

**PENGEMBANGAN GAME ULAR TANGGA BANJIR (ULAR TAJIR)
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MITIGASI BENCANA
BANJIR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 8 DAERAH
TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SD NEGERI KOTA SINTANG
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH

EFIANA FINA
NIM:1809061448

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Efiana Fina
NIM : 1809061448
Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/PGSD
Judul : Pengembangan *Game* Ular Tangga Banjir (Ular Tajir) untuk Meningkatkan Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri Kota Sintang Tahun Ajaran 2021/2022

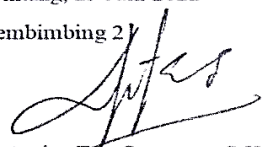
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Pembimbing 1


Nelly Wedyavati, S.Si., M.Pd
NIDN. 1111058501

Sintang, 25 Juni 2022

Pembimbing 2


Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M. Pd
NIDN. 1120028602



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Game Ular Tangga Banjir (Ular Tajir) untuk Meningkatkan Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri Kota Sintang Tahun Ajaran 2021/2022**”

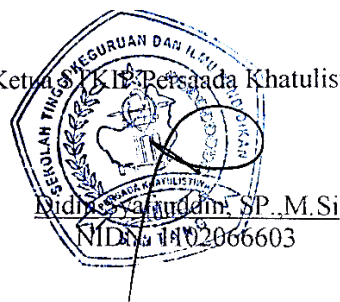
Nama : Efiana Fina
NIM : 1809061448
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada hari Kamis, tanggal 14 Juli 2022

Tim Penguji;

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Markus Iyus Supiandi, M.Pd	Ketua Penguji	
2	Nelly Wedyawati, S.Si.M.Pd	Sekretaris	
3	Yasinta Lisa, S.Si,M.Cs	Anggota I	
4	Antonius Edy Setyawan, M.Pd	Anggota II	

Ketua Panitia Ujian Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa





**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2025365
Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING I
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Efiana Fina

NIM : 1809061448

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	6 Desember 2022	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan tata tulis, BAB I, BAB II dan BAB III	
2	20 Desember 2022	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan latar belakang, rumusan masalah, perbaikan BAB III, dan perbaikan draf media	
3	7 Januari 2022	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan BAB III	
4	25 Januari 2022	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan draf media, perbaikan judul proposal	
5	8 Februari 2022	Konsultasi Proposal Skripsi	ACC proposal	
6	19 Mei 2022	Konsultasi Skripsi	Perbaikan tata tulis dan BAB IV	
7	22 Mei 2022	Konsultasi Skripsi	Perbaikan BAB IV dan abstrak	
8	26 Mei 2022	Konsultasi Skripsi	Revisi BAB V	
9	29 Mei 2022	Konsultasi Skripsi	ACC Skripsi	

Sintang, 29 Mei 2022

Pembimbing I

Nelly Wedyaningsih, S.Si., M.Pd
NIDN. 1111058501



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2025365

Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING II

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Efiana Fina

NIM : 1809061448

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	5 Januari 2022	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan latar belakang, penambahan kajian teori, melengkapi daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran nomor halaman dan lampiran	
2	9 Februari 2022	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan populasi dan sampel	
3	10 Februari 2022	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan daftar pustaka	
4	15 Februari 2022	Konsultasi Proposal Skripsi	ACC Proposal Skripsi	
5	3 Juni 2022	Konsultasi Skripsi	Perbaikan tata tulis, perbaikan BAB IV dan BAB V	
6	15 Juni 2022	Konsultasi Skripsi	Perbaikan pembahasan dengan menambahkan teori yang mendukung penelitian	
7	21 Juni 2022	Konsultasi Skripsi	Perbaikan BAB V	
8	25 Juni 2022	Konsultasi Skripsi	ACC Skripsi	

Sintang, 25 Juni 2022

Pembimbing II

Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M. Pd
NIDN. 1120028602

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 3 Juni 2022
Yang membuat pernyataan

Efiana Fina
NIM 1809061448

MOTTO

Filipi 4:6

“Janganlah hendaknya kamu khawatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur”

Aku takjub bagaimana dunia terlihat bergerak ke suatu arah. Hidup berlalu secepat terbit dan tenggelamnya matahari yang mengubah siang menjadi malam. Selalu harus ada awal dan akhir. Aku dapat bermimpi dalam perjalanan ini, hari ini aku memilih untuk berubah, menjadi lebih baik. Aku memilih untuk maju. Aku memilih takdirku. Aku percaya pada diri sendiri. Mendorong diri menempatkan upaya yang tepat ke depan dan tetap menjadi diri sendiri. Terimakasih diri untuk tidak menyerah walau sering merasa kalah.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Yosef dan Mamak Maria Regina Tati yang telah berjasa dalam hidup saya, memberikan semangat, memotivasi untuk menyelesaikan studi ini dan selalu mendoakan perjalanan hidup saya.
2. Saudara-saudara saya Dominikus Mario, Verdinandus Jun Belo dan Fransiskus Doner serta keluarga yang selalu memotivasi saya untuk semangat dalam menjalani dan memperjuangkan hidup yang lebih baik.
3. Kedua pembimbing saya Ibu Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd dan Bapak Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd yang selalu membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberikan banyak masukan. Terimakasih untuk kesabaran, dukungan dan semua nasehat yang diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Guru-guru serta dosen yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang berharga bagi saya.
5. Sahabat-sahabat terbaikku Seles, Iren, Desti, Dewi, Junta, Nadia, Fifi, Puja, Novi, Sarah, Meli terimakasih atas persahabatan yang indah dan tidak pernah lelah denganku.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugerah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “Pengembangan *Game* Ular Tangga Banjir (Ular Tajir) untuk Meningkatkan Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri Kota Sintang Tahun Ajaran 2021/2022”.

Dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan skripsi, yaitu kepada mereka yang terhormat:

1. Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah membantu peneliti, memberikan masukan dan mengarahkan peneliti serta telah memberikan kemudahan bagi peneliti selama proses bimbingan selama proses penulisan skripsi.
2. Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah banyak memberikan saran, bantuan dan koreksi atas kesalahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu peneliti dalam urusan administrasi selama penulisan skripsi.

4. Didin Syafruddin, S.P., M.Si. selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
5. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si. selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa yang memberikan kemudahan kepada peneliti selama menjalani perkuliahan.
6. Seluruh dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah membekali peneliti dengan berbagai pengetahuan yang bermanfaat untuk penulisan skripsi.
7. Kepala Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Ringin, kepala Sekolah Dasar Negeri 13 Sungai Kawat, kepala Sekolah Dasar Negeri 27 Sintang, kepala Sekolah Dasar Negeri 14 Mengkurai dan Kepala Sekolah 4 Sintang yang telah bersedia yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
8. Guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Ringin, guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Sungai Kawat, guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 27 Sintang, guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Mengkurai dan guru kelas IV Sekolah 4 Sintang yang telah bersedia yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
9. Kedua orang tua serta keluarga yang telah memberikan doa, semangat, serta dukungan berupa materi maupun moril selama proses penulisan skripsi.
10. Teman-teman kelas A9 PGSD yang berjuang bersama dalam menimba ilmu serta memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
11. Teman-teman tim penelitian angkatan A10 PGSD yang telah membantu dalam proses penelitian.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini sehingga kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat demi kebaikan penulisan selanjutnya. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak, khususnya bagi mahasiswa/mahasiswi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang.

Sintang, 3 Juni 2022

Peneliti

Efiana Fina

ABSTRAK

Fina, Efiana. 2022. *Pengembangan Game Ular Tangga Banjir (Ular Tajir) untuk Meningkatkan Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir dan Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri Kota Sintang Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi, Program Studi PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd., Pembimbing II: Antonuis Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd.

Kata Kunci: Pemahaman, Mitigasi, Banjir, Hasil Belajar, UlarTangga

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pendukung dalam menyampaikan materi mitigasi bencana banjir. Alternatif mengatasi permasalahan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran UlarTangga Banjir (UlarTajir). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan *game* Ular Tangga Banjir (UlarTajir) terhadap pemahaman mitigasi dan hasil belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Sintang. Pendekatan penelitian *Reseach and Development* menggunakan model ADDIE tahapan sebagai berikut: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Bentuk penelitian *Quasi Eksperiment Design*. Teknik penentuan sampel *purposive sampling* dengan jumlah 124 siswa. Alat pengumpul data angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian pengembangan media dan pemahaman siswa sebagai berikut. (1) Kelayakan media oleh ahli media sebesar 97% dan ahli materi sebesar 95% dinyatakan kriteria sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa. (2) Pemahaman mitigasi bencana siswa skala terbatas sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji coba skala terbatas dan skala luas menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. (3) Hasil kognitif belajar uji coba sebesar $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil belajar afektif kelompok eksperimen rata-rata sebesar 84,38. Hasil belajar psikomotorik kelompok eksperimen rata-rata sebesar 79,81. (4) *Game* Ular Tajir layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman mitigasi bencana banjir dan hasil belajar.

ABSTRACT

Fina, Efiana. 2022. *Development of the Flood Snakes and Ladders Game (Snake Tajir) to Increase Understanding of Flood Disaster Mitigation and Student Learning Outcomes in Theme 8 of the Area I Live in Class IV of SD Negeri Sintang City for the Academic Year 2021/2022*. Thesis, Elementary Teacher Education Study Program of STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd., Advisor II: Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd.

Keywords: Understanding, Mitigation, Flooding, Learning Outcomes, Snakes and Ladders

This research is motivated by the limitations of supporting media in adding flood disaster mitigation materials. An alternative to overcome the problem is using the learning media of Snakes and Ladders of Floods (Snake Tajir). This study aims to describe the development of the game Snakes and Ladders Flood (Snake Tajir) on the understanding of mitigation and learning outcomes in fourth-grade elementary school students in Sintang. The Research and Development approach uses the ADDIE model, which consists of the following stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The form of research is Quasi Experiment Design. The technique of determining the sample is purposive sampling with a total of 124 students: the questionnaire, test, and documentation data collection tool. The research results on media development and students' understanding are as follows. (1) The feasibility of the media by 97% of media experts and 95% of material experts stated that the criteria were very feasible to be tested on students. (2) Students' understanding of disaster mitigation is limited to $0.000 < 0.05$. The results of the limited-scale and wide-scale trials showed significant differences. (3) The cognitive learning outcomes of the trial were $0.000 < 0.05$, meaning there was a significant difference. The average experimental group affective learning outcomes were 84.38. The average psychomotor learning outcomes of the experimental group were 79.81. (4) The Snake Tajir Game is feasible to use and can improve understanding of flood disaster mitigation and learning outcomes.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
CATATAN PEMBIMBING I.....	iv
CATATAN PEMBIMBING II	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Kajian Teoritik.....	16
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir	28
D. Pertanyaan atau Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Model Pengembangan	32

B. Prosedur Pengembangan	32
C. Uji Coba produk	39
D. Desain Ujicoba	39
E. Subyek Ujicoba	41
F. Jenis Data.....	42
G. Instrumen Pengumpulan Data	43
H. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Hasil Pengembangan	81
C. Pembahasan Produk Akhir	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Keterbatasan Produk.....	99
C. Implikasi	99
D. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman:
1. 1	Spesifikasi Produk Awal	12
1. 2	Indikator Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir.....	14
3. 1	Rancangan The One Group Pretest-Posttest Design	40
3. 2	Kegiatan Uji Coba Penelitian.....	40
3. 3	Sebaran Populasi Penelitian	41
3. 4	Sebaran Sampel Penelitian	42
3. 5	Kriteria Persentase Analisis Penelitian Pakar	44
3. 6	Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna	45
3. 7	Kriteria Koefisien Reliabilitas.....	46
3. 8	Analisis Daya Pembeda.....	47
3. 9	Analisis Tingkat kesukaran	48
4. 1	Tabel Validitas Instrumen	51
4. 2	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	52
4. 3	Hasil Penilaian Ahli Media	57
4. 4	Hasil Penilaian Ahli Materi.....	58
4. 5	Hasil Revisi Media	60
4. 6	Hasil Uji Normalitas Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir Skala Terbatas	62
4. 7	Hasil Uji Homogenitas Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir Skala Terbatas	63
4. 8	Hasil Uji Hipotesis Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir Skala Terbatas	63
4. 9	Hasil Uji Normalitas Skala Luas	64
4. 10	Hasil Uji Homogenitas Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir	65
4. 11	Hasil Uji Hipotesis Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir...	66
4. 12	Uji Normalitas Hasil Belajar Skala Terbatas	68
4. 13	Uji Homogenitas Hasil Belajar Skala Terbatas.....	69
4. 14	Uji Hipotesis Hasil Belajar Skala Terbatas	70
4. 15	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar.....	71
4. 16	Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar	71
4. 17	Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar	73
4. 18	Hasil Belajar Afektif dan Psikomotorik Uji Coba Skala Luas	76
4. 19	Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Terbatas ...	77
4. 20	Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Luas	78
4. 21	Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Terbatas	79
4. 22	Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Luas	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman:
2. 1	Kerangka Berpikir	30
3. 1	Rancangan produk awal	33
4. 1	Tampilan Dadu Sesudah dan Sebelum Direvisi	59
4. 2	Tampilan Bidak Sesudah dan Sebelum Direvisi	59
4. 3	Tampilan Kotak Permainan Sesudah dan Sebelum Direvisi	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman:
1 Silabus	101
2 RPP Pertemuan 1.....	111
3 RPP Pertemuan 2.....	121
4 Hasil Uji Coba Soal Tes Pilihan Ganda Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir.....	132
5 Hasil uji Coba Soal Tes Menjodohkan Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir	140
6 Hasil Uji Coba Soal tes Pilihan Ganda Hasil Belajar.....	146
7 Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir	152
8 Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar	154
9 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir .	156
10 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar	161
11 Rubrik Penilaian Tes	164
12 Angket Validasi Ahli Media	165
13 Angket Validasi Ahli Materi	172
14 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa Terhadap <i>Game</i> Ular Tajir.....	178
15 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru Terhadap <i>Game</i> Ular Tajir.....	179
16 Validasi Angket Siswa	180
17 Validasi Angket Guru.....	182
18 Validasi Soal Tes.....	184
19 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pemahaman	188
20 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir Uji Coba Skala Luas.....	189
21 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Uji Coba Skala Terbatas.....	192
22 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Uji Coba Skala Luas.....	193
23 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pemahaman Mitigasi Benacana Banjir Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	196
24 Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	198
25 Uji Hipotesis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pemahaman Mitigasi Benacana Banjir Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	201
26 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	203

27	Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	205
28	Uji Hipotesis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	208
29	Nilai Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir Siswa dan Hasil Belajar Kelompok Ekperimen.....	210
30	Nilai Pemahaman Mitigasi Bencana Banjir Siswa dan Hasil Belajar Kelompok Kontrol	220
31	Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Siswa Kelas Eksperimen	230
32	Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Kelas Eksperimen.....	241
33	Rekapitulasi Angket Siswa Terhadap <i>Game</i> Ular Tajir Per Butir Pertanyaan.....	248
34	Hasil Angket Siswa Terhadap <i>Game</i> Ular Tajir.....	252
35	Rekapitulasi Angket Guru Terhadap <i>Game</i> Ular Tajir Per Butir Pertanyaan.....	267
36	Hasil Angket Guru Terhadap Ular Tajir	268
37	Surat Izin Penelitian	292
38	Dokumentasi Penelitian.....	302
39	Petunjuk Penggunaan Ular Tajir	318
40	Riwayat Hidup.....	321

DAFTAR PUSTAKA

- Agrestin, I., Maulidiyah, E, C. 2021. Pengembangan media Big Book Terhadap Pengetahuan Bencana Banjir Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*. Volume 5, Nomor 2
- Ahad. 2021. Meski Banjir Surut, Ribuan Warga di Sintang Masih Mengungsi. <https://republika.co.id/berita/r2kb7q330/meski-banjir-surut-ribuan-warga-di-sintang-masih-mengungsi> diakses 3 Februari 2022
- Aminudin. 2021. *Mitigasi dan Kesiapsiagaan Bencana Alam*. Bandung: Angkasa Bandung
- Arikunto. S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astini, P.S.N., Yuniarti, SC.NLP., Pradnyadewi.A.R. 2017. Edukasi dengan Media Permainan Inisiatif Si Kancil Meningkatkan Kesiapsiagaan Siswa Dalam Menghadapi Bencana. *Jurnal Gema Keperawatan*. Volume 10, Nomor 1, Juni 2017. hlm 46 – 50 diunduh 20 Januari 2022
- Dakhi. A. S. 2020. Peningkatan Hasil belajar Siswa. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. Vol.8 No.2 diunduh 23 Februari 2022
- Data Informasi Bencana Indonesia (DIBI). 2021. Jumlah Kejadian Bencana di Wilayah Kalimantan Barat Tahun 2021. <https://dibi.bnpb.go.id/infografis> diakses 10 Desember 2021
- Dihni, V.A. 2021. Kejadian Bencana Alam Indonesia Capai 3.058 Sepanjang 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/12/29/bnpb-kejadian-bencana-alam-indonesia-capai-3058-sepanjang-2021#:~:text=Sepanjang%202021%20terhitung%20mulai%201,kejadian%20atau%2042%2C1%25>.
- Emzir. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ernawati, I., Sukardiyono, T. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Junal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. Vol.2, No. 2.
- Faturahman, B.M. 2018. Konseptualisasi Mitigasi Bencana Melalui Perspektif Kebijakan Publik. *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*. Volume 3 No. 2 diunduh 19 Januari 2022.

- Fitriana, N.S. 2018. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik". *Skripsi*. Bandar Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Harjanta, A.T.J., dan Herlambang, B.A. 2018. Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal RANSFORMTIKA*, Vol.16, No.1
- Hayudityas. B. 2020. Pentingnya Penerapan Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah Untuk Mengetahui Kesiapsiagaan Peserta Didik. *Jurnal Edukasi Nonformal*. Vol. 1, No. 2, Hal. 94-102
- Kristianto, A. 2021. *Tanggap Bencana Alam Banjir*. Bandung: Angkasa Bandung
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1.
- Maryana, I Md. S., Candiasa, I Md., Waluyo. D. 2018. Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Volume IX No 2 diunduh 23 februari 2022
- Noor, D. 2014. Pengantar Mitigasi Bencana Geologi. Yogyakarta: Deepublish. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar Mitigasi Bencana Geologi/4iNIDAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Mitigasi_Bencana_Geologi/4iNIDAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&printsec=frontcover) diakses 19 Januari 2022
- Nurfadhillah, S. dkk. 2021. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak
- Nurrita. T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, Volume 03, Nomor 01
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistika Penelitian* . Yogyakarta: Sibuku Media.
- Nuryanti, S. dkk. 2018. Analisis Itekan dan Model Rasch pada Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir kritis Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. Vol. 4 (2) Hal. 224-233
- Pribadi. I.A. 2021. Presiden Jokowi kunjungan kerja ke Sintang Kalbar. <https://kalbar.antaranews.com/berita/498437/presiden-jokowi-kunjungan-kerja-ke-sintang-kalbar> diakses 3 Februari 2022

- Prima. L., dan Rizal.Y. 2021. Kampung Pesisir Sintang Banjir Lagi. <https://kumparan.com/hipontianak/kampung-pesisir-sintang-banjir-lagi-1wmd3SPfCP4/full> diakses 3 Februari 2022
- Putri. R.S. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh”. *Skripsi*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Rusilowati, A. 2014. *Pengembangan Instrumen Penilaian*. Semarang: University Press
- Sakbes, F. dkk. 2019. *Earth Saviour Selamatkan Kita Dan Dunia Dengan Pengetahuan Dini Mengenai Mitigasi Bencana*. Aceh: Syiah kuala university press
- Salombe. Y.S. 2021. Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 2, Nomor 1
- Setiyaningsih, G., Syamsudin, A. 2019. Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan* Volume 9 No. 1. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1869/1085> diunduh 23 Juli 2022
- Setyowati, D.I. 2019. Pendidikan Kebencanaan. *Modul*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Suarmika, P.E. dan Utama, E.G. 2017. Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Dasar (Sebuah Kajian Analisis Etnopedagogi). *Jurnal Pendidikan dasar Indonesia*. Volume 2 No. 2 Hal 18-24 diunduh 17 Januari 2022
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriyono, P. 2014. *Bencana Banjir Seri Pendidikan Pengurangan Risiko*. Yogyakarta: Andi Offset
- Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana*. 2017. BNPB diunduh 23 November 2021
- Tatisina, O.L., Rukmi, A.S. Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Beri Jawaban Padaku Untuk Keterampilan Membaca Teks Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 7, Nomor 5

- Timotius, T. 2021. Pemkab Sintang liburkan sekolah delapan hari ke depan karena banjir. <https://www.antaranews.com/berita/2502957/pemkab-sintang-liburkan-sekolah-delapan-hari-ke-depan-karena-banjir> diakses 3 Februari 2022
- Tsai, M.H. dkk. 2015. Game-based education for disaster prevention. *AI and Society*, 30(4), 463-475. <http://doi.org/10.1007/s00146-014-0562-7>
- Undang-undang Penanggulangan Bencana*. 2011. Bandung: Diperbanyak oleh Fokusmedia
- Utami, I. K., dan Abdullah, M. H. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, Volume 8 Nomor 3 Halaman 581 – 590
- Utami, S. D., dan Mustari, H. 2020. PERUT SINCAN (Snakes and Ladders Game of Disaster Mitigation) as a Disaster Education Learning Medium. *Jurnal Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*. Vol. 3, No. 1, Hal. 76-82. <https://jurnal.uns.ac.id/SHEs/search/search>, diunduh 5 Desember 2021
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2. No. 1 Halaman 68-73.
- Wedyawati, N. dkk. 2021. “Application Design of Gamikar (GAMIKAR) to Improve Understanding of Fire Mitigation Elementary School Students”. *Prosiding Seminar Internasional KaPIN 2021 Menyambut Era Society 5.0 dengan Akselerasi Literasi Menulis*. Universitas Kristen Maranatha. Diakses 25 Juli 2022.
- Wedyawati, N., dan Lisa, Y. 2017. Pengembangan Model Buku Ajar IPA Terpadu Mitigasi Bencana Bagi Sekolah Dasar Kabupaten Sintang Kalimantan Barat. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat II Universitas PGRI Ronggolawe Tuban*. Volume 2, Hal. 285-290
- Wedyawati, N., dan Setyawan, A.E. 2019. “Fire Mitigation Boargame for Elementary Student at Sintang Region. Program Pancasarjana Universitas Negeri Makasar”. *Journal of Education Science and Technology*. <http://eudi.ed.doi/10.4108/eai/24-10-2019.2290556> diunduh 19 Januari 2022

- Wedyawati, N., Lisa, Y., Selimayati, S. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran IPA Terintegrasi Mitigasi Bencana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Edukasi*, Vol. 15, No. 2
- Wulandari, F., Santoso, S., & Sarwono. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Komik dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Inverigation Terhadap Kesiapsiagaan Siswa dalam menghadapi Bencana Gempa Bumi pada Siswa