

WORKSHOP MENGENALKAN MITIGASI BENCANA GEMPA KEPADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF BOOK CREATOR

Gia Nikawanti, Asep Kurnia Jayadinata, Fadhila Dwi Rahman, Gina Nurhasanah

PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia
gyanikawanti@upi.edu

Abstract

This community service program aims to introduce earthquake disaster mitigation to early childhood through the digital media Book Creator. Early childhood is a vulnerable group during disasters; therefore, it is essential to provide preparedness education from an early age in an enjoyable and developmentally appropriate way. The method was implemented through a workshop involving teachers and parents at TK Plus Raudhoh, Purwakarta. Participants were introduced to Canva to design disaster mitigation stories and later integrated them into Book Creator. The results showed that teachers were enthusiastic, although some faced technical challenges in operating the applications. With intensive mentoring, participants successfully created interactive digital books containing simulations of self-rescue steps during an earthquake. This activity contributed to improving teachers' competence in using educational technology while producing attractive educational materials for children. Thus, Book Creator has proven to be a potential digital-based learning medium that can enhance children's disaster preparedness from an early age.

Keywords: Book Creator, disaster mitigation, early childhood, digital media, workshop.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan mitigasi bencana gempa kepada anak usia dini melalui media digital Book Creator. Anak usia dini merupakan kelompok rentan saat terjadi bencana, sehingga penting diberikan edukasi kesiapsiagaan sejak dini dengan cara yang menyenangkan dan sesuai perkembangan mereka. Metode pelaksanaan dilakukan melalui workshop yang melibatkan guru dan orang tua di TK Plus Raudhoh, Purwakarta. Peserta diperkenalkan dengan aplikasi Canva untuk mendesain cerita mitigasi bencana, kemudian mengintegrasikannya ke dalam Book Creator. Hasil kegiatan menunjukkan guru antusias, meskipun sebagian masih mengalami kesulitan teknis dalam pengoperasian aplikasi. Dengan pendampingan intensif, peserta mampu menghasilkan buku digital interaktif yang memuat simulasi langkah penyelamatan diri saat gempa. Kegiatan ini berkontribusi dalam peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran sekaligus membentuk materi edukatif yang menarik bagi anak usia dini. Dengan demikian, Book Creator terbukti potensial sebagai media pembelajaran mitigasi bencana berbasis digital yang dapat meningkatkan kesiapsiagaan anak sejak dini.

Keywords: Book Creator, mitigasi bencana, anak usia dini, media digital, workshop.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang berada di wilayah cincin api Pasifik (Ring of Fire), sehingga

rawan terhadap berbagai bencana alam, khususnya gempa bumi (Setiawan, dkk., 2022). Gempa bumi dapat terjadi kapan saja tanpa peringatan dini yang memadai. Oleh karena itu, penting bagi

masyarakat, termasuk anak-anak, untuk memiliki pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya mitigasi bencana sejak usia dini.

Anak usia dini merupakan kelompok rentan dalam situasi bencana (Hidayat, dkk., 2023). Mereka belum memiliki pemahaman yang cukup serta keterampilan untuk menyelamatkan diri saat terjadi gempa. Namun, pada masa usia dini inilah fondasi karakter dan pengetahuan dasar mulai terbentuk, sehingga sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai kesiapsiagaan dan pengenalan terhadap mitigasi bencana dengan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional mereka (Wahyuni, 2024).

Salah satu pendekatan yang efektif dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah melalui alat permainan edukatif yang interaktif dan menarik (Fatimah, dkk., 2023). Menurut Tanjung & Anggalih (2024) *Book Creator* merupakan sebuah aplikasi digital yang memungkinkan pengguna membuat buku interaktif dengan gambar, suara, dan teks, menjadi media yang potensial untuk digunakan dalam mengenalkan konsep mitigasi bencana kepada anak-anak. Dengan memanfaatkan *Book Creator*, anak dapat belajar sambil bermain, mengeksplorasi situasi simulatif bencana, serta memahami tindakan-tindakan yang harus diambil saat terjadi gempa dalam bentuk visual dan narasi yang sederhana. Menurut Utami Putri, dkk (2024), pelatihan penggunaan *Book Creator* sebagai media pembelajaran digital terbukti meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam menciptakan materi interaktif yang menarik dan bermakna bagi anak.

Melalui workshop ini, para pendidik, orang tua, maupun fasilitator anak usia dini akan dibekali pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan *Book Creator* sebagai

alat bantu edukatif. Harapannya, kegiatan ini dapat mendorong terciptanya materi pembelajaran mitigasi bencana yang menyenangkan, mudah dipahami, dan berdampak pada peningkatan kesadaran serta kesiapsiagaan anak terhadap bencana gempa bumi.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini semakin relevan di era modern saat ini (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Anak-anak telah akrab dengan perangkat seperti tablet dan smartphone, sehingga media berbasis aplikasi menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran, termasuk mitigasi bencana. Salah satu media yang potensial adalah *Book Creator*, sebuah aplikasi yang memungkinkan pendidik atau orang tua membuat buku digital interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan video (Rini, dkk., 2024). Utami Putri, dkk., (2024) dalam penelitiannya menyatakan pendekatan ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, karena anak tidak hanya melihat atau mendengar, tetapi juga berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran.

Dalam konteks mitigasi bencana, *Book Creator* bisa digunakan untuk membuat simulasi cerita yang menggambarkan situasi gempa bumi dan langkah-langkah yang harus dilakukan anak saat menghadapinya. Konten dapat disesuaikan dengan usia dan kemampuan kognitif anak, misalnya melalui narasi sederhana seperti “Dina dan Gempa Kecil”, di mana tokoh utama menunjukkan bagaimana cara berlindung di bawah meja atau menghindari benda yang bisa jatuh. Sejalan dengan pendapat (Oktaryanti & Anggalih, 2024) yang menyatakan visualisasi ini sangat membantu anak dalam membentuk

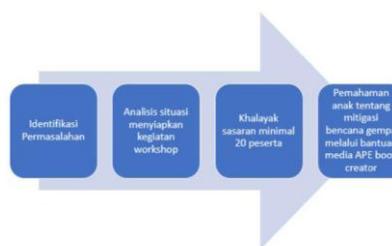
imajinasi yang kuat dan kesiapsiagaan yang tertanam sejak dini. Selain itu, anak bisa diajak membuat bukunya sendiri, yang secara tidak langsung meningkatkan pemahaman serta partisipasi aktif mereka dalam belajar.

Pelatihan atau workshop ini juga menjadi momen penting untuk membekali guru PAUD dan orang tua dengan keterampilan teknis dalam menciptakan konten edukatif menggunakan *Book Creator*. Safitri (2024) dalam penelitiannya menyatakan tidak semua pendidik terbiasa dengan teknologi digital, sehingga pelatihan ini akan memberikan panduan praktis, mulai dari cara mengakses aplikasi, menyusun konten visual dan audio, hingga bagaimana mengintegrasikan nilai-nilai kesiapsiagaan bencana ke dalam narasi anak. Workshop ini juga akan menciptakan ruang kolaborasi antarpendidik untuk saling berbagi ide, inspirasi, dan hasil karya, yang nantinya dapat digunakan secara lebih luas di lingkungan pendidikan.

Melalui penyelenggaraan workshop ini, diharapkan tercipta sinergi antara pendekatan teknologi, pendidikan karakter, dan kesiapsiagaan bencana. Anak-anak usia dini tidak hanya diajarkan untuk mengenal gempa sebagai fenomena alam, tetapi juga ditanamkan sikap tanggap, tidak panik, dan tahu cara menyelamatkan diri. Keterlibatan guru dan orang tua dalam proses ini sangat penting untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan dan adaptif. Dengan demikian, upaya pengurangan risiko bencana dapat dimulai dari rumah dan sekolah, melalui metode yang menyenangkan dan sesuai perkembangan anak.

METODE

Khalayak sasaran pengabdian ini yaitu guru dan orang tua murid kurang lebih sebanyak 20 orang dari salah satu TK yang berada di Kabupaten Purwakarta. Wilayah pengabdian ini terletak di Kabupaten Purwakarta, sebuah daerah di Provinsi Jawa Barat yang memiliki beragam kondisi geografis, dari kawasan pedesaan hingga yang lebih urban. Kabupaten Purwakarta memiliki beberapa TK yang berfokus pada pendidikan anak usia dini, namun masih menghadapi tantangan dalam hal penerapan teknologi pendidikan dan pembelajaran berbasis mitigasi bencana. Salah satu TK yang menjadi sasaran pengabdian ini memiliki keterbatasan dalam hal pengenalan konsep mitigasi bencana gempa kepada anak-anak. Di sisi lain, meskipun TK tersebut memiliki fasilitas pendidikan dasar yang memadai, belum ada alat bantu yang dapat mengajarkan mitigasi bencana dengan cara yang menyenangkan dan sesuai untuk anak-anak usia dini.



Gambar 1. Roadmap pelaksanaan kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan mitigasi bencana gempa kepada anak usia dini dapat menjadi jalan awal untuk membangun kesiapan anak usia dini terhadap bencana yang kerap kali terjadi di Indonesia yaitu bencana gempa bumi. Maka dari itu kegiatan pengabdian

kepada masyarakat ini merupakan langkah konkret dalam memperkenalkan konsep sederhana untuk penyampaian para pendidik kepada anak usia dini dengan menggunakan media yang menyenangkan dan interaktif. Serta untuk menyelaraskan pembelajaran dengan zaman maka dibuatlah dalam bentuk digital, yaitu *Book Creator* yang diintegrasikan dengan desain Canva. Dipilihnya media ini untuk pembelajaran karena dapat mengintegrasikan gaya belajar anak dalam satu media, dalam *Book Creator* yang didesain dalam Canva terdapat visual dengan stimulus gambar, auditori, dan kinestetik dari interaksi sederhana yang dapat mempermudah pendidik dalam pengajaran.

Dengan komunikasi dan koordinasi yang baik bersama para guru dan kepala sekolah maka diselenggarakan dengan sukses kegiatan *workshop* mengenalkan mitigasi bencana gempa kepada anak usia dini melalui alat permainan edukatif *Book Creator* ini di TK Plus Raudhoh pada 19 Juli 2025 dengan melibatkan seluruh guru serta kepala sekolah TK Plus Raudhoh sebagai peserta, pada pukul 13.00-selesai.

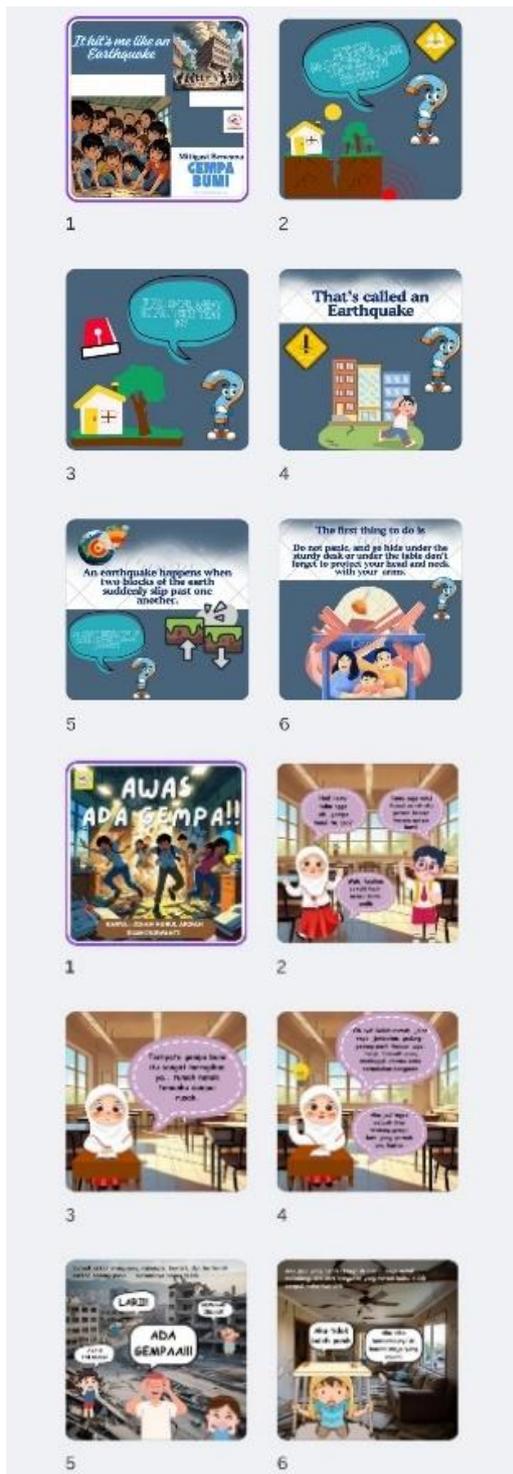
Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa guru di TK Plus Raudhoh masih kebingungan untuk mengoperasikan aplikasi Canva, dan belum mengetahui banyak fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi tersebut. Menyadari adanya permasalahan dari guru-guru tersebut, kami membimbing para guru untuk membuat desain *book creator* di aplikasi Canva terlebih dahulu. Pada saat pelaksanaan yang pertama kami lakukan adalah memperkenalkan aplikasi untuk mendesain buku cerita yang memiliki beragam fitur, di sini dapat membuat latar belakang atau karakter dengan

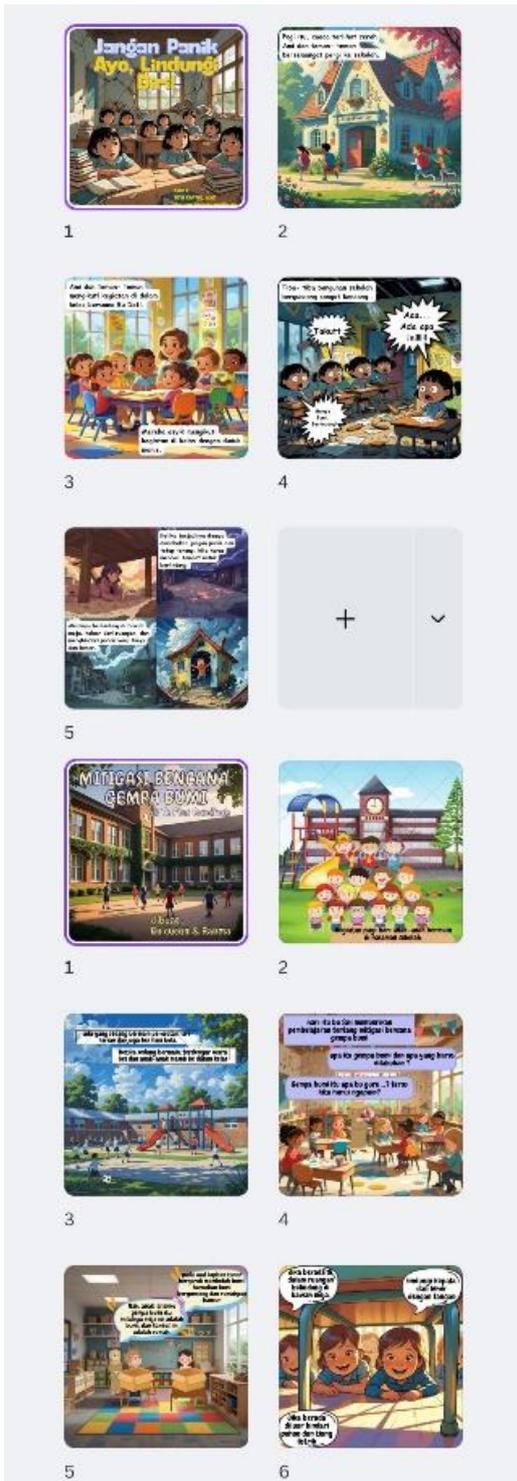
bantuan *Artificial Intelligence (AI)*, dimana guru hanya perlu menyebutkan apa yang mereka inginkan. Setelah memberikan contoh cara menggunakan fitur tersebut peserta *workshop* langsung mengaplikasikannya, hal menunjukkan bahwa para peserta antusias dalam menyimak penjelasan secara menyeluruh.



Gambar 2. Penjelasan fitur canva

Setelah mengetahui dasar pembuatan desain, selanjutnya kegiatan bersifat instruksional dimana para peserta mulai membuat desain berdasarkan imajinasi dan scenario masing-masing dengan langkah-langkah yang kami instruksikan, hal ini sangat mengandalkan kreativitas guru dalam pembawaan pengenalan mitigasi bencana gempa agar mudah untuk dipahami oleh anak usia dini.





Gambar 3. Hasil desain peserta

Setelah halaman awal sampai halaman akhir selesai, selanjutnya kami menjelaskan pemahaman dasar terkait dengan *Book Creator* dimulai dengan menyiapkan akun untuk *log in* serta kami mengarahkan untuk mendaftar

sebagai *teacher* karena memiliki tiga fitur yaitu sebagai murid, guru, dan pengelola sekolah. Setelah itu kami mengarahkan untuk menyimpan hasil desain lalu dimasukkan ke *Book Creator* secara per halaman, selagi guru mengintegrasikan desain Canva dengan *Book Creator*, kami juga menjelaskan fitur apa saja yang terdapat dalam *Book Creator* yaitu visualisasi gambar, suara yang berasal dari rekaman, hingga tautan yang dapat diintegrasikan.



Gambar 4. Penjelasan dasar Book Creator

Tidak hanya dengan instruksi saja, kami selaku penyelenggara juga membantu peserta secara perorangan bila ada yang tidak dimngerti supaya seluruh hal yang telah diberikan tersampaikan dengan masif. Dalam penggunaannya juga kami mengajak peserta untuk meneliti apa saja yang menjadi poin tambah serta kekurangan dari media digital yang dibuat.



Gambar 5. Tutor perorangan

Dengan dibuatnya buku digital ini diharapkan para guru dapat membawakan pelajaran yang bermakna

menggunakan cara yang sesuai dengan hakikat anak usia dini. Hal ini tidak luput juga dari peran penting orang tua dalam mendukung pembelajaran. Kegiatan *workshop* ini diakhiri dengan rasa terima kasih dan rasa puas yang ditunjukkan oleh para peserta setelah *Book Creator* yang dibuat telah diterbitkan. *Book Creator* yang bermakna dan hasil dari buah pikir masing-masing peserta dapat menjadi kenangan indah yang dapat diturunkan baik pada siswa maupun anak dari guru TK Plus Raudhoh sendiri.



Gambar 6. Foto bersama peserta workshop

SIMPULAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Plus Raudhoh Purwakarta yang telah memberikan kesempatan dan bantuan untuk melaksanakan kegiatan workshop. Dan juga mengucapkan terima kasih kepada para peserta workshop yang aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Plus Raudhoh Purwakarta yang telah memberikan kesempatan dan bantuan untuk melaksanakan kegiatan workshop. Dan juga mengucapkan terima kasih kepada

para peserta workshop yang aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56.
- Hidayat, M., Assegaf, A. H., & Fauzan, R. S. (2023). TRANSFORMASI PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI EDUKASI MITIGASI BENCANA GEMPA BUMI PADA ANAK USIA DINI DI CIANJUR JAWA BARAT. *Sebatik*, 27(1), 451-457.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66-77.
- Oktaryanti, L. N., & Anggalih, N. N. (2024). PERANCANGAN DESAIN BUKU EDUKASI INTERAKTIF MENGENALKAN BENCANA CUACA EKSTREM ANAK USIA DINI. *Jurnal Desgrafia*, 2(2), 219-232.
- Putri, S. U., Restya, D. N., Rafifah, F. A., & Muklis, F. A. (2024). Pelatihan Penggunaan Book Creator Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru-guru PAUD. *Abdimas Galuh*, 6(2), 1577-1589.
- Putri, S. U., Restya, D. N., Rafifah, F. A., & Muklis, F. A. (2024). Pelatihan Penggunaan Book Creator Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru-

- guru PAUD. *Abdimas Galuh*, 6(2), 1577-1589.
- Rini, K. P. S., Syarifah, Z., & Maranatha, J. R. (2024). Pelatihan penggunaan book creator untuk membuat buku digital di tk yos sudarso purwakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(12), 924-932.
- SAFITRI, D. I. PENGEMBANGAN DIGITAL GAME ULAR TANGGA MITIGASI BENCANA DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI MITIGASI BENCANA (Bachelor's thesis, (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Setiawan, I. N., Krismawati, D., Pramana, S., & Tanur, E. (2022, November). Klasterisasi wilayah rentan bencana alam berupa gerakan tanah dan gempa bumi di indonesia. In *Seminar Nasional Official Statistics* (Vol. 2022, No. 1, pp. 669-676).
- Tanjung, I. I., & Anggalih, N. N. (2024). PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MITIGASI KEBAKARAN DI DALAM RUANGAN UNTUK ANAK PRASEKOLAH. *Jurnal Desain Grafis Aplikatif*, 2(2), 339-352.
- Wahyuni, S. (2024). Peran Guru Dalam Pendidikan Mitigasi Bencana Pada Anak Usia Dini Di Paud IT Insan Madani Meukek Aceh Selatan (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh)..