



Mitigasi Bencana Alam Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini

Ayu Fajarwati (1st); Eka Setiawati* (2nd) Yusdiana (3rd)

^{1,2,3} Pendidikan Guru PAUD, Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, Indonesia

¹ayufajarwati.ayu@gmail.com, ²echasetia14@gmail.com, ³yusdiana.paud@gmail.com

Corresponding Author: Ayu Fajarwati – ayufajarwati.ayu@gmail.com

Submitted: 20 09 22 / Accepted: 06 03 23 / Published: 30 06 23

Abstract

Indonesia is one of the countries prone to natural disasters. Because of this, educators must stimulate children by introducing practices related to dealing with emergencies (natural disasters). This study aims to describe natural disaster mitigation through traditional games on child 4 – 6 years old in Rangkasbitung, Banten. This study used the descriptive qualitative method. Descriptive research was chosen because this research is a form of research that describes existing phenomena, both natural and human-engineered. The phenomenon is then explained clearly without use based on the results of existing research. Based on the results of the study, it was found that children were able to be ready during simulations related to natural disaster mitigation, apart from being told by the teacher through listening, also direct practice in dealing with disaster situations which were carried out by raising traditional games such as “ucing sumput” and “ucing-ucingan”. This traditional game introduction activity is one way to introduce children to natural disaster mitigation, which of course educators must also the first master related to natural disaster mitigation.

Keywords : *disaster mitigation; traditional game; early childhood.*

Abstrak

Indonesia merupakan salah satu negara yang rawan akan bencana alam. Oleh karena hal tersebut perlu kiranya pendidik untuk menstimulasi anak dalam mengenalkan praktik terkait menghadapi keadaan darurat (bencana alam). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mitigasi bencana alam melalui permainan tradisional pada anak dengan rentang usia 4-6 tahun di kecamatan Rangkasbitung, Banten. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif dipilih karena penelitian tersebut merupakan bentuk penelitian yang mendeskripsikan fenomena yang ada baik yang sifatnya alamiah ataupun rekayasa manusia. Fenomena tersebut kemudian disajikan secara apa adanya diuraikan secara jelas tanpa adanya manipulasi berdasarkan hasil penelitian yang ada. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa anak mampu siap siaga saat simulasi terkait mitigasi bencana alam selain diceritakan oleh guru melalui menyimak cerita juga praktik langsung menghadapi keadaan bencana yang dikaitkan dengan mengangkat permainan tradisional sunda seperti “ucing sumput” dan “ucing-ucingan”. Kegiatan pengenalan permainan tradisional ini menjadi salah satu cara dalam mengenalkan anak terkait mitigasi bencana alam, yang tentunya pendidik juga harus menguasai terlebih dahulu terkait mitigasi bencana alam.

Kata kunci : mitigasi bencana; permainan tradisional; anak usia dini.

Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang dilalui oleh lempeng tektonik dan volcanic arc sehingga sering sekali terjadi bencana seperti gempa bumi, gunung meletus, banjir, tsunami, tanah longsor dan lainnya. Mitigasi tidak hanya mengenai sosialisasi bencana, namun juga melatih kecakapan dan keterampilan pada anak agar dapat diaplikasikan saat terjadi bencana, setidaknya dapat meminimalisir dampak psikologis dari bencana, karena sejak dini sudah disiapkan secara mental (Dewi & Anggarasari, 2020). Adapun Bencana menurut Mcfarlane et.al dalam (Rahiem & Widiastuti, 2020) menjelaskan bahwa bencana adalah peristiwa yang berpotensi traumatis yang dialami individu, diawali dengan kondisi kritis dan dibatasi waktu, dan bencana dapat disebabkan oleh peristiwa alam, teknologi, atau manusia. Definisi bencana yang termuat dalam undang-undang nomor 24 tahun 2007 (BNPB, 2007) mengenai penanggulangan bencana pada pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa “bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan baik oleh faktor alam, dan atau non alam maupun faktor manusia”. Bencana alam juga dapat digolongkan menjadi bencana alam, non alam dan sosial. Seperti yang terjadi pada awal tahun 2020 dengan menyebarnya virus corona, dimana virus corona juga dapat dikategorikan dalam bencana non alam karena berupa wabah. Ketika bencana terjadi, anak-anak menjadi yang paling rentan terhadap resiko yang ditimbulkan seperti trauma dan tekanan dibandingkan orang dewasa. Mitigasi bencana menurut Maryani dalam (Kurniawati, 2020) disebutkan bahwa mitigasi bencana adalah istilah yang digunakan untuk menunjuk pada semua tindakan untuk mengurangi dampak dari satu bencana yang dapat dilakukan sebelum bencana terjadi, termasuk kesiapan dan tindakan-tindakan pengurangan resiko jangka Panjang. Menurut Fothergill dalam (Rahiem & Widiastuti, 2020) Bencana mengakibatkan gangguan berkelanjutan dalam kehidupan mereka, dari keluarga, sekolah, tempat tinggal, layanan kesehatan, pertemanan, dan bidang-bidang utama kehidupan lainnya; anak-anak menghadapi risiko perpisahan dari orangtua dan keluarga, kehilangan tempat tinggal dan harus pindah tempat tinggal, cedera, sakit, dan bahkan kematian. Indonesia merupakan salah satu negara yang berada diwilayah rawan bencana, sehingga akan sangat baik jika anak sejak dini sudah diperkenalkan mengenai mitigasi bencana dengan baik, agar dikemudian hari jika bencana terjadi, anak-anak akan lebih siap dalam menghadapinya. Pada anak usia dini pengenalan mitigasi bencana alam dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, karena anak-anak akan cepat dalam memahami hal tersebut.

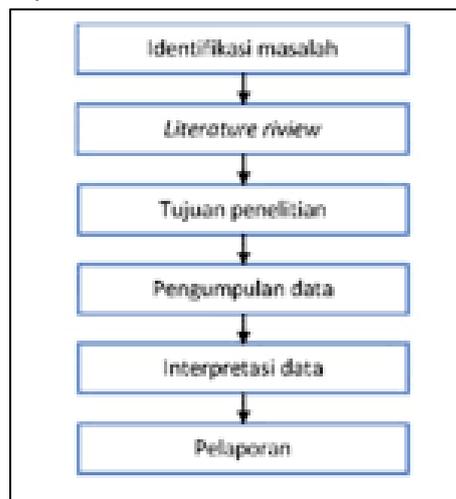
Pada saat ini banyak anak-anak yang kurang mengenal permainan tradisional, padahal permainan tradisional banyak sekali manfaatnya dibandingkan dengan permainan yang ada pada gawai. Dalam permainan tradisional biasanya anak-anak akan lebih banyak terstimulasi dalam aspek perkembangan fisik motorik dan sosial emosionalnya misalnya pada permainan tradisional gobak sodor, petak umpet, engklek dan permainan lainnya. Permainan tradisional dikatakan sebagai permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat maka ia bisa ikut bermain (Tatminingsih, 2012). Permainan tradisional biasanya berasal dari budaya masyarakat pada suatu daerah. Seperti yang diungkapkan oleh (Mulyana & Lengkana, 2019) permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi

atau pesan dibaliknya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak, dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Dalam hal ini, Permainan tradisional diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengenalkan kegiatan mitigasi bencana alam pada anak usia dini.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta mengenalkan mitigasi bencana alam pada anak usia dini melalui permainan tradisional, sehingga selain anak lebih mengenal permainan tradisional yang ada di lingkungan sekitarnya, anak juga dikenalkan mengenai praktik pencegahan dan kesiapsiagaan anak ketika bencana terjadi. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Denzin & Lincoln dalam (Setiawan, 2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Dalam hal ini yaitu menjelaskan dan mendeskripsikan mengenai mitigasi bencana alam melalui permainan tradisional pada anak usia dini pada TK di kecamatan Rangkasbitung. Untuk mendapatkan data penelitian terkait hal tersebut, subjek penelitiannya adalah anak dengan rentang usia 4-6 tahun yang berjumlah 20 anak pada TK di kecamatan Rangkasbitung. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu melalui pengamatan, wawancara serta dokumentasi. Sumber dalam penelitian ini antara lain guru serta anak berusia 4-6 tahun di kecamatan Rangkasbitung.

Prosedur penelitian pada penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan kegiatan yaitu tahap pralapanan, pelaksanaan, analisis data serta diakhiri dengan penulisan laporan, seperti diungkapkan oleh Moleong bahwa tahapan penelitian kualitatif terdiri dari tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data.



Gambar 1. Prosedur Penelitian (Sidiq & Choiri, 2019)

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa permainan tradisional pada anak usia dini dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk pengenalan mitigasi bencana

alam. Bencana alam yang terjadi di Indonesia seperti yang diketahui sangat banyak misalnya banjir, gempa bumi, gunung meletus, kebakaran dan lainnya, sehingga mitigasi ini penting untuk dikenalkan pada anak sejak usia dini agar bisa meminimalisir korban saat bencana benar-benar terjadi disekitar anak.

Hasil

Mitigasi bencana alam pada anak usia dini melalui permainan tradisional yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengenalan mitigasi bencana alam pada anak-anak TK di Kecamatan Rangkasbitung pada anak dengan rentang usia 4-6 tahun. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan hasil dan temuan penelitian sebagai berikut:

Pendidik di sekolah TK di Kecamatan Rangkasbitung dalam mengenalkan mitigasi bencana alam pada anak usia 4-6 tahun biasanya hanya saat tema tertentu saja misalnya saat tema air, api, udara atau insidental saat kejadian bencana terjadi misalnya gempa terjadi, biasanya disekolah baru guru akan melakukan cerita, dialog serta praktik pada anak. Namun ada juga sekolah yang memang menerapkan hal tersebut rutin dilakukan secara berkala. Karena kegiatan *emergency drills* ini pun atau praktik menghadapi keadaan darurat pada anak ini penting untuk dikenalkan dan disosialisasikan agar anak mampu menghadapi keadaan darurat.

Saat penelitian kegiatan pertama yang dilakukan oleh guru adalah bercerita terkait dengan dengan bencana alam gempa bumi, guru menceritakan bagaimana gempa bumi terjadi serta apa yang harus dilakukan saat gempa bumi terjadi. Buku yang digunakan pada saat bercerita berjudul "Aku Tangguh Bencana" yang dikeluarkan oleh Dirjen PAUDNI dan Dikmas Kemdikbud (Kemdikbud, 2019), dalam buku tersebut dijelaskan mengenai tahapan apa saja yang harus dilakukan ketika terjadi gempa. Langkah yang dilakukan yaitu guru bercerita terlebih dahulu tentang bencana alam dalam hal ini gempa bumi. Setelah guru selesai bercerita tentang gempa bumi dan menjelaskan sebab dan akibat terjadinya gempa bumi, serta hal apa yang harus dilakukan anak saat gempa bumi. Salah satunya saat gempa bumi terjadi, anak-anak harus segera berlari keluar dari bangunan, dan berlindung ditempat aman dan lindungi badan dari reruntuhan bangunan, misalnya berlindung dibawah meja. Setelah bercerita, guru bersama anak melakukan permainan tradisional yaitu ucing sumput (dalam bahasa sunda) atau petak umpet (dalam bahasa Indonesia). Dalam permainan ucing sumput, ada anak yang jadi penjaga dan ada anak yang bersembunyi. Tugas anak yang jadi penjaga adalah mengitung sampai 10 sambil ditutup matanya, sedangkan tugas anak-anak yang bersembunyi adalah mereka harus bersembunyi ditempat yang dirasa aman sebelum hitungan si penjaga selesai. Dalam kegiatan ini anak yang jadi penjaga dianggap sebagai "bencana alam" sedangkan anak yang lain yang tidak menjadi penjaga diibaratkan "korban" yang harus bersembunyi untuk menghindar/menyelamatkan diri dari bencana alam tersebut. Sehingga anak-anak ini akan berlarian dan bersembunyi sebelum hitungan dari si penjaga selesai. Tugas si penjaga adalah mencari anak-anak yang bersembunyi, jika anak-anak yang bersembunyi ketemu maka permainan usai. Hal ini diibaratkan jika tidak sembunyi atau menyelamatkan diri dari reruntuhan bangunan maka anak-anak bisa terkena bencana tersebut.



Gambar 2. Anak melakukan simulasi mitigasi bencana melalui permainan tradisional ucing sumput.

Permainan ucing sumput merupakan salah satu permainan tradisional yang biasanya dimainkan mulai dari usia pra sekolah. Permainan ini tidak membutuhkan peralatan tetapi ketangkasan dan motorik kasar anak lebih banyak dipakai dalam bermain ucing sumput. Permainan ini diawali dengan menentukan pemain yang akan menjadi ucing dan siapa yang akan bersembunyi, setiap pemain memiliki kesempatan yang sama menjadi ucing. Ucing akan menghitung 1-10 dan rekan yang lain akan bersembunyi, bila ucing menemukan salah satu dari pemain maka pemain yang pertama ditemukan akan menjadi ucing. Permainan ucing sumput ini mudah dilakukan dan menyenangkan bagi anak-anak sehingga sudah sepatutnya dilestarikan.

Selain permainan tradisional ucing sumput juga guru melakukan atau mengenalkan permainan tradisional ucing-ucingan. Dalam kegiatan ini seperti pada kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya, hal yang pertama dilakukan oleh guru adalah bercerita terkait dengan bencana alam dalam hal ini banjir. Anak akan diceritakan apa sebab dan akibat dari banjir, serta apa yang harus dilakukan saat banjir terjadi. Salah satunya jika banjir terjadi yaitu melakukan evakuasi diri ke tempat yang lebih tinggi atau lebih aman. Setelah bercerita terkait banjir, guru dan anak akan melakukan kegiatan permainan tradisional yaitu ucing-ucingan. Dalam permainan ini, aturan mainnya adalah 1 anak menjadi penjaga, dan 1 anak menjadi pelari, sedangkan anak-anak lainnya akan saling berpegangan tangan membentuk lingkaran. Anak yang menjadi penjaga akan berada diluar lingkaran dan anak yang menjadi pelari akan berada didalam lingkaran. Anak yang bertugas menjadi penjaga akan berusaha untuk menerobos pagar dan menangkap anak yang menjadi pelari. Dalam permainan ini anak yang menjadi penjaga diibaratkan bencana banjir, dan anak yang menjadi pelari diibaratkan korban yang harus menyelamatkan diri mencari tempat yang lebih aman dengan bisa terus didalam pagar atau keluar dari pagar dan berlari mencari tempat yang aman. Permainan akan berakhir jika pelari berhasil ditangkap oleh penjaga. Hal ini diibaratkan jika banjir terjadi kita bisa tetap dirumah, namun jika air sudah masuk kedalam rumah kita bisa mencari tempat yang lebih tinggi atau pergi dari tempat tersebut dan mencari tempat yang lebih aman.



Gambar 3. Anak melakukan simulasi mitigasi bencana melalui permainan tradisional ucing-ucingan

Hasil dari kegiatan ini menanamkan pada anak ketika terjadi gempa atau banjir atau bencana lainnya maka anak-anak akan siap dalam menyelamatkan diri sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan yang didapat anak saat simulasi bencana terjadi. Pengetahuan terkait bahaya gempa dan banjir yang sudah dimiliki anak dari bercerita dan melakukan permainan serta apa yang harus dilakukan tersebut diharapkan dapat meminimalisir korban jiwa, selain itu anak juga turut serta dalam melestarikan permainan tradisional yang sudah hampir terlupakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengenalan mitigasi bencana melalui permainan tradisional pada anak usia dini, banyak anak yang pada akhirnya mengetahui mengenai bencana alam dan hal apa yang harus dilakukan saat bencana terjadi, selain itu anak-anak juga dapat mengenal permainan tradisional yang ada disekitarnya. Walaupun dalam penelitian ini hanya pada tahap memberikan pengetahuan pada anak apa yang harus dilakukan agar meminimalisir korban jiwa saat bencana alam tersebut terjadi disekitar anak. Penelitian terkait dengan mitigasi bencana juga sudah banyak dilakukan diantaranya oleh (Qurrotaini & Nuryanto, 2020) dengan judul Implementasi Pendidikan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Dalam Pembelajaran IPS SD menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan hasil penelitian implementasi Pendidikan mitigasi dilakukan melalui program didalam maupun diluar kelas yang dilakukan dengan beberapa pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik. Ada juga penelitian yang dilakukan oleh (Syarifuddin et al., 2023) dengan judul Pemahaman Mitigasi Bencana Alam Siswa Berbasis Permainan Tradisional pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Darurat Semeru menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa korban bencana erupsi Gunung Semeru yang ada disekolah darurat memiliki pemahaman yang baik terhadap mitigasi bencana alam Gunung Semeru, tanah longsor dan gempa bumi. Selain itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh (Ekawati et al., 2021) mengenai pelatihan pemulihan trauma bagi pendamping anak korban bencana di kabupaten

pangandaran melalui permainan tradisional menggunakan metode kualitatif dengan hasil penelitian bahwa munculnya kesadaran dan kompetensi tentang bencana yang efektif dan maksimal dengan memperhatikan pola pikir dan budaya masyarakat yang terkena bencana.

Penelitian mengenai mitigasi bencana juga dilakukan oleh (Sulistyaningtyas, 2019) mengenai Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Trauma healing Pasca Bencana Pada Anak Usia Dini menggunakan metode penelitian R&D, dengan hasil penelitian model permainan tradisional dikembangkan untuk penanganan trauma pasca bencana pada anak usia dini yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil layak untuk dipergunakan. Selain itu ada juga pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Okpatrioka & Sopian, 2023) dengan judul Permainan Tradisional solusi trauma healing bagi anak pasca gempa cianjur dengan menggunakan metode Participatory Rapiit Appraisal (PRA) atau penilaian desa yang bertujuan untuk menurunkan tingkat kecemasan dan mengembalikan kondisi emosional anak-anak pasca bencana. Ada juga penelitian yang dilakukan oleh (Suwardianto et al., 2023) mengenai Pelatihan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Pada Siswa SDN Serden 2 Kecamatan Ngasem Kab Kediri Jawa Timur, dengan menggunakan metode pelatihan dengan pendekatan pre posttest desain dengan hasil penelitian didapatkan bahwa hasil pretest paling banyak didapatkan responden memiliki pengetahuan yang kurang tentang mitigasi gempa bumi sebanyak 23 responden sedangkan hasil posttest didapatkan responden memiliki pengetahuan yang cukup tentang mitigasi bencana alam gempa bumi sebanyak 19 responden.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian ini dilakukan di daerah Rangkasbitung, Banten dengan subjek anak usia dini yang berada pada rentang usia 4 hingga 6 tahun. Selain itu dalam penelitian ini hanya sebatas pada memperkenalkan anak terkait dengan mitigasi bencana alam melalui pengenalan permainan tradisional dimana permainan tradisional yang dibahas dalam penelitian ini yaitu permainan khas dari daerah sunda yaitu permainan “ucing sumput dan ucing-ucingan”. Kedua permainan tradisional ini dapat dijadikan salah satu media pengenalan pada anak mengenai mitigasi bencana melalui perumpamaan. Dimana dalam permainan ucing sumput terkait dengan bencana gempa bumi, anak diperkenalkan bahwa ketika gempa terjadi anak-anak harus bersembunyi layaknya ketika bermain permainan ucing sumput, anak harus berlari dan bersembunyi dari bahaya gempa bumi yang mengancam mereka. Begitupula terkait dengan permainan tradisional ucing-ucingan dikaitkan dengan bencana alam banjir, dimana anak harus berlari dan mencari tempat yang lebih tinggi saat bencana banjir.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan mitigasi bencana alam pada anak usia dini melalui permainan tradisional pada TK di kecamatan Rangkasbitung. Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dasar terkait bencana alam dapat dilakukan diantaranya melalui kegiatan bercerita kemudian dipraktekan melalui permainan tradisional. Dengan pengetahuan ini anak dapat mengetahui bagaimana meminimalisir resiko ketika bencana seperti gempa bumi dan banjir terjadi. Selain itu kegiatan emergency drills atau praktik menghadapi keadaan darurat pada anak usia dini ini juga penting untuk dilakukan secara berkala dan terencana pada program sekolah. Adapun dalam penelitian yang telah dilakukan terkait dengan mitigasi bencana alam melalui permainan tradisional ini hanya sampai pada tahap memberikan pengetahuan pada anak terkait dengan apa yang harus dilakukan anak untuk meminimalisir korban jiwa saat ada bencana alam.

Referensi

- BNPB. (2007). *Undang-undang no 24 tahun 2007*. <https://bnpb.go.id/ppid/>
- Dewi, R. S., & Anggarasari, N. hudha. (2020). Mitigasi Bencana Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 3(1), 68–77. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.438>
- Ekawati, D., Darmayanti, N., & Rachmat, A. (2021). *Pelatihan Pemulihan Trauma Pangandaran Melalui Permainan Tradisional*. 4(2).
- Kemdikbud. (2019). *Aku Tangguh Bencana*.
- Kurniawati, D. (2020). Komunikasi Mitigasi Bencana sebagai Kewaspadaan Masyarakat Menghadapi Bencana. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 6(1), 51–58. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v6i1.3494>
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OyPkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=permainan+tradisional&ots=yJFRD7_L71&sig=5NZ_VR14zZqOXz97RhmTsl6vKzM&redir_esc=y#v=onepage&q=permainan+tradisional&f=false
- Okpatrioka, & Sopian. (2023). *Permainan tradisional solusi trauma healing bagi anak pasca gempa Cianjur Traditional games as a trauma healing solution for children after the Cianjur earthquake*. 2(1), 29–37.
- Qurrotaini, L., & Nuryanto, N. (2020). Implementasi Pendidikan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Dalam Pembelajaran IPS SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 37. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.885>
- Rahiem, M. D. H., & Widiastuti, F. (2020). Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi untuk Anak Usia Dini melalui Buku Bacaan Bergambar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 36. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.519>
- Setiawan, A. A. & J. (2018). *Metodologi penelitain kualitatif*. CV Jejak. <https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)
- Sulistyaningtyas, R. E. (2019). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk*. 10(2), 135–141.
- Suwardianto, H., Triyoga, A., & Febrijanto, Y. (2023). Pelatihan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Senden 2 Kecamatan Ngasem Kab Kediri Jawa Timur. *Jurnal Abdi Kesehatan Dan Kedokteran*, 2(1), 32–39. <https://doi.org/10.55018/jakk.v2i1.14>
- Syarifuddin, Efendi, J. F., & Fauzia, F. A. (2023). *Pemahaman mitigasi bencana alam siswa berbasis permainan tradisional pada pembelajaran matematika di sekolah darurat semeru*. 8(1), 152–160.
- Tatminingsih, S. (2012). *Penerapan Modifikasi Permainan Rakyat dalam Pembelajaran IPA di SD Rawan (Studi Kasus di SDN Kebon Baru 4 Cirebon dan SDN Cibunar 2 Sukabumi)*. [http://repository.ut.ac.id/2386/1/Sri Tatminingsih_PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN RAKYAT DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SD RAWAN BENCANA.pdf](http://repository.ut.ac.id/2386/1/Sri%20Tatminingsih_PENERAPAN%20MODIFIKASI%20PERMAINAN%20RAKYAT%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20IPA%20DI%20SD%20RAWAN%20BENCANA.pdf)