidikan Pengurangan Risiko Bencana

Aspek	Indikator	Deskriptor
	Pengertian banjir	Mengenal pengertian
	Jenis-jenis banjir	Mengenal jenis-jenis banjir
	Peta daerah banjir	Mengenal tempat-tempat yang aman ketika terjadi banjir
	Penyebab banjir	Mengenal penyebab
Sebelum terjadi bencana banjir	Tindakan pada saat terjadi banjir (mencari tempat yang lebih tinggi, tidak bermain di air deras, menghindari aliran listrik di air	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal benda-benda yang berguna ketika terjadi banjir.</li> <li>2. mengetahui jalur evakuasi jika terjadi bencana banjir.</li> <li>3. mampu praktek (simulasi) keterampilan penyelamatan diri ketika terjadi bencana banjir.</li> <li>4. Melakukan kerja bakti membersihkan saluran air.</li> </ol>
Saat terjadi banjir	Proses terjadinya banjir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari lokasi penyelamatan diri yang terdekat dan aman.</li> <li>2. Menghindari tempat yang berbahaya ketika terjadi banjir</li> </ol>

Mekanisme penyelamatan oleh individu, masyarakat dan pemerintah	1. Mengenali cara/mekanisme menyelamatkan diri saat banjir. 2. Mengenali cara menolong keluarga/korban ketempat yang aman.
Tindakan pada saat banjir terjadi	1. Menggunakan atau memanfaatkan benda-benda yang berguna ketika terjadi banjir untuk penyelamatan diri. 2. Mampu mengamankan barang-barang berharga dan dokumen penting ke tempat yang aman.
Tindakan Dampak banjir Setelah banjir	Mampu menjaga kesehatan.

- d. Guru dan siswa mempunyai pemahaman yang sama mengenai kualitas dari media pembelajaran ini.
- e. Pada media pembelajaran ini mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan materi mitigasi bencana banjir yang disesuaikan dengan tingkat Pembelajaran siswa sekolah dasar khususnya di kelas IV. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Karena besarnya populasi di kota Sintang dan keterbatasan waktu serta dana maka populasi difokuskan pada SD Negeri di kota yang masuk SD kategori rawan banjir yang berjumlah 3 SD Negeri.

- b. Implementasi produk dibatasi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- c. Produk yang dikembangkan hanya berbentuk media visual.
- d. Pembelajaran memerlukan waktu yang relatif lama.
- e. Media hanya mensimulasikan bentuk mitigasi bencana.