

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. A. Sari, H. L. Yasri, and M. M. Arumawan, “Sosialisasi mitigasi bencana banjir melalui pendidikan kebencanaan berbasis kearifan lokal,” *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 4, no. 4, pp. 3–7, 2020.
- [2] D. Satria, S. Yana, R. Munadi, and S. Syahreza, “Sistem Peringatan Dini Banjir Secara Real-Time Berbasis Web Menggunakan Arduino dan Ethernet,” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2017.
- [3] A. Aji, J. Geografi, F. Ilmu, S. Universitas, and N. Semarang, “Kesiapsiagaan Masyarakat Dalam Menghadapi Bencana Banjir Bandang Di Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara,” *Indones. J. Conserv.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [4] N. K. Astini, Sari, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19,” *J. Lemb. Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, vol. 11, no. 2, pp. 13–25, 2020.
- [5] R. Indra and Y. Purwanto, “BaImplementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah Pada Anak,” *JEPIN J. EDUKASI DAN Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [6] Siti Wasliyah, “Komik Bencana Meningkatkan Sikap Kesiapsiagaan Bencana Pada Anak Sekolah Dasar Negeri Bulakan Kecamatan Gunung Kencana Banten Selatan Tahun 2017,” *JJP (Jurnal Kesehat. Palembang)*, vol. 13, no. 1, pp. 28–36, 2018.
- [7] F. N. Indriasari, “Pengaruh Pemberian Metode Simulasi Bencana Gempa Bumi Terhadap Kesiapsiagaan Anak Di Yogyakarta,” *J. Keperawatan Soedirman (The Soedirman J. Nursing)*, vol. 11, no. 3, pp. 1–7, 2016.
- [8] N. Aini, Daniah, and Carwadi, “Efektivitas Media Aplikasi untuk Edukasi

- Siaga Bencana pada Anak Penyandang Disabilitas (Tuna Rungu),” *J. Ilm. Kesehat.*, vol. 19, no. 1, pp. 24–28, 2020.
- [9] M. Yulianto and D. A. P. Putri, “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 20, no. 02, pp. 143–148, 2020, doi: 10.23917/emit.v20i02.9088.
- [10] Istiqomah and E. Sudarmilah, “Game Edukasi Mitigasi Bencana Gempa Bumi Berbasis Android,” *PROtek J. Ilm. Tek. Elektro*, vol. 6, no. 1, pp. 49–55, 2019.
- [11] S. M. Muyasaroh and E. Sudarmilah, “Game Edukasi Mitigasi Bencana Kebakaran Berbasis Android,” *PROtek J. Ilm. Tek. Elektro*, vol. 6, no. 1, 2019, doi: 10.33387/protk.v6i1.1029.
- [12] S. Amami Pramuditya, M. S. Noto, and D. Syaefullah, “Game Edukasi Rpg Matematika,” *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 6, no. 1, p. 77, 2017, doi: 10.24235/eduma.v6i1.1701.
- [13] I. Faud and Mohammad Ahsan, “Game Edukasi Memilih Sampah Berbasis Android Menggunakan Algoritma a-Star (a*),” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 3, pp. 1–13, 2016, doi: 10.37438/jimp.v1i3.32.
- [14] D. W. Putra, A. P. Nugroho, and E. W. Puspitarini, “Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, pp. 46–58, 2016, doi: 10.37438/jimp.v1i1.7.
- [15] S. M. Husein and P. Savitri, “Pembangunan Game Edukasi Belajar Bahasa Sunda Berbasis Android Menggunakan Construct2 Dan Adobe Phonegap,” *Infotronik J. Teknol. Inf. dan Elektron.*, vol. 4, no. 2, p. 64, 2019, doi: 10.32897/infotronik.2019.4.2.260.
- [16] N. ISTIENI, “Banjir di Tulungagung Tahun 1955-1986,” *Avatara*, vol. 6, no.

2, 2018.

- [17] S. E. Khabib Nur Isnan, *Panas dan Perpindahannya*. 2018.
- [18] BNPB, *Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana*. 2017.
- [19] J. Ario Yustin, H. sujaini, and M. Azhar Irwansyah, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 422–426, 2016.
- [20] M. Ridoi, “Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2,” *Malang : SAGUSASAGAME*, 2018.
- [21] B. Banjar, B. Bali, B. Sunda, B. Batak, B. Madura, and B. Dayak, “Game Aplikasi Pengenalan Aksra Jawa ‘ HANACARAKA ’ Berbasis Android,” *Senasif*, no. September, pp. 756–765, 2017.
- [22] C. Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Keuangan Daerah : Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML),” *Bandung Abdi Sist.*, 2016.
- [23] A. Hendini, “Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak),” *J. KHATULISTIWA Inform.*, vol. 4, no. 2, 2016, doi: 10.2135/cropsoci1983.0011183x002300020002x.
- [24] S. S. Saputri and E. Sudarmilah, “Game Edukasi Mitigasi Bencana Banjir “Tirta Si Pejuang Banjir”,” *J. Technol. Informatics(JoTI)*, vol. 1, no. 1, pp. 10–19, 2019.
- [25] E. Tsuraya and U. Zuhdi, “Pengembangan Media Interaktif Rupatali Berbasis Flash Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas Iv,” *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 4, pp. 3091–3100, 2019.