Volume 10 Issue 1 (2026) Pages 439-446
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengembangan Media MABIMA Berbasis Andoroid untuk Menumbuhkan Kemampuan Mitigasi Bencana dan *Personal Safety* Anak Usia 5-6 Tahun

Sri Rahayu [1]✉, Ika Budi Maryatun [2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia (1,2)
DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8064

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran cerita digital interaktif MABIMA (*Misi Aman Bencana Banjir Bima*) yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan mitigasi dan *personal safety* bencana banjir anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang dilaksanakan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas di salah satu TK di Kota Bima. Subjek penelitian melibatkan 30 anak pada tahap uji coba terbatas dan 62 anak pada tahap uji coba luas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media MABIMA memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan guru PAUD. Hasil pengujian efektivitas memperlihatkan peningkatan signifikan kemampuan mitigasi dan *personal safety* bencana banjir anak yang ditunjukkan melalui perbandingan skor pretest dan posttest menggunakan uji *t*. Temuan ini memperkuat kontribusi teoretis pengembangan pembelajaran mitigasi bencana berbasis cerita digital kontekstual pada PAUD serta memberikan implikasi praktis bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran mitigasi bencana yang inovatif dan mudah digunakan.

Kata Kunci: *cerita digital, mitigasi bencana banjir, personal safety, anak usia dini*

Abstract

This study aims to produce an interactive digital storytelling learning medium called MABIMA (Misi Aman Bencana Banjir Bima), designed to enhance flood disaster mitigation and personal safety skills of children aged 5–6 years. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model and was implemented through limited-scale and large-scale trials in a kindergarten in Bima City. The research subjects consisted of 30 children in the limited-scale trial and 62 children in the large-scale trial. The validation results indicated that the MABIMA media met the criteria of feasibility and practicality based on evaluations by media experts, content experts, and early childhood teachers. The effectiveness test results showed a significant improvement in children's flood disaster mitigation and personal safety skills, as demonstrated by the comparison of pretest and posttest scores using a t-test. These findings strengthen the theoretical contribution to the development of contextual digital storytelling-based disaster mitigation learning in early childhood education and provide practical implications for teachers in implementing innovative and user-friendly disaster mitigation learning media.

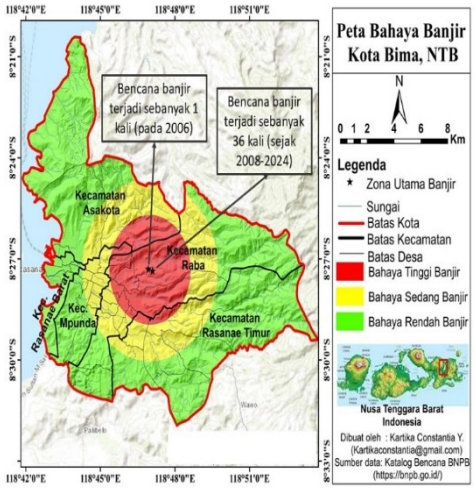
Keywords: *digital storytelling, disaster flood mitigation, personal safety, early childhood*

Copyright (c) 2026 Sri Rahayu & Ika Budi Maryatun
✉ Corresponding author:
Email Address: srirahayu.2023@student.uny.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)
Received 16 January 2026, Accepted 31 January 2026, Published 31 January 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8064

Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat risiko bencana tertinggi di dunia dengan skor *World Risk Index* (WRI) sebesar 43,5 dari 100, yang dipengaruhi oleh kondisi geografisnya di wilayah Cincin Api Pasifik akibat pertemuan tiga lempeng tektonik utama dunia(Imelda et al., 2024). Salah satu bencana yang paling sering terjadi adalah banjir, yang berdampak luas pada berbagai wilayah di Indonesia, termasuk Kota Bima sebagai daerah dengan tingkat kerawanan banjir tinggi. Dalam beberapa tahun terakhir, Kota Bima mengalami kejadian banjir berulang dengan intensitas dan dampak yang signifikan terhadap masyarakat, baik dari sisi korban jiwa maupun kerusakan infrastruktur (BPBD, 2023; BNPB, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa banjir merupakan risiko nyata yang perlu diantisipasi secara sistematis, termasuk melalui pendekatan edukatif sejak usia dini.



Gambar 1. Peta Titik Banjir
Sumber: hasil analisisis dari BNBP tahun 2006-2024

Kelompok yang paling rentan terdampak dalam situasi bencana adalah anak usia dini, mengingat keterbatasan kemampuan fisik, kognitif, dan emosional dalam menghadapi kondisi darurat (Gordon-Hollingsworth et al., 2018). Oleh karena itu, pendidikan mitigasi bencana dan keselamatan diri (personal safety) menjadi kebutuhan mendesak yang perlu diberikan sejak usia dini agar anak memiliki kesiapsiagaan awal, pemahaman terhadap bahaya, serta kemampuan dasar untuk melindungi diri. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai, sikap, dan pengetahuan tersebut karena anak berada pada fase emas perkembangan yang sangat responsif terhadap stimulasi pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan bermakna (Hikmawati Lila & Winnuly, 2025).

Secara teoretis, pendidikan mitigasi bencana pada anak usia 5-6 tahun perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan praoperasional, di mana anak belajar lebih efektif melalui pengalaman visual, simbolik, dan naratif yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Nazar et al., 2023). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kebencanaan di PAUD mampu meningkatkan pengetahuan, sikap kesiapsiagaan, serta keterampilan keselamatan diri anak (Affrida, 2017; Nurhayati et al., 2020). Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih memanfaatkan media konvensional, seperti buku cerita cetak, poster, atau video satu arah, yang cenderung kurang memberikan pengalaman belajar interaktif dan kontekstual bagi anak usia dini.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak masa kini. Media cerita digital yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak serta membantu anak memahami konsep abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan (Hasiana, 2024; Suryana & Hijriani, 2020). Meskipun demikian, kajian

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8064

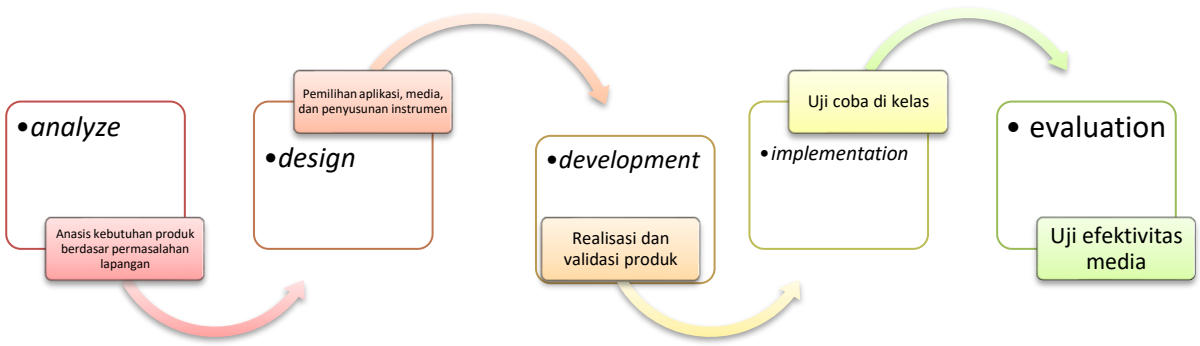
yang secara khusus mengembangkan media cerita digital interaktif berbasis konteks lokal kebencanaan, terutama banjir serta terintegrasi dengan penguatan personal safety anak usia dini masih sangat terbatas.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena mengembangkan media cerita digital interaktif yang terintegrasi dengan konteks lokal banjir serta penguatan kemampuan mitigasi bencana dan personal safety anak usia 5-6 tahun. Kebaruan penelitian ini terletak pada perumusan aspek dan indikator kemampuan mitigasi bencana anak usia dini yang dianalisis secara sistematis, meliputi: (1) pemahaman risiko banjir, yang mencakup (a) mengenali penyebab banjir, (b) mengidentifikasi kondisi lingkungan yang berpotensi banjir, (c) mengenali tanda-tanda awal banjir, dan (d) memahami dampak banjir terhadap diri dan lingkungan; (2) kesiapsiagaan menghadapi bencana banjir, yang meliputi (a) mengetahui tindakan sebelum banjir, (b) mengetahui tindakan saat banjir, (c) mengetahui tindakan setelah banjir, (d) mengikuti arahan orang dewasa dalam situasi darurat, dan (e) mengenali jalur evakuasi sederhana di lingkungan sekitar; serta (3) kemampuan personal safety, yang mencakup (a) menjaga keselamatan diri di lingkungan terdampak banjir, (b) menghindari area berbahaya, (c) meminta bantuan kepada orang dewasa, (d) mengelola rasa takut dan cemas, dan (e) menunjukkan perilaku waspada dan bertanggung jawab terhadap keselamatan diri. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan inovasi media cerita digital interaktif berbasis konteks lokal, tetapi juga menghadirkan kerangka indikator mitigasi bencana dan personal safety yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran cerita digital yang valid, praktis, dan efektif bagi anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dalam mengembangkan produk pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga melalui proses pengembangan yang sistematis dan berkelanjutan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), karena model ini memiliki alur yang sederhana, fleksibel, dan mudah diadaptasi pada konteks pembelajaran PAUD, serta memungkinkan revisi produk secara bertahap berdasarkan hasil uji coba lapangan, dibandingkan dengan model R&D lain yang cenderung lebih kompleks dan membutuhkan waktu pengembangan yang lebih panjang.

Tahapan pengembangan mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran mitigasi bencana banjir dan *personal safety* anak usia 5-6 tahun serta kebutuhan guru PAUD terhadap media pembelajaran yang kontekstual dan ramah anak. Tahap desain difokuskan pada perancangan alur cerita digital MABIMA, pemilihan ilustrasi, penyusunan materi, dan pengembangan fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pada tahap pengembangan, produk awal media MABIMA berbasis android disusun dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen, kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan para validator



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8064

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba bertahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengetahui kelayakan awal media serta respons pendidik terhadap penggunaan media dalam pembelajaran, sedangkan uji coba skala besar dilakukan untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan mitigasi bencana dan *personal safety* anak. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di salah satu TK di kota Bima, dengan jumlah 30 anak pada uji coba skala kecil dan 62 anak pada uji coba skala besar.

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan observasi. Kuesioner digunakan untuk menilai aspek kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan penilaian ahli dan guru PAUD menggunakan skala Likert, sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan anak selama pembelajaran serta perubahan kemampuan mitigasi bencana dan *personal safety* sebelum dan sesudah penggunaan media MABIMA. Analisis data dilakukan secara ringkas dan terfokus sesuai tujuan penelitian. Validitas isi media dan instrumen dianalisis menggunakan teknik Gregory dan Aiken's V, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan uji *t* untuk mengetahui perbedaan kemampuan mitigasi bencana dan *personal safety* anak antara skor pretest dan posttest. Penggunaan teknik analisis ini dipilih karena relevan untuk penelitian pengembangan.

Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian anak usia dini. Pelaksanaan penelitian dilakukan setelah memperoleh persetujuan tertulis dari pihak sekolah dan orang tua/wali anak (*informed consent*). Selama proses penelitian, peneliti menjamin perlindungan hak anak, menjaga kerahasiaan identitas subjek, serta memastikan seluruh aktivitas pembelajaran berlangsung aman, menyenangkan, dan tidak menimbulkan tekanan psikologis pada anak.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media MABIMA berbasis android (Misi Aman Bencana Banjir Bima) yang dikembangkan melalui tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis kebutuhan, data yang diperoleh menunjukkan bahwa guru PAUD membutuhkan media pembelajaran mitigasi bencana yang kontekstual dengan lingkungan anak, mudah dioperasikan, serta mampu menyampaikan materi keselamatan secara sederhana dan konkret. Hasil observasi dan wawancara juga memperlihatkan bahwa pembelajaran mitigasi bencana dan personal safety bencana banjir yang selama ini diterapkan masih didominasi metode verbal dan belum didukung media digital interaktif. Selain itu, hasil pengamatan terhadap peserta didik menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki minat dan perhatian yang tinggi terhadap media pembelajaran berbasis cerita digital yang dilengkapi unsur visual, audio, dan interaksi sederhana. Anak cenderung lebih fokus, antusias, dan terlibat aktif ketika pembelajaran disajikan melalui cerita bergambar dan animasi. Berdasarkan temuan tersebut, media cerita digital MABIMA dikembangkan dengan mengintegrasikan konteks bencana banjir yang dekat dengan kehidupan anak serta memuat materi mitigasi bencana dan personal safety bencana banjir yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hasil Pembuatan Media

Media cerita digital MABIMA adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang dalam bentuk kombinasi audio dan visual. Melalui tampilan gambar bergerak, ilustrasi yang menarik, serta narasi suara yang jelas. Media cerita digital MABIMA terdiri dari logo halaman sampul, selanjutnya terdapat icon informasi yang didalamnya terdapat buku panduan dan tentang penulis, kemudian selanjutnya terdapat icon pengaturan yang didalamnya terdapat pengaturan musik suara dan bahasa, kemudian halaman menu, pada bagian menu, terdapat tiga gambar menu utama yang masing-masing mewakili kategori yang berbeda, yaitu pohon pengetahuan, buku cerita, dan kuis. Setiap gambar dirancang dengan menggunakan aplikasi Canva, dengan teks yang berwarna hitam dan menggunakan gaya font Quicksand. Teks tersebut dibingkai dengan bentuk persegi kotak yang memberikan kesan terstruktur dan rapi. Kombinasi warna hijau pada bingkai dan elemen desain. Isi dalam setiap menu, terdapat gambar yang dibuat secara khusus untuk menggambarkan setiap

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8064

kategori, seperti ilustrasi pohon pengetahuan, gambar buku cerita, dan simbol kuis, yang semuanya dirancang untuk menarik perhatian dan memberikan pemahaman visual yang jelas kepada pengguna. Tabel 1 disajikan media cerita digital MABIMA.

Tabel 1. Desai Tampilan Media Cerita Digital MABIMA

Tampilan halaman sampul	
	Didalam halaman sampul ini terdapat icon play, informasi icon pengaturan dan juga icon tanda panah untuk mengeluarkan aplikasi. Terdapat tulisan MABIMA (Misi Aman Bencana Banjir Bima) yang menjadi judul dari media cerita ini.
Tampilan papan informasi	
	Tampilan halaman ikon informasi dirancang untuk memberikan keterangan tambahan kepada pengguna. Pada halaman ini tersedia dua pilihan utama, yaitu menu buku panduan yang berisi petunjuk penggunaan media secara sistematis, serta menu informasi penulis yang memuat identitas penulis dan latar belakang pengembang media.
Tampilan icon pengaturan	
	Pada halaman ikon pengaturan tersedia tiga komponen yang berfungsi untuk menyesuaikan penggunaan media. Komponen pertama adalah pengaturan musik yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar atau memperkecil volume musik latar. Komponen kedua berupa pengaturan suara, yang digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan suara pada tombol. Komponen ketiga adalah pengaturan bahasa, yang memberikan pilihan kepada pengguna untuk menggunakan Bahasa Bima atau Bahasa Indonesia sesuai kebutuhan pembelajaran.
Tampilan pilihan menu	
	Pada halaman menu utama ditampilkan tiga pilihan menu. Pertama adalah pohon pengetahuan yang memuat materi pembelajaran mengenai siklus terjadinya banjir, faktor penyebab banjir, dampak yang ditimbulkan, serta upaya penanggulangan bencana banjir. Menu kedua yaitu buku cerita yang menyajikan cerita berjudul "*Misi Aman Bencana Banjir Bima*" yang terdiri atas 24 halaman, dilengkapi dengan tampilan audio-visual dan musik latar di setiap halaman. Tokoh-tokoh utama dalam cerita tersebut meliputi Bima, Aira, Ali, Budi, dan Ibu Rini. Selanjutnya menu kuis, yang berisi pertanyaan dua pilihan benar salah yang disusun berdasarkan materi pada menu pohon pengetahuan dan isi cerita pada menu buku cerita.

Hasil dan Pembahasan

Setelah pengembangan media cerita digital MABIMA yang berbasis andoroid dikembangkan maka peneliti mengunakan uji lapangan untuk melihat efektifitas untuk melihat efektifitas media cerita digital MABIMA. Kegiatan uji coba produk dilakukan melalui serangkaian tahapan yang melibatkan anak-anak berusia 5-6 tahun di salah satu TK yang berlokasi di Kota Bima. Pada tahap skala kecil, uji coba melibatkan sebanyak 30 anak, sedangkan pada skala besar

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8064

melibatkan 62 anak, sehingga total jumlah partisipan mencapai 92 anak. Pelaksanaan uji coba terbagi dalam dua tahapan utama, yaitu pretest yang dilakukan sebelum produk digunakan, dan posttest yang dilakukan setelah produk digunakan. Kedua tahapan ini dimaksudkan untuk mengevaluasi efektivitas produk dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

Tabel 2. Uji paired sample T-test Mitigasi Bencana dan *Personal Safety* Skala Kecil

Paired Samples Test				
		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	22.997	29	.000

Tabel 3. Uji paired sample T test Mitigasi Bencana dan *Personal Safety* Skala Besar

Paired Samples Test				
		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	-15.554	61	.000

Pembahasan

Hasil temuan penelitian menunjukan bahwa penggunaan media cerita digital MABIAM berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan mitigasi bencana dan *personal safety* anak usia 5-6 tahun. Peningkatan skor pretest ke posttest mengidentifikasi bahwa anak tidak hanya memahami konsep dasar bahaya banjir tetapi juga mampu menginternalisasi langkah-langkah penyelamatan diri dan perilaku aman yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Hasil ini memperlihatkan bahwa media cerita digital yang dirancang secara kontekstual dan interaktif dapat menjadi pendekatan pedagogis yang efektif dalam pembelajaran mitigasi bencana pada pendidikan anak usia dini.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini memiliki sejumlah persamaan sekaligus perbedaan penting. Penelitian (Rahiem & Widiastuti, 2020) menunjukkan bahwa pendidikan mitigasi bencana sejak usia dini berdampak positif terhadap kesiapsiagaan anak. Kesamaan dengan penelitian-penelitian tersebut terletak pada temuan bahwa anak mampu meningkatkan pemahaman tentang risiko dan respons dasar terhadap bencana. Namun, berbeda dari sebagian penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan media konvensional, buku cetak, atau video satu arah (Hasiana, 2024). penelitian ini mengintegrasikan cerita digital interaktif yang memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan alur cerita, visual, dan kuis sederhana. Interaktivitas ini menjadi kontribusi penting karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan media pasif yang banyak dilaporkan pada studi sebelumnya.

Pendekatan storytelling dalam media MABIMA juga sejalan dengan temuan (Affrida et al., 2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis cerita dan permainan lebih mudah diterima anak usia dini. Namun, penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa storytelling tidak hanya efektif untuk pengembangan bahasa atau sosial-emosional, tetapi juga relevan untuk pembelajaran mitigasi bencana yang selama ini dianggap sebagai materi kompleks dan abstrak bagi anak. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menempatkan mitigasi bencana sebagai konten pembelajaran yang dapat diinternalisasi anak melalui narasi yang dekat dengan dunia anak.

Peningkatan kemampuan *personal safety* anak setelah penggunaan media cerita digital MABIMA menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membentuk sikap dan perilaku aman anak saat menghadapi bencana banjir. Pembelajaran keselamatan diri yang terintegrasi dalam aktivitas bermain membantu anak mengenali situasi berbahaya dan memilih respons yang sesuai dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8064

tahap perkembangannya.materi tentang *personal safety* (Justicia et al., n.d.) Pendidikan *personal safety* pada anak usia dini lebih efektif ketika disampaikan melalui pengalaman belajar yang konkret dan dekat dengan kehidupan anak (Widayati Tri, 2018). Selanjutnya, (Hidayatulloh, 2019) menyatakan bahwa media visual dan digital mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap perilaku aman karena melibatkan aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Dalam konteks kebencanaan (Nurani et al., 2022) membuktikan bahwa media digital dapat meningkatkan kesiapsiagaan anak terhadap bencana banjir melalui pengenalan perilaku mitigasi secara bertahap. Temuan ini diperkuat oleh (Aini et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran mitigasi banjir melalui media digital membantu anak memahami tindakan aman seperti mengikuti arahan orang dewasa, menghindari area berbahaya, dan mencari tempat berlindung. Dengan demikian, media cerita digital MABIMA tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk perilaku adaptif dan kesiapsiagaan anak usia 5-6 tahun terhadap risiko bencana banjir (Eraku et al., 2023).

Konteks lokal Kota Bima sebagai wilayah rawan banjir memperkaya temuan penelitian ini. Sejalan dengan (Danang Prastyo et al., 2025) dan beberapa studi internasional tentang *contextual learning*, pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman nyata anak terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemaknaan belajar. Namun, penelitian ini menunjukkan perbedaan penting, yakni konteks lokal tidak hanya digunakan sebagai latar cerita, tetapi juga sebagai dasar pengembangan indikator mitigasi bencana dan *personal safety* yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan anak. Hal ini menegaskan kontribusi penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran mitigasi bencana berbasis konteks lokal untuk PAUD.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati secara reflektif. Pertama, penelitian dilaksanakan hanya pada satu wilayah, yaitu Kota Bima, sehingga generalisasi temuan ke wilayah lain dengan karakteristik bencana yang berbeda perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, desain penelitian belum melibatkan kelompok kontrol, sehingga peningkatan kemampuan anak sepenuhnya dibandingkan berdasarkan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media. Ketiga, pengukuran efektivitas masih berfokus pada hasil jangka pendek, sehingga dampak jangka panjang terhadap kesiapsiagaan anak belum dapat diidentifikasi secara mendalam.

Dengan mempertimbangkan temuan dan keterbatasan tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan dalam pengembangan pembelajaran mitigasi bencana di PAUD, khususnya melalui inovasi media cerita digital interaktif berbasis konteks lokal. Penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk menguji efektivitas media serupa di berbagai konteks kebencanaan, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengeksplorasi dampak jangka panjang terhadap perilaku kesiapsiagaan anak.

Simpulan

Anak usia 5-6 tahun memperoleh pengalaman belajar melalui penggunaan media cerita digital MABIMA untuk meningkatkan kemampuan mitigasi bencana banjir dan *personal safety*. Melalui media ini, anak mendapatkan alternatif pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan dalam memahami tanda-tanda bahaya banjir, langkah penyelamatan diri, serta perilaku aman yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu, anak memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dan menunjukkan motivasi dalam mengikuti alur cerita, berinteraksi dengan fitur digital, serta menyelesaikan aktivitas kuis yang memuat materi mitigasi bencana dan keselamatan diri. Di sisi lain, guru PAUD dapat memanfaatkan media cerita digital MABIMA sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam pendidikan mitigasi bencana, khususnya di wilayah rawan banjir, sebagai bagian dari upaya penguatan pembelajaran.

Daftar Pustaka

Aini, S., Fitriani, D., & Juwita, R. P. (2024). Pengaruh Media Digital Terhadap Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir pada Anak Usia Dini di TK Pembina Negeri Singkil. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 10*(1), 88–98. https://doi.org/10.22373/bunayya.v10i1.23997

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.8064

Aminan, M. H., Maulana, M. I., Handika, Y. R., Lathifa Putri A., et al. (2025). *Enhancing children's awareness of disaster mitigation through innovative educational media in Rambipuji village*. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 20(2), 11246. https://doi.org/10.20414/transformasi.v20i2.11246

Affrida, Y., Hermon, D., & Nasir, M. (2017). Tingkat Pengetahuan dan Kesiapsiagaan Masyarakat Menghadapi Bencana Gempa Bumi di Kota Padang Panjang. *Jurnal Buana, 1*(1), 114–119.

Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di PAUD. *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun, 2*(1), 1–11.

Eraku, S. S., Ntelu, A., Hinta, E., & Baruadi, M. K. (2023a). Urgensi Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam melalui Kearifan Lokal pada Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7097–7108. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5556

Güvelioğlu, E., & Tantekin Erden, F. (2023). Disaster Education for Young Children: A Systematic Review and Thematic Analysis. *Sakarya University Journal of Education*, *13*(4), 574–591. https://doi.org/10.19126/suje.1332070

Imelda, A., Farihin, M. Z., Sholihah, N. C., & Sari, D. P. (2024). Dinamika Pergerakan Lempeng Tektonik Menggunakan Analisis Literatur Tentang Teori Dan Dampaknya. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education, 4(1), 75–80.* https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1088

Jayadinata, A. K., Justicia, R., Ardiyanti, D., Nikawanti, G., Sahidah, L. N. A., & Lestari, F. (2025). Pengembangan Media Cerita Interaktif untuk Pendidikan Mitigasi Gempa Bumi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(6), 2837–2850. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7627

Kapaur, S., Fitri Ugadje, E., Imelda Simanjuntak, R., Labobar, B., Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, J., Sentani, S., Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri Sentani, S., & Koresponding, P. (2025). *Analisis Motivasi dan Semangat Belajar Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Karakter di PAUD Bunda Yosepina Suwae Dosay*. *1*(2), 118–132. https://doi.org/10.69748/ki.v1i2.414

Kurnia, R. (2021). *Analisis Buku Cerita Bergambar "Banjir Di Desaku" Media Pengetahuan Personal Safety Bencana Banjir pada Anak Usia Dini*. *4*(2), 291–302. https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.14266

Mauludiyah, F., Nurani, Y., & Hikmah, H. (2023). Penggunaan Buku Cerita Digital untuk Mengenalkan Mitigasi Bencana Kebakaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 8. https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.68

Mulyati, M., & Maesyaroh, S. (2022). Application Of Digital Literacy Practices In The Introduction Of Literacy In Early Childhood. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, *4*(1), 1–15. https://doi.org/10.15408/jece.v4i1.26942

Ningrum, M., Sri Setyowati, Ruqoyyah Fitri, Eka Cahya Maulidiyah, Wulan Patria Saroinsong, & Dhian Ghowinda Luh Safitri. (2025). Disaster-Safe Schools in Indonesia: The Disaster Mitigation Activity Program (ProMB) in Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *13*(1), 30–38. https://doi.org/10.23887/paud.v13i1.86355

Nurani, Y., Hapidin, H., Wulandari, C., & Sutihat, E. (2022). Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir untuk Anak Usia Dini melalui Media Digital Video Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5747–5756. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2940

Nazar, K., Behrman, J., Hannum, E., & Thapa, A. (2024). Floods and children's education in rural India. RSF: The Russell Sage Foundation Journal of the Social Sciences, 10(1), 230–254. https://doi.org/10.7758/RSF.2024.10.1.10

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