

DAFTAR PUSTAKA

Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 2009. Diakses 2 Mei , 2013, dari <http://suaraguru.wordpress.com/2009/02/09/media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa/>

Nirmalawati. (n.d). Pembentukan Konsep Diri Pada Siswa Pendidikan Dasar Dalam Memahami Mitigasi Bencana. Diakses 2 Mei, 2013, dari <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/SMARTTEK/article/download/620/538>

Dani, Mohamad. (n.d). Pembelajaran Interaktif Dan Aktraktif Berbasis Game dan Animasi Untuk Pendidikan Dasar Dan Menengah di Indonesia. Magister Digital Media And Game Technology Laboratorium Sistem Kendali dan Komputer Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi Bandung. Diakses 3 Mei, 2013, dari http://iatt.kemenperin.go.id/tik/fullpaper/fullpaper183_Mohamad_Dani.pdf

Begoña Gros. The Impact Of Digital Games In Education. First Monday, Vol. 8, Number 7, July 2003. Diakses 3 Mei, 2013, dari http://firstmonday.org/issues/issue8_7/gros/index.html

Havrilla, Karina. (2010, February). A Sociological Influence in Dora The Explorer. American Sociological Association Vol. 38 Issue 2. Diakses 5 Mei , 2013, dari http://www.asanet.org/footnotes/feb10/dora_0210.html

Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Skripsi tidak dipublikasikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Rachmat, A., 2005, Manajemen dan Mitigasi Bencana. Bandung: BPLHD.

Ramli, S., 2010, Pedoman Praktis Manajemen Bencana (Disaster Management), Jakarta: Dian Rakyat

Sobur, A., 2009, Psikologi Umum. Bandung: CV Pustaka Setia

Walhi. 2007. Bersahabat Dengan Bencana: Buku Bacaan Murid Pendidikan Pengelolaan Bencana Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. Jakarta: Grasindo.

LAMPIRAN

KERANGKA PERTANYAAN WAWANCARA

I. Kondisi Responden

Jenis kelamin responden
Jumlah barang elektronik yang dimiliki (kondisi ekonomi responden)
Hobi responden
Kegiatan responden di waktu senggang
Jenis permainan yang sering dimainkan responden
Tokoh favorit responden
Bimbingan orang tua responden dalam proses belajar

II. Persepsi Terhadap banjir

Variabel Pengetahuan (benar-salah)
Pengertian banjir
Daerah rawan banjir
Penyebab banjir
Kerugian akibat banjir
Persiapan sebelum banjir
Barang yang perlu diselamatkan saat banjir
Barang yang perlu dibawa saat mengungsi
Tempat berlindung saat keadaan darurat
Makanan dan minuman yang aman dikonsumsi
Posko banjir
Nomor telepon penting

Variabel Sikap (sangat tidak setuju-tidak setuju-netral-setuju-sangat setuju)

Tindakan pencegahan banjir (contoh: tidak membuang sampah sembarangan)
Memperhatikan perubahan cuaca
Tidak bermain di luar rumah saat hujan
Menjauhi sumber-sumber listrik
Tidak terlalu lama berendam dalam air banjir
Menyimpan nomor telepon penting
Hanya makan dari makanan kemasan
Segera mengungsi saat ada peringatan
Segera pergi ke daerah yang lebih tinggi saat banjir datang

III. Persepsi Terhadap Media Game Edukasi

Tingkat ketertarikan
Apakah suka memainkan game
Genre game yang disukai
Lama memainkan game
Factor yang menarik dr sebuah game
Tingkat kemanfaatan
Tujuan main game ex: mengisi waktu luang
Kebiasaan penggunaan dan kemudahan akses
Media yang biasa digunakan untuk bermain game