



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2019

Sertaan Model Pembelajaran
Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini

Panduan Penerapan Cerita



Gempa di Sekolahku

PANDUAN PENERAPAN
Pembelajaran Cerita Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini

GEMPA DI SEKOLAHKU



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
Tahun 2019

PANDUAN PENERAPAN
Pembelajaran Cerita Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini
“GEMPA DI SEKOLAHKU”

Pengarah:
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Penanggung Jawab:
Kepala Bidang Program dan Informasi

Tim Pengembang:
Dra. Hj. Susi Susiati, MM.Pd.
Dian Sudaryuni K. SS. M.Hum
Ujang Rahmat, SS. M.Pd.

Narasumber/Pakar:
Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

Kontributor:
RA Al-Mukarromah Kota Bandung
TK Kartina Kabupaten Garut
RA Al-Barokah Kota Bandung
TK Al Hidayah Kabupaten Subang

Desain Cover & Layout Isi:
Mita Silviyanti, S.Pd.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
Tahun 2019

KATA PENGANTAR

Itikad untuk terus berupaya menghasilkan pola pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terbaik, menjadi motivasi utama bagi kami sampai akhirnya panduan sebagai perangkat pendukung model pembelajaran mitigasi bencana sejak usia dini ini berada di hadapan Anda.

Penyusunan panduan ini untuk memandu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran cerita melalui kegiatan bermain peran. Panduan ini memuat informasi standar tingkat pencapaian perkembangan, alat dan bahan yang perlu disiapkan, langkah-langkah penggunaan cerita, serta latihan untuk mempraktikkannya.

Untuk mendukung pencapaian stimulasi perkembangan anak usia dini, keberadaan panduan yang terdiri dari penanaman karakter tolong menolong, gotong royong, dan kemandirian diharapkan menginspirasi pendidik mengembangkan lebih lanjut, dengan harapan anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

Kami mengucapkan terima kasih pada tim pengembang dan kontributor naskah (RA Al-Mukarromah Kota Bandung, RA Al-Hidayah Kota Bandung, TK Kartina Kabupaten Garut, dan TK Al-Hidayah Kabupaten Subang) juga semua pihak yang terlibat dan berpartisipasi selama proses uji coba, sehingga panduan pembelajaran ini dapat terwujud. Semoga keberadaan bahan ini dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak yang berkepentingan lebih lanjut.

Bandung Barat, November 2019
Kepala,


Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd. †
NIP. 196101261988031002



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Panduan.....	1
C. Manfaat Penyusunan.....	2
D. Cakupan Materi	2
E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	2
F. Saran Penggunaan Panduan.....	3
PANDUAN PENERAPAN CERITA “GEMPA DI SEKOLAHKU”	4
A. Pentingnya Cerita pada Anak Usia Dini	4
B. Skenario Cerita “Gempa di Sekolahku”	6
C. Kegiatan Bermain Peran	8
1. Persiapan Pembelajaran	8
2. Pelaksanaan Pembelajaran.....	12
3. Penilaian Pembelajaran	14
D. Simpulan.....	15
E. Latihan.....	16
F. Panduan Aman	16
Daftar Pustaka	19



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

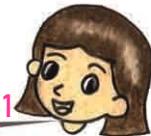
Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik. Potensi tersebut harus dioptimalkan sejak usia dini, sehingga akan menjadi akumulasi sifat baik ketika memasuki usia remaja dan dewasa.

Stimulasi perkembangan anak, terutama dalam mengenali gejala alam di sekitarnya, dapat dilakukan oleh pendidik dengan harapan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak. Memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam berbagai kegiatan seperti membersihkan ruangan, berbaris ketika akan masuk kelas, dan saling memberi kesempatan untuk menggunakan mainan.

Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian oleh anak-anak dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini didasari bahwa pada dasarnya anak-anak sangat suka ketika mereka dapat menirukan idola atau orang lain yang disukainya.

B. Tujuan Panduan

Tujuan yang diharapkan dari penyusunan panduan pembelajaran ini adalah untuk memberikan panduan pada pendidik untuk menumbuhkan karakter tolong menolong, gotong royong, dan kemandirian pada anak usia dini baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas atau di luar kelas melalui bermain peran.



C. Manfaat Penyusunan

1. Pendidik memperoleh gambaran aktivitas yang harus dilakukan selama proses penggunaan cerita melalui bermain peran.
2. Pedoman kegiatan pendidik ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
3. Bahan motivasi pendidik untuk mencari stimulasi yang bisa mengembangkan jiwa kepemimpinan pada peserta didik.

D. Cakupan Materi

Materi yang disampaikan dalam panduan ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tetapi mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP). Standar yang dimaksud, sebagai berikut.

Sikap Spiritual	: 1.1
Sikap Sosial	: 2.2, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11, 2.12, 2.13
Pengetahuan	: 3.1, 3.3, 3.5, 3.6, 3.8, 3.9, 3.11, 3.13, 3.14
Keterampilan	: 4.1, 4.3, 4.5, 4.6, 4.8, 4.9, 4.11, 4.13, 4.14

E. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

1. Dari aspek pengungkapan kebahasaan, diharapkan dapat mencapai kemampuan berkomunikasi secara lisan dan memiliki pembendaharaan kata.
2. Dari aspek tertarik dengan kegiatan seni diharapkan dapat mencapai kegiatan bermain drama sederhana.
3. Dari aspek memahami bahasa diharapkan dapat mencapai kemampuan; Mengulang

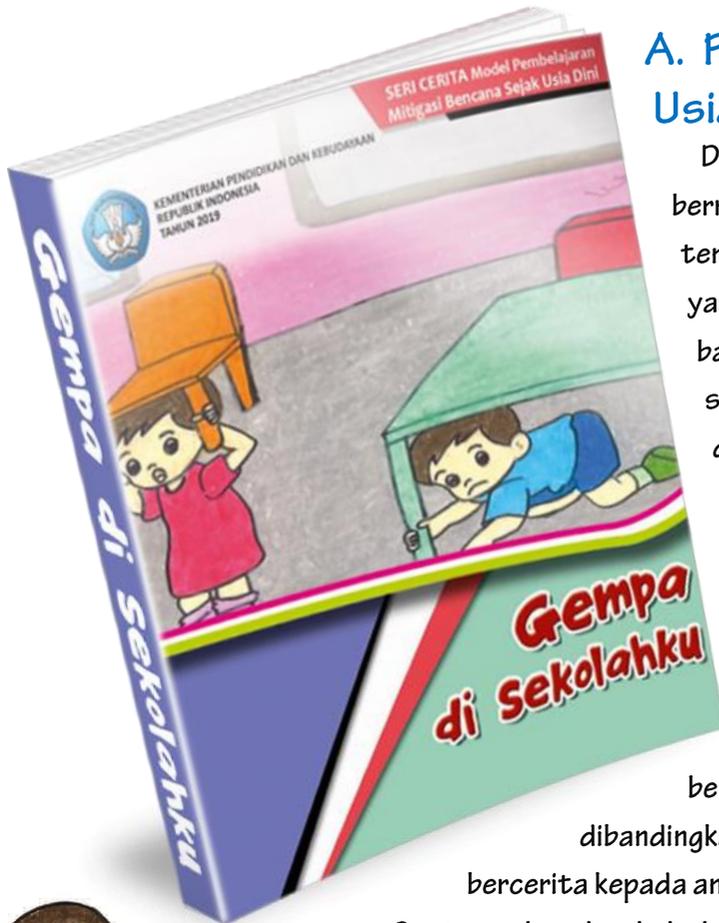


kalimat yang lebih kompleks, Memahami aturan dalam suatu permainan, dan Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.

F. Saran Penggunaan Panduan

1. Perhatikan setiap bagian yang terdapat dalam panduan pembelajaran
2. Baca dan pahami bagian demi bagian panduan pembelajaran ini dengan saksama.
3. Kelompokkan peserta didik sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan bermain peran.
4. Pilihlah peserta didik sesuai dengan karakter yang ada pada cerita, dengan memperhatikan kemauannya atau tidak dipaksa.
5. Buatlah sarana pendukung untuk melengkapi alur cerita.

PANDUAN PENERAPAN CERITA “GEMPA DI SEKOLAHKU”



A. Pentingnya Cerita pada Anak Usia Dini

Dunia anak identik dengan bermain. Agar bermakna bagi pertumbuhan dan perkembangannya, tentu bukan sekadar bermain. Diperlukan medium yang tepat untuk menstimulasi otaknya. Kini, banyak alat permainan yang dapat digunakan di sekitar kita. Namun, saat ini Anda akan diperkenalkan dengan kegiatan bermain melalui cerita. Mengapa harus cerita?

Tradisi bercerita sangat bermanfaat bagi anak. Sangat dianjurkan, baik orangtua maupun orangtua untuk memberikan asupan karakter positif, salah satunya melalui cerita. Cerita biasanya hadir dikemas dalam

bentuk buku. Buku, umumnya lebih mudah dibandingkan perangkat lainnya. Dengan demikian, kegiatan bercerita kepada anak dapat dilakukan dengan membacakan buku.

Saat membacakan buku bagi anak, orangtua atau guru dapat mengenalkan



tokoh-tokoh teladan seperti nabi-nabi dalam agama Islam dan pahlawan nasional yang semuanya berkarakter unggul yang patut dicontoh anak.

Dengan membacakan kisah dari tokoh-tokoh tersebut, dapat membantu membentuk karakter anak seperti tokoh dalam bacaan dan masukkan informasi-informasi positif.

Anak berusia di bawah tujuh tahun sangat sensitif dan responsif terhadap segala bentuk rangsangan yang dia terima sehingga menjadi kesempatan bagi orangtua dan guru di sekolah menanamkan nilai-nilai atau karakter baik yang diharapkan dimiliki anak.

Dalam keseharian, kita mengenal sebutan karakter sebagai suatu tindakan yang sudah menjadi kebiasaan dilakukan oleh seseorang. Bentuknya dapat berupa karakter baik seperti rajin, berperilaku santun atau pantang menyerah dan kebalikannya berupa karakter buruk seperti malas, pembangkang, suka berbohong atau gampang menyerah.

Pengemasan cerita dalam kegiatan bermain peran, diasumsikan efektif. Bagi anak usia dini, bermain peran dapat menumbuhkan daya imajinasi. Ketika anak mendapatkan suatu peran, otomatis anak akan berpikir bagaimana cara menjalankan karakternya.

Kemampuan mencipta pun semakin terasah. Di tahap inilah kreativitas anak berkembang. Anak mulai berani untuk mencetuskan ide, membuat jalan ceritanya sendiri. Tak hanya itu saja, anak pun dilatih untuk cepat tanggap terhadap sesuatu. Dengan bermain peran, anak juga belajar untuk mencari jalan keluar dari suatu permasalahan.

Mengingat efektifnya manfaat bermain peran bagi anak, sudah saatnya guru memfasilitasi kegiatan ini dengan optimal. Bahkan secara praktis, guru mengarahkan anak untuk mengontrol imajinasinya dan mengajarkan perbedaan antara khayalan dengan kenyataan.



B. Skenario Cerita “Gempa di Sekolahku”

“Pada suatu pagi di sekolah TK. Kuncup Mekar, para siswa/siswi sedang berkumpul membuat lingkaran. Dengan dipimpin oleh ibu Rosi dan ibu Nani, mereka semua berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran”.

Tiba-tiba benda-benda yang ada di atas meja guru, seperti pas bunga, tempat pensil, dan gelas minum bergoyang, juga papan tulis yang ada di depan terlihat bergerak-gerak sendiri.

Kemudian terdengar suara bel berbunyi panjaaaaang..... sekali, padahal belum waktunya berbunyi. Rupanya bel tersebut dibunyikan sebagai peringatan bahwa saat itu sedang terjadi gempa.

- | | |
|----------------|--|
| Tokoh Ibu Nani | : Tenang.....tenang.....anak-anak ada gempa.. !!! |
| Tokoh Anis | : Bu guru badanku bergoyang..kepalaku juga pusing...!!! |
| Tokoh Ibu Rosi | : tidak usah panik anak-anak ayo kita segera melindungi diri dengan benda-benda yang ada di sini
Jauhi kaca...!
Masuk kolong meja pegang kuat kaki mejanya
Angkat kursi lindungi kepala!
yang bawa helm....dipakai ...!
Lindungi kepala dengan tas...!!
Berjongkok di sudut dinding....
Lindungi kepala dengan dua tangan...!
Terus berdoa ucapkan Astagfirullaah, Subhaanallaah, AllaahuAkbar.....!!!! |
| Tokoh Amir | : Saya mau pakai helm bu guru... |
| Tokoh Ibu Rosi | : Boleh..., hati-hati.. |
| Tokoh Amir | : Bismillah, Allaahu Akbar....! |
| Tokoh Mita | : Aku masuk kolong meja ya.... |
| Tokoh Siti | : saya ikut Mita... |



- Tokoh Mita : Ayooo ...sini...!!
- Tokoh Ibu Nani : Pegang kuat kaki mejanya...!!!”
- Guru Kelas : Ada seorang anak laki-laki yang sering tidak fokus ketika ibu guru sedang berbicara, tiba-tiba jongkok di depan jendela kaca, dia bernama Dodi. Dan temannya yang bernama Yusuf segera menegurnya
- Tokoh Yusuf : Hey... Dodi jangan dekat kaca... bahaya!
- Tokoh Anis : Sini di pojok, Lindungi kepalamu dengan tas,....Dod..!
- Guru Kelas : Karena kursi dan meja sudah digunakan oleh teman-temannya kemudian Dodi bergeser ke arah pojok tembok melawati ke depan loker kecil.
Tiba-tiba loker kecil yang ada di dekat Dodi roboh, dan mengenai ujung kaki Dodi, sehingga kaki Dodi sedikit terluka
- Tokoh Dodi : 'aduuuh....! sakiit....". (rintih Dodi kesakitan)
- Guru Kelas : Tidak lama kemudian gempa berhenti, Ibu guru menghampiri dan memeriksa kaki Dodi, serta menenangkan Dodi agar tidak panik dan menangis
- Tokoh Ibu Rosi : "Dodi tenang ya., ibu guru dan teman-teman ada di sini. Dodi kan anak yang kuat, dan tidak suka menangis
- Tokoh Dodi : 'iya bu, tapi kaki saya sakiit....”
- Tokoh Ibu Nani : Sebentar ya...! nanti kita obati..!
- Tokoh Ibu Rosi : Anak-anak Alhamdulillah gempanya sudah berhenti. Ayo kita berbaris yang tertib menuju titik kumpul
- Guru Kelas : Sambil menunggu anak-anak berbaris, ibu guru mengambil kotak P3K dari dalam lemari. Kemudian memapah Dodi berjalan keluar kelas. Anto dan Rijal dengan cepat membantu ibu guru. Anto memegang kotak P3K dan Rijal membantu memapah Dodi.



Setibanya di titik kumpul, semua anak ditenangkan oleh ibu kepala sekolah sambil menanyakan kondisi dan perasaan anak-anak

Tokoh Putri : Ibu guru boleh saya bantu...?

Tokoh Ibu Nani : 'boleh,, silahkan Putri..., terima kasih..!!

Tokoh Dodi : 'terimakasih ibu guru, terimakasih Putri, ..!

Tokoh Yusuf : 'ibu kepala Sekolah kenapa kita tidak berkumpul di tempat parkir saja?

Tokoh Kepala Sekolah : karena di sana banyak pohon tinggi,itu sangat berbahaya kalau terjadi gempa lagi. Selain itu kita juga harus menghindari tiang listrik karena sangat berbahaya juga

Tokoh Yusuf : Ooo... begitu ya bu, sekarang saya tahu

C. Kegiatan Bermain Peran

1. Persiapan Pembelajaran

- a. Pendidik menelaah hubungan antara model pembelajaran mitigasi bencana ini dengan kecerdasan yang mungkin muncul pada saat kegiatan bermain peran tersebut, hal ini dikaitkan dengan teori kecerdasan majemuk (*multiple Intelligence*) oleh Howard Gardner. Dilihat dari kajian kecerdasan tersebut maka dalam model ini bisa digunakan dalam menstimulus 9 kecerdasan tersebut, yaitu sebagai berikut :
 - 1) Stimulasi kecerdasan logika matematika dapat distimulasi saat anak menghitung jumlah kursi, meja, lemari, loker yang ada di dalam kelas serta mengelompokkannya sesuai warna.
 - 2) Kecerdasan linguistik dapat distimulasi saat anak diminta menceritakan isi film tentang gempa bumi, bagaimana perasaan mereka setelah menonton film tersebut.
 - 3) Kecerdasan kinestetik dapat distimulasi saat kegiatan simulasi gempa.

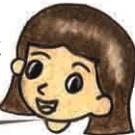


- 4) kecerdasan interpersonal dapat dilatih saat anak melakukan interaksi dengan temannya pada saat simulasi mitigasi berlangsung.
- 5) kecerdasan intrapersonal dapat dilatih saat anak dapat mengendalikan emosi. Bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri pada saat simulasi mitigasi bencana.
- 6) kecerdasan visual spasial bisa dilatih saat anak mengingat jalur evakuasi yang harus dilalui anak pada saat gempa terjadi.
- 7) kecerdasan naturalis bisa distimulasi dapat dilatih dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai alam sekitar anak tentang dampak lingkungan yang disebabkan oleh gempa.
- 8) kecerdasan musical dapat dilatih saat menyanyikan lagu tentang siaga bencana gempa.
- 9) kecerdasan spiritual dapat dimunculkan saat memberikan pesan moral setelah menonton film dan saat simulasi bencana.

b. Menelaah atau menentukan indikator yang akan muncul pada model pembelajaran mitigasi ini, dibubungkan dengan PP no 146 tahun 2014 :

c. Menentukan materi yang akan diajarkan kepada anak dengan menumbuhkan nilai gotong royong, tolong menolong, mandiri, ketahan malangan (survival) dan religius, sesuai dengan tujuan dari mitigasi bencana yaitu :

- 1) Jenis dan ciri-ciri bencana
- 2) Tata letak ruangan yang aman bencana
- 3) Alat dan barang yang dibutuhkan anak untuk



keselamatan diri saat menghadapi bencana

- 4) Keterampilan dalam pengamanan dan penyelamatan diri terhadap risiko bencana
- 5) Langkah-langkah evakuasi

d. Menentukan Alokasi Waktu

Waktu yang diperlukan dalam menyampaikan materi mitigasi ini ditentukan oleh seberapa banyak kompetensi yang akan dicapai dan keluasan serta kedalaman materi. Adapun materi Mitigasi ini terintegrasi pada

Tema : Gejala Alam

Sub Tema : Mitigasi Gempa Bumi

Jumlah Pertemuan : 10 kali pertemuan



e. Media pembelajaran

Sarana atau media yang dibutuhkan disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan pembelajaran mitigasi, di antaranya adalah :

- 1) Gambar macam-macam bencana alam (Gunung meletus, gempa :bumi, longsor, banjir, tsunami)
- 2) Film animasi macam-macam bencana alam (gunung meletus, gempa, longsor, banjir, tsunami)
- 3) Gambar tentang tata letak ruangan yang aman dari bencana
- 4) Gambar tata cara evakuasi gempa yang benar

f. Alat / Bahan bermain peran



Benda nyata :

- 1) Meja
- 2) Kursi
- 3) Helm
- 4) Kotak P3K

Bahan alat untuk yang dibuat :

- 1) Spidol besar
- 2) Kertas manila / karton
- 3) Kardus bekas
- 4) Kertas lipat
- 5) lem

g. Spesifikasi tugas yang akan dilakukan anak

- 1) **Pertemuan I** : Anak diajak untuk melihat jenis-jenis bencana lewat gambar. Tujuannya adalah agar anak mengetahui, dan mengenal jenis-jenis bencana lebih real lewat gambar serta melatih kecerdasan majemuk anak diantaranya kecerdasan linguistik dengan berani mengungkapkan pendapatnya tentang bencana, membaca kata yang tertulis dalam gambar, kecerdasan logik matematik dengan mengungkapkan sebab akibat, kecerdasan spiritual dan sebagainya.
- 2) **Pertemuan II** : Anak diajak menonton film animasi tentang gempa bumi. Tujuannya agar anak dapat mengidentifikasi materi film yang dilihat anak serta dapat menceritakannya.
- 3) **Pertemuan III** : Anak melakukan percobaan gempa bumi dengan menggunakan kotak mitigasi



- 4) **Pertemuan IV-V** : Anak diajak untuk melihat gambar tentang tata letak ruang yang aman bencana kemudian anak diajak menganalisa tata letak ruang atau peralatan yang aman dikelas jika suatu saat terjadi gempa. Tujuannya adalah anak memiliki gambaran apa yang harus dilakukan dengan barang-barang yang ada jika terjadi gempa.
- 5) **Pertemuan VI-IX** : Anak diajak untuk melakukan gerakan-gerakan antisipasi gempa sesuai gambar yang disediakan. Tujuannya adalah memberikan pengalaman langsung apa yang harus dilakukan dan benda apa yang harus digunakan untuk melindungi diri dari gempa yang terjadi.
- 6) **Pertemuan X** : Puncak Tema yaitu simulasi atau bermain peran cara melindungi diri dari gempa. Tujuannya anak dapat melakukan antisipasi terhadap akibat dari gempa.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap ini semua peserta didik harus sudah mengetahui atau memahami materi atau bahan pengajaran dalam hal ini mitigasi bencana. Karena metoda pembelajaran bermain peran ini lebih diarahkan kepada penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Berikut adalah pembelajaran mitigasi bencana melalui metoda bermain peran pada anak usia dini :

a) Judul Drama : Gempa di Sekolahku

b) Tujuan :

- 1) Anak mengenal gempa bumi sebagai bagian dari bencana alam yang diciptakan Allah



- 2) Anak dapat mengetahui alat dan barang yang dibutuhkan untuk keselamatan diri saat menghadapi gempa.
 - 3) Anak memiliki keterampilan dalam pengamanan dan keselamatan diri terhadap risiko menghadapi gempa bumi, dengan melakukan gerakan-gerakan antisipasi gempa.
 - 4) Anak memiliki pengetahuan tentang langkah-langkah evakuasi.
- c) Kompetensi Inti/kompetensi dasar :
- Sikap Spiritual : 1.1
- Sikap sosial : 2.2, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11, 2.12, 2.13
- Pengetahuan : 3.1, 3.3, 3.5, 3.6, 3.8, 3.9, 3.11, 3.13, 3.14
- Keterampilan : 4.1, 4.3, 4.5, 4.6, 4.8, 4.9, 4.11, 4.13, 3.14
- Nilai Karakter : spiritual, tolong menolong, mandiri, gotong royong dan survival (ketahanan malangan)
- Jumlah anak : 10 – 15 anak



- Durasi : 30' – 45 '
- Tokoh / Peran ;
- Benda mati : loker tas (2 anak), lemari (2 anak)
- Benda nyata : kursi, tas anak, kapas, alkohol, betadin
- Tokohnya : Guru, Kepala Sekolah, Amir, Mita, Yusuf, Dodi, Anto, Rijal, siswa 1, siswa 2, siswa3
- d) Langkah-langkah bermain :
- 1) Guru mengajak anak membuat lingkaran



- 2) Review/ percakapan materi mitigasi bencana di hari sebelumnya (Guru mengajak anak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan, menalar, mengomunikasikan bahan, alat dan kegiatan yang akan dilakukan.
- 3) Guru menyebutkan tokoh-tokoh yang harus diperankan, dan menawarkan kepada anak siapa yang akan memerankannya.
- 4) Guru membagikan tulisan nama-nama benda dan gambar yang diperankan anak (loker, lemari)

3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian dilakukan melalui observasi/ pengamatan untuk melihat respons anak dalam penanaman perilaku, seperti:

- a. Bagaimana sikap anak pada saat bermain;
- b. Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat;
- c. Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan;
- d. Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi;
- e. Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib atau aturan main;
- f. Bagaimana sikap anak pada saat melakukan perannya;
- g. Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya.



Contoh Format Pengamatan

Nama Lembaga PAUD :

Alamat :

Tahun Ajaran :

Hari/Tanggal :

No.	Nama Anak	PENILAIAN TINGKAT PENCAPAIAN																							
		AGAMA-MORAL				FISIK				KOGNITIF				BAHASA				SOSIAL-EMOSI				SENI			
		BB	MB	B5H	B5B	BB	MB	B5H	B5B	BB	MB	B5H	B5B	BB	MB	B5H	B5B	BB	MB	B5H	B5B	BB	MB	B5H	B5B
1.																									
2.																									

Keterangan:

Isilah tabel di atas dengan tanda (V) pada kolom yang berisi tanda di bawah ini:

BB=Belum Berkembang, MB=Mulai Berkembang, B5H=Berkembang Sesuai Harapan, B5B=Berkembang Sangat Baik

_____, _____ 20__

Mengetahui
Kepala,

Guru,

D. Simpulan

Melalui kegiatan main peran berdasarkan naskah cerita di atas, nilai-nilai moral yang disampaikan adalah:

1. Mau untuk membantu orang yang membutuhkan maka kamu akan terbantu juga;
2. Sifat yang buruk akan mendapatkan ganjaran;
3. Keinginan untuk bekerjasama sangatlah menguntungkan semua pihak;
4. Memperhitungkan segala sesuatu sebelum bertindak akan sangat bijaksana;
5. Berani berbuat harus berani pula menanggung resikonya.



E. Latihan

Coba lakukan kegiatan bermain peran tadi dengan cerita lain masih dengan tema karakter tolong menolong, gotong royong, dan kemandirian.

F. Panduan Aman

Berikut ini tips aman ketika menghadapi bencana gempa, yang ditulis Wisnubrata dalam artikelnya "Tips Menyelamatkan Diri Saat Gempa Bumi" (kompas, 2018). Kebiasaan waspada Kenali daerah sekitar tempat tinggal (apakah termasuk rawan gempa atau tidak). Ketika masuk ke sebuah gedung atau bangunan, perhatikan di mana letak pintu keluar, tangga darurat, atau cara-cara untuk mengeluarkan diri jika sewaktu-waktu harus menyelamatkan diri. Di dalam ruangan tempat kita berada, perhatikan titik-titik yang aman untuk berlindung ketika gempa terjadi. Perhatikan juga tempat yang berbahaya jika gempa terjadi, seperti di dekat kaca, tiang atau pilar, lemari, dan lain-lain. Catat dan simpan nomor-nomor telepon penting yang harus dihubungi saat gempa terjadi seperti PMI, rumah sakit, pemadam kebakaran, polisi, dan lain-lain. Matikan kran air, kompor, gas, dan listrik jika selesai digunakan.

Tindakan ketika gempa terjadi Saat terjadi gempa tetaplah tenang, lalu lakukan tindakan sebagai berikut:

1. Jika berada di dalam rumah, berusaha menyelamatkan diri dan keluarga. Berlindunglah di bawah meja agar tubuh tidak terkena benda-benda yang berjatuh. Lindungi kepala dengan apa saja, misalnya bantal, papan, atau kedua tangan dengan posisi telungkup.
2. Jika berada di luar rumah, merunduk dan lindungilah kepala, lalu bergeraklah menjauh



dari gedung dan tiang menuju daerah terbuka. Jangan melakukan tindakan apapun, tunggulah sampai keadaan benar-benar tenang karena setelah gempa pertama biasanya ada gempa susulan.



3. Jika berada di pusat perbelanjaan atau di tempat umum lainnya, usahakan untuk tetap tenang, biasanya kerumunan orang dalam bencana berpotensi kepanikan. Ikuti petunjuk dari petugas penyelamat. Jangan menggunakan lift ketika terjadi gempa atau kebakaran namun gunakanlah tangga darurat, lalu bergeraklah ke tempat terbuka.

4. Jika berada di dalam kendaraan Berpeganganlah dengan erat sehingga tidak terjatuh dari guncangan atau jika kendaraan berhenti secara mendadak.

Tetaplah tenang dan ikuti perintah atau petunjuk dari petugas. Mintalah pengemudi untuk menghentikan kendaraan. Setelah itu bergeraklah ke tempat yang terbuka.

5. Jika berada di gunung atau pantai Gempa dapat menimbulkan longsor di gunung atau perbukitan. Jika Kamu berada di pegunungan, bergeraklah ke tempat yang aman seperti lapangan terbuka yang jauh dari daerah lereng. Gempa di bawah laut bisa menimbulkan gelombang tsunami, jika gempa itu terjadi, bergeraklah ke dataran yang lebih tinggi.

Tindakan setelah gempa terjadi Setelah bencana gempa bumi terjadi, lakukanlah langkah-langkah berikut: Bila masih berada di dalam ruangan atau gedung, segeralah keluar. Periksa keadaan diri sendiri, apakah ada bagian tubuh yang terluka atau tertimpa benda-



benda. Mintalah orang dewasa untuk mematikan aliran listrik dan gas. Janganlah menyalakan api, karena bisa terjadi kebocoran gas atau tumpahan bahan bakar. Jika mampu, berilah pertolongan pertama kepada orang-orang yang berada di sekitarmu. Dengarkanlah informasi dari sumber-sumber yang terpercaya dan bertindaklah sesuai imbauan.



Daftar Pustaka

Depdiknas. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.

Purnamasari, Ariavita 2004. *Melatih anak agar Mandiri, terjemahan dari Last Straw Strategies*. Erlangga.

Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Kemdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Jakarta: Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.

Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.

Megawangi, R. 2009. *Pendidikan Karakter. Indonesia Heritage Foundation*. Jakarta. Cetakan ke 3.

Megawangi, Ratna. 2007. *Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Puskur, Balitbang Kemdiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wisnubrata "Tips Menyelamatkan Diri Saat Gempa Bumi", <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/01/24/212723120/tips-menyelamatkan-diri-saat-gempa-bumi?page=all>.





PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Jalan Jayagiri No. 63 Desa Jayagiri Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat 40391

 @pppauddikmasjabar

 PP-Paud dan Dikmas Jawa Barat

 @pppauddikmasjabar

 <https://pauddikmasjabar.kemendikbud.go.id/>