



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH

MPLS
Ramah

SERI PEMBELAJARAN
AZAM INDONESIA HEART

Rujukan Kegiatan

**Masa Pengenalan Lingkungan
Satuan Pendidikan Ramah
(MPLS Ramah)**

untuk Sekolah Menengah Atas/Kejuruan Sederajat



Rujukan Kegiatan

**Masa Pengenalan Lingkungan
Satuan Pendidikan Ramah
(MPLS Ramah) untuk
Sekolah Menengah Atas/
Kejuruan Sederajat**

Daftar Isi

Hari 1: Mengenal Sekolah, Membangun Karakter Hebat	1
Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria	5
Kegiatan 2: Wawasan Wiyata Mandala	6
Kegiatan 3: Aku dan Sekolahku	7
Kegiatan 4: Aku dan Sekitarku	10
Kegiatan 5: Aku Anak Indonesia Hebat, Karakterku Kuat	13
Kegiatan 6: Penggunaan Internet dan Media Sosial Sehat dan Pengawasan Penggunaan Gawai (Screentime)	19
Hari 2: Lingkungan Baruku Aman, Nyaman, dan Menggembirakan	23
Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria	26
Kegiatan 2: Ruang Perjumpaan Murid Baru	27
Kegiatan 3: Profil Lulusan	37
Kegiatan 4: Lingkungan Belajar Aman, Nyaman, dan Menggembirakan (LBANM)	38
Kegiatan 5: Membangun Kesiapsiagaan Bencana di Sekolah	46
Hari 3: Kenali Diri, Raih Prestasi	52
Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria	55

Kegiatan 2: Asesmen MPLS Ramah Literasi Membaca dan Numerasi	56
Kegiatan 3: Eksplorasi Diri: Mengenali Potensi yang Ada	60
Kegiatan 4: Menghubungkan Minat dan Bakat	63
Kegiatan 5: Penumbuhan Motivasi, Semangat, dan Cara Belajar yang Efektif	68
Hari 4: Bersama Kita Jaga, Bersama Kita Tumbuh	76
Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria	79
Kegiatan 2: Aku, Kamu, dan Lingkungan Kita Bersama	80
Kegiatan 3: Bahaya Judi Online	82
Kegiatan 4: Bahaya NAPZA	85
Hari 5: Tunjukkan Dirimu, Kembangkan Potensimu	91
Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria	92
Kegiatan 2: Unjuk Bakat dan Minat Murid	93
Bagikan di Media Sosial	98
Evaluasi Pelaksanaan	99
Poster 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat	100
Lampiran	101

Hari 1

**Hari 1:
Mengenal Sekolah, Membangun Karakter Hebat**

Tujuan:

- 1) Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru
- 2) Membantu murid baru mengenal kurikulum satuan pendidikan
- 3) Membantu murid baru mengenal dan beradaptasi terhadap sarana prasarana yang tersedia di lingkungan satuan pendidikan

Topik Kegiatan	Uraian Kegiatan	Durasi
Pertemuan Pagi Ceria	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat2. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya3. Berdoa Bersama	30 menit
Pengenalan Visi, Misi, dan Tujuan sebagai Ciri Khas Satuan Pendidikan	Wawasan Wiyata Mandala Murid dikenalkan visi, misi, program dan budaya satuan pendidikan agar memahami dan menghargai fungsi satuan pendidikan sebagai tempat pembelajaran dan pengembangan diri	45 menit
Pengenalan Budaya Satuan Pendidikan		

Topik Kegiatan	Uraian Kegiatan	Durasi
Pengenalan fasilitas di lingkungan satuan pendidikan	<p>Aku dan Sekolahku</p> <p>Murid diajak tur keliling satuan pendidikan untuk melihat fasilitas pembelajaran agar lebih mengenal satuan pendidikan dan siap untuk memulai pembelajaran.</p>	60 menit
Pengenalan kondisi lingkungan di sekitar satuan pendidikan	<p>Aku dan Sekitarku</p> <p>Murid diminta untuk identifikasi kondisi dan fasilitas yang terdapat di lingkungan sekitar satuan pendidikan untuk mengetahui layanan, akses, dan akomodasi pembelajaran.</p>	45 menit
Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat	<p>Aku Anak Indonesia Hebat, Karakterku Kuat</p> <p>Murid diperkenalkan nilai Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dengan bernyanyi, beraksi dan simulasi catatan harian.</p>	75 menit
Keadaban Digital	<p>Penggunaan Internet dan Media Sosial Sehat dan Pengawasan Penggunaan Gawai (Screentime)</p>	45 menit

	Murid diajak menonton video penggunaan internet dan media sosial yang sehat kemudian membuat contoh takarir dengan pesan positif.	
	Total	300 menit

Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Pertemuan Pagi Ceria.

Kegiatan	Durasi
Pengondisian	15 menit
Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat	8 menit
Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	2 menit
Berdoa Bersama	5 menit
Total Durasi	30 menit

a. **Durasi:** 30 menit.

b. Alat dan Bahan:

- 1) Audio Senam Anak Indonesia Hebat;
- 2) Jinggel MPLS;
- 3) Pengeras Suara.

c. Alur Kegiatan:

- 1) Selama menunggu murid berkumpul, guru memutar Jinggel MPLS Ramah (Jinggel MPLS: s.id/jinglemplsramah)
- 2) Guru memulai sesi dengan pemecah kebekuan (*ice breaking*) yel-yel Anak Indonesia Hebat : Sehat, Cerdas, Berkarakter. (Panduan yel-yel: s.id/yelyelAIH);

- 3) Guru meminta murid untuk berkumpul di lapangan dan mengatur posisi senam;
- 4) Murid dan guru bersama-sama melaksanakan Senam Anak Indonesia Hebat (Panduan senam: s.id/senam_SAIH);
- 5) Murid dan guru bersama-sama menyanyikan lagu Kebangsaan Indonesia Raya;
- 6) Murid dan guru berdoa bersama sebelum memulai kegiatan belajar.

Kegiatan 2: Wawasan Wiyata Mandala

Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru mengenal kurikulum satuan pendidikan.

Topik Kegiatan:

- 1) Pengenalan visi, misi, dan tujuan sebagai ciri khas satuan pendidikan;
- 2) Pengenalan budaya satuan pendidikan.

Kegiatan	Durasi
Penyambutan Siswa dan Orang Tua/Wali	15 menit
Pengenalan Warga Sekolah, Visi, Misi, Program, Kegiatan, Tata Tertib, dan Budaya Satuan Pendidikan	30 menit
Total Durasi	45 menit

a. Durasi: 45 menit.

b. Alat dan Bahan:

- 1) Alat Tulis;
- 2) Laptop;
- 3) Proyektor;
- 4) Pengeras Suara.

c. Alur Kegiatan:

- 1) Guru dan tenaga kependidikan menyambut murid baru dan orang tua/wali dengan senyum dan sapaan hangat dan ramah serta memberikan jawaban yang sopan jika ada yang menanyakan sesuatu;
- 2) Guru menjelaskan visi, misi, program, budaya, kegiatan dan tata tertib satuan pendidikan yang perlu diketahui oleh murid dan orang tua/wali.

d. Refleksi Kegiatan:

Adakah hal yang masih belum mengerti dan perlu ditanyakan?

Kegiatan 3: Aku dan Sekolahku

Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru mengenal dan beradaptasi terhadap sarana prasarana yang tersedia di lingkungan satuan pendidikan.

Topik Kegiatan:

Pengenalan fasilitas di lingkungan satuan pendidikan.

Kegiatan	Durasi
Tur Sekolah Interaktif	40 menit
Mengisi Lembar Observasi Murid	20 menit
Total Durasi	60 menit

Tur Sekolah Interaktif

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Mengenalkan peserta didik dengan lokasi-lokasi yang ada di sekolah (ruang kelas, perpustakaan, ruang kepala sekolah, ruang guru, UKS, kantin, laboratorium, toilet, tempat ibadah, lapangan, dan fasilitas lainnya);
- 2) Memberikan pemahaman tentang fungsi setiap fasilitas dan bagaimana fasilitas tersebut mendukung kegiatan belajar mengajar.

b. Durasi: 40 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas;
- 2) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Murid dibagi menjadi kelompok kecil (7-10 orang), menyesuaikan dengan jumlah peserta didik);
- 2) Untuk memudahkan, sekolah bisa menyediakan denah sekolah yang berisi lokasi fasilitas sekolah;
- 3) Masing-masing kelompok dipandu/dibimbing oleh guru dan kakak OSIS/MPK untuk mengunjungi lokasi-lokasi sekolah dan memberikan penjelasan singkat tentang fungsi tempat tersebut.

Mengisi Lembar Observasi Murid

a. Tujuan Kegiatan:

Membangun rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap fasilitas sekolah.

b. Durasi : 20 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas;
- 2) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menjelaskan tujuan observasi;
- 2) Guru membagikan lembar observasi murid, bisa berupa tabel sederhana (contoh ada di bawah);
- 3) Murid diminta untuk berbagi hal menarik atau hal baru yang mereka dapatkan melalui “Lembar Observasi Siswa”;

Contoh Lembar Observasi Murid

No.	Nama Fasilitas	Hal Baru yang Dipelajari	Bagaimana Saya Akan Menjaganya?
1.	Perpustakaan	(misal: cara meminjam buku)	(misal: tidak mencoret-coret buku)
2.	Laboratorium		
3.	Ruang Kesenian		
4.	Lapangan Olahraga		
5.	Kantin		

No.	Nama Fasilitas	Hal Baru yang Dipelajari	Bagaimana Saya Akan Menjaganya?
6.	Toilet		
7.	UKS		
8.	Ruang Pramuka		
9.	Alat Pemadam Api Ringan (APAR)		
10.	Titik Kumpul Aman		
11.	Jalur Evakuasi		

- 4) Beberapa murid diminta secara sukarela untuk menyebutkan fasilitas favorit beserta alasannya serta komitmen untuk menjaga fasilitas sekolah.

Kegiatan 4: Aku dan Sekitarku

Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru mengenal dan beradaptasi terhadap kondisi lingkungan sekitar satuan pendidikan termasuk kondisi yang membahayakan manusia.

Topik Kegiatan:

Pengenalan kondisi lingkungan di sekitar satuan pendidikan.

Kegiatan	Durasi
Pengenalan Lingkungan Sekitar Sekolah	20 menit
Pengisian "Lembar Penjelajahan Fasilitas Umum"	25 menit
Total Durasi	45 menit

Pengenalan Lingkungan Sekitar Sekolah

a. Tujuan Kegiatan:

Mengenalkan murid pada kondisi dan fasilitas umum di sekitar sekolah.

b. Durasi: 20 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) LCD Proyektor (jika ada);
- 3) Papan tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menjelaskan pentingnya memahami lingkungan sekitar sekolah;
- 2) Guru mengenalkan kondisi dan fasilitas umum yang sering dijumpai atau dibutuhkan di sekitar sekolah (jika memungkinkan, dilakukan dengan pemutaran video, denah/peta, gambar).

Pengisian Lembar Penjelajahan Fasilitas Umum

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Melatih keterampilan mencatat dan mengamati murid

- secara sistematis melalui lembar observasi;
- 2) Memahami peran dan manfaat fasilitas sekitar dalam mendukung akses dan akomodasi pembelajaran.

b. Durasi: 25 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas;
- 2) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Murid diminta untuk menuliskan atau membuat peta sederhana perjalanan dari rumah ke satuan pendidikan, apa saja fasilitas umum yang mereka lewati, dan kondisi lingkungan satuan pendidikan yang mereka lihat;
- 2) Guru meminta membandingkan peta yang sudah dibuat oleh murid dengan penjelasan sebelumnya dengan mengisi lembar observasi sederhana;

Contoh Lembar Observasi Murid

Kondisi dan Fasilitas yang Telah Disampaikan Sekolah	Peta Sederhana Murid	Sama/Berbeda
Lapangan		Sama (sudah melihat)
Pemadam Kebakaran		Berbeda (belum melihat)
Fasilitas Pelayanan Kesehatan (Rumah Sakit, Puskesmas, Puskesmas Pembantu, Klinik)		
Sungai		

Kondisi dan Fasilitas yang Telah Disampaikan Sekolah	Peta Sederhana Murid	Sama/Berbeda
Papan Informasi (Rambu Lalu Lintas, Rambu Evakuasi di jalan, Papan Informasi Bahaya)		
Zona Selamat Sekolah		
Pos Polisi		
Tebing/Jurang		
Jembatan		
Lubang Galian		
Satwa Liar		

- 3) Guru meminta perwakilan murid menyampaikan hasil identifikasinya dan memberikan refleksi.

Kegiatan 5: Aku Anak Indonesia Hebat, Karakterku Kuat

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat.

Kegiatan	Durasi
Diseminasi Materi Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (GTKAIH)	25 menit
Simulasi Pengisian Catatan Harian Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (GTKAIH)	10 menit
Kegiatan Interaktif 7 KAIH: Bernyanyi, Beraksyi, dan Berkarakter!	40 menit
Total Durasi	75 menit

Diseminasi Materi Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (GTKAIH)

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Menjelaskan terkait Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat;
- 2) Murid memahami manfaat menerapkan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat.

b. Durasi: 25 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) Proyektor (jika ada).

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru memulai sesi dengan pemecah kebekuan/*ice breaking* berupa yel-yel Anak Indonesia Hebat (Sehat, Cerdas, Berkarakter), panduan: s.id/yelyelAIH;
- 2) Sebelum memaparkan materi, guru memberikan

- pertanyaan pemandik kepada murid "Apa saja kebiasaan kecil yang kamu lakukan setiap hari secara rutin?";
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada beberapa murid untuk menjawab;
 - 4) Kemudian, guru memaparkan materi singkat terkait Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat yang dapat diunduh melalui tautan: s.id/mpls7KAIH;
 - 5) Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk melakukan sesi tanya jawab singkat.

Simulasi Catatan Harian Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat

a. Tujuan Kegiatan:

Merekap implementasi Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam kegiatan (atau) aktivitas sehari-sehari.

b. Durasi: 10 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) Proyektor (jika ada);
- 3) Alat tulis;
- 4) Lembar catatan harian dan refleksi murid.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru memaparkan secara singkat mengenai apa itu catatan harian melalui paparan yang dapat diunduh pada: s.id/mpls7KAIH;
- 2) Guru memberikan contoh pengisian lembar catatan harian dan refleksi;
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk melakukan tanya jawab.

Kegiatan Interaktif GTKAIH: Bernyanyi, Beraksi, dan Berkarakter!

a. Tujuan Kegiatan:

Memahami nilai-nilai karakter Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dengan cara menyenangkan.

b. Durasi: 40 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop/komputer;
- 2) Proyektor dan layar (jika ada);
- 3) Pengeras suara;
- 4) Kertas Plano;
- 5) Sticky Notes atau kertas HVS yang dipotong menjadi 4 atau 8 bagian;
- 6) Alat tulis;
- 7) Tautan Album Lagu Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat: s.id/album7kaih.

d. Alur Kegiatan:

1) Bernyanyi dan Beraksi

- Setelah sesi paparan materi, guru menginstruksikan murid untuk duduk nyaman dan siap berinteraksi;
- Guru menjelaskan sesi kegiatan ini sebagai media belajar untuk memahami GTKAIH dengan cara yang seru menyenangkan melalui lagu-lagu pada Album Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat;
- Guru memilih 3 (tiga) video klip yang akan diputar dari Album Lagu GTKAIH. Tautan Album Lagu Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat: s.id/album7kaih (jika durasi lebih panjang, disarankan untuk memutar kedelapan lagu);
- Guru memutar 3 (tiga) video klip yang dipilih. Selama lagu diputar, guru mengajak murid untuk ikut bernyanyi

dan melakukan aksi/gerakan sederhana sesuai lirik atau pesan lagu

Contoh: "Bangun Pagi" (gerakan meregangkan tubuh), "Ayo Olahraga" (gerakan melompat sambil membuka kaki dan mengangkat tangan ke atas secara bersamaan, menyerupai bintang saat dilihat dari atas), "Beda tapi Satu" (gerakan saling merangkul teman), dan sebagainya (disesuaikan dengan kreativitas guru dan murid);

- Setelah sesi bernyanyi bersama, guru memberikan pertanyaan pemantik singkat: "Satu kata tentang pesan lagu ini!";

Catatan:

sesi ini bisa dilakukan untuk semua lagu pada Album Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat jika waktu memungkinkan, dan sesi ini juga bisa dikombinasikan sebagai pemecah kebekuan/*ice breaking* untuk penyemangat di sela kegiatan lainnya.

2) Beraksi dan Berkarakter

- Guru membagikan *sticky note* atau kertas HVS yang telah dipotong kepada masing-masing siswa;
- Guru meminta murid untuk membuat kelompok (setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang murid);
- Guru meminta murid untuk mengisi hal-hal berikut:
 - a) Kebiasaan baik dari 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat yang sudah dilakukan selama ini;
 - b) Cara mempraktikkannya;
 - c) Manfaat yang dirasakan; dan
 - d) Tantangan untuk konsisten melakukannya.
- Murid menuliskan jawabannya di *sticky note* atau kertas HVS dan menempelkannya di kertas plano atau papan tulis (1 kertas plano untuk masing-masing kelompok);
- Guru meminta perwakilan kelompok untuk

- mempresentasikan hasil diskusinya;
- Guru memberikan umpan balik dan refleksi terhadap apa yang disampaikan oleh masing-masing kelompok. Contoh pertanyaan refleksi:
 - a) Dari diskusi kelompok tadi, kebiasaan baik apa dari "Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat" yang menurutmu paling sering kamu lakukan dan paling mudah untuk dipertahankan? Mengapa?
 - b) Kebiasaan mana yang menurutmu paling sulit untuk kamu praktikkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari? Apa alasannya?
 - c) Setelah mendengar presentasi teman-teman, adakah cara baru yang kamu temukan untuk mempraktikkan kebiasaan baik yang belum pernah terpikirkan sebelumnya?

3) Komitmen: Aku Anak Indonesia Hebat

- Setelah diskusi dan refleksi, guru memutar video klip lagu "Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat";
- Guru mengajak murid bernyanyi/melakukan gerakan bersama untuk menguatkan semangat;
- Setelah lagu diputar, guru mengajak murid menuliskan komitmen di kertas/*sticky note* untuk selalu mempraktikkan Tujuh kebiasaan Anak Indonesia Hebat di kehidupan sehari-hari;
- Murid menempelkan komitmennya di kertas plano/papan tulis;
- Guru menutup kegiatan dengan pemecah kebekuan/*ice breaking* berupa yel-yel Anak Indonesia Hebat (Sehat, Cerdas, Berkarakter), panduan: s.id/yelyelAIH.

Kegiatan 6: Penggunaan Internet dan Media Sosial Sehat dan Pengawasan Penggunaan Gawai (Screentime)

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Keadaban Digital.

Kegiatan	Durasi
Pengantar dan Pertanyaan Pemantik	5 menit
Menonton Video	10 menit
Diskusi Reflektif	10 menit
Simulasi Membuat <i>Caption</i> Instagram dengan Pesan Positif	10 menit
Komitmen Diri dan Penutup	10 menit
Total Durasi	45 menit

Pengantar dan Pertanyaan Pemantik

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Mengaktifkan pengetahuan dan pengalaman murid terkait etika digital;

- 2) Membangun keterlibatan dan rasa ingin tahu terhadap topik.

b. Durasi: 5 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Papan tulis;
- 2) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru mengajukan pertanyaan pemandik, misalnya: "Menurut kalian, sopan santun di dunia maya itu penting atau tidak?" atau "Pernahkah kalian melihat komentar jahat di media sosial? Saat membacanya, bagaimana perasaan kalian?";
- 2) Guru mencatat kata kunci dari jawaban murid di papan tulis.

Menonton Video

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Memberikan stimulus untuk pemandik diskusi;
- 2) Menyajikan contoh nyata tentang perilaku di ruang digital.

b. Durasi: 10 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Pemutar video (jika ada);
- 2) Pengeras suara (jika ada).

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru memutar video "Tips Menggunakan Internet dan Media Sosial dengan Aman" melalui tautan: s.id/medsosaman;
- 2) Guru dan murid menyimak dengan seksama;
- 3) Murid mencatat bagian penting dalam video.

Diskusi Reflektif

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Membantu murid menggali pesan moral dari video;
- 2) Memantik pemikiran kritis dan empati terhadap perilaku di ruang digital;
- 3) Mendorong keberanian berbagi pengalaman.

b. Durasi: 10 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas;
- 2) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

Guru mengajukan pertanyaan refleksi:

- 1) Apa pelajaran penting dari video?
- 2) Kalau kamu jadi Sulaiman, apa yang akan kamu lakukan?

Simulasi membuat takarir (*caption*) Instagram dengan pesan positif

a. Tujuan Kegiatan:

- 3) Memantik kreativitas sambil menerapkan nilai yang dipelajari;
- 4) Memberikan pengalaman langsung dalam mengekspresikan keadaban digital.

b. Durasi: 10 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas;
- 2) Alat tulis.

e. Alur Kegiatan:

- 1) Murid menuliskan usulan takarir (*caption*) Instagram dengan pesan positif untuk postingan terkait MPLS Ramah;
- 2) Murid bisa saling bertukar takarir (*caption*) dan saling memberikan masukan.

Komitmen Diri dan Penutup

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Mendorong internalisasi nilai melalui refleksi pribadi;
- 2) Memotivasi murid mengaplikasikan nilai dalam kehidupan nyata.

b. Durasi: 10 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) *Sticky note*/ kertas A4 di potong kecil-kecil;
- 2) Lem/ perekat lainnya;
- 3) Kertas plano/ kertas bahan lainnya untuk menempel *sticky note*/ kertas kecil.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru bertanya: "Apa satu kebiasaan baik di ruang digital yang akan kamu lakukan mulai hari ini?";
- 2) Murid menuliskan komitmennya di kertas kecil/*sticky note* dan menempelkannya pada kertas plano yang ditempel di dinding kelas.

Hari 2

Hari 2:
Lingkungan Baruku Aman, Nyaman, dan
Menggembirakan

Tujuan:

- 1) Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru
- 2) Membantu murid baru mengenal, beradaptasi, dan berinteraksi positif dengan warga satuan pendidikan

Topik Kegiatan	Uraian Kegiatan	Durasi
Pertemuan Pagi Ceria	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat2. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya3. Berdoa Bersama	30 menit
Pengenalan dengan sesama murid dan guru	Ruang Perjumpaan Murid Baru Murid diajak untuk berbagi cerita tentang harapan dan kekhawatirannya menjadi murid baru dan mendiskusikan solusinya dengan Pohon Harapan dan Pohon Solusi.	105 menit

Topik Kegiatan	Uraian Kegiatan	Durasi
Pengenalan Profil Lulusan	Profil Lulusan Murid dikenalkan 8 Profil Lulusan yaitu Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, Kemandirian, Kesehatan dan Komunikasi.	30 menit
Penumbuhan Perilaku Damai	Lingkungan Belajar Aman, Nyaman, dan Menggembirakan (LBANM)	90 menit
Pengenalan denah, tata letak, dan fungsi sarana prasarana di lingkungan satuan pendidikan	Murid diajak berdiskusi dengan membedakan lingkungan aman, lingkungan nyaman dan lingkungan menggembirakan.	
Pengenalan aksesibilitas dan keamanan satuan pendidikan	Membangun Kesiapsiagaan Bencana di Sekolah Murid diajak belajar untuk mengenali ancaman dan bahaya bencana (termasuk bahaya sehari-hari), informasi peringatan dini, jalur evakuasi, peralatan keselamatan, dan mempraktikkan tindakan penyelamatan serta evakuasi dalam situasi darurat.	45 menit
Total		300 menit

Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Pertemuan Pagi Ceria.

Kegiatan	Durasi
Pengondisian	15 menit
Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat	8 menit
Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	2 menit
Berdoa Bersama	5 menit
Total Durasi	30 menit

a. **Durasi:** 30 menit.

b. Alat dan Bahan:

- 1) Audio Senam Anak Indonesia Hebat;
- 2) Jinggel MPLS;
- 3) Pengeras Suara.

c. Alur Kegiatan:

- 1) Selama menunggu murid berkumpul, guru memutar Jinggel MPLS Ramah (Jinggel MPLS: s.id/jinglemplsramah)
- 2) Guru memulai sesi dengan pemecah kebekuan (*ice breaking*) yel-yel Anak Indonesia Hebat : Sehat, Cerdas, Berkarakter. (Panduan yel-yel: s.id/yelyelAIH);

- 3) Guru meminta murid untuk berkumpul di lapangan dan mengatur posisi senam;
- 4) Murid dan guru bersama-sama melaksanakan Senam Anak Indonesia Hebat (Panduan senam: s.id/senam_SAIH);
- 5) Murid dan guru bersama-sama menyanyikan lagu Kebangsaan Indonesia Raya;
- 6) Murid dan guru berdoa bersama sebelum memulai kegiatan belajar.

Kegiatan 2: Ruang Perjumpaan Murid Baru

Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru mengenal, beradaptasi, dan berinteraksi positif dengan warga satuan pendidikan.

Topik Kegiatan:

- 1) Pengenalan dengan sesama murid dan guru;
- 2) Pengenalan dengan tenaga kependidikan dan warga satuan pendidikan.

Kegiatan	Durasi
Membentuk Hubungan yang Lebih Akrab dengan Kegiatan yang menyenangkan	15 menit
Ruang Cerita	30 menit
Identifikasi Harapan dan Kekhawatiran	15 menit

Kegiatan	Durasi
Diskusi Solusi	45 menit
Total Durasi	105 menit

Membentuk Hubungan yang Lebih Akrab dengan Kegiatan yang menyenangkan

a. Tujuan Kegiatan:

Menciptakan rasa aman, saling kenal, dan gembira.

b. Durasi: 15 menit.

c. Alat dan Bahan:

Pengeras suara (jika ada).

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru membagi murid ke dalam kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah 10 murid (disesuaikan dengan jumlah di kelas). Guru perlu mempertimbangkan keterlibatan aktif setiap anggota kelompok dan memperhatikan keragaman anggota kelompok seperti asal sekolah, kedekatan rumah, agama, suku, dsb;
- 2) Guru mencairkan suasana, membangun keakraban, rasa aman, saling kenal, dan gembira dengan pemecah kebekuan/*ice breaking*;
- 3) Alternatif kegiatan pemecah kebekuan/*ice breaking* yang bisa dilakukan adalah melakukan permainan "Sambung Kata":
 - Setiap kelompok diminta maju secara bergantian;
 - Guru memberikan satu kata pemanstik;
 - Masing-masing anggota kelompok menyambung kata dari guru dengan menyebutkan satu kata agar terbentuk

- satu kalimat utuh dan bermakna dengan tema toleransi/ keragaman;
- Kelompok yang lain menyimak dan memberikan apresiasi dengan bertepuk tangan.

e. Refleksi kegiatan:

Pertanyaan pemantik refleksi kegiatan:

- 1) Bagaimana kegiatan pemecah kebekuan/*ice breaking* ini membantumu untuk lebih mengenal teman-teman baru?
- 2) Adakah hal baru dan berbeda setelah melakukan pemecah kebekuan/*ice breaking* ini? Misalnya: kamu sudah merasa tidak canggung dengan teman barumu.

Ruang Cerita

a. Tujuan Kegiatan:

Murid berani berbagi cerita atau harapan dan kekhawatiran tentang pertemanan, pengalaman tidak enak, atau perbedaan.

b. Durasi : 30 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) *Sticky note*/potongan kertas;
- 2) Kertas plano/karton manila;
- 3) Alat tulis (pulpen, spidol besar, dan kecil) dan;
- 4) Kotak dari kardus bekas sebanyak jumlah kelompok.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Murid berkumpul dalam kelompoknya;
- 2) Setiap anggota kelompok harus membuat kesepakatan bersama sebelum berdiskusi. Kesepakatan yang perlu disampaikan seperti: mendengar aktif, menghargai (bila terdapat murid dengan kebutuhan khusus, bisa didorong untuk saling menghargai dan mengakomodasi kebutuhan mereka agar dapat berpartisipasi aktif), menjaga

- kerahasiaan, kenyamanan dalam berpendapat, dan tidak merendahkan orang lain;
- 3) Guru membagikan potongan kertas/*sticky note* kepada murid (masing-masing murid mendapat 2 potong);
 - 4) Murid menuliskan harapan mereka di salah satu kertas, dan menuliskan kekhawatiran mereka di kertas yang lain. Minimal menuliskan satu harapan dan satu kekhawatiran (boleh menuliskan lebih dari satu harapan dan kekhawatiran dalam satu kertas). Tidak perlu menuliskan identitas diri;
 - 5) Guru dapat memberikan contoh harapan dan kekhawatiran untuk memantik anak. Misalnya:
 - Harapanku: "Aku berharap bisa menjadi ketua OSIS dan memiliki teman baik di sekolah baru"
 - Kekhawatiranku: "Aku takut kalau aku tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik dan kurang bergaul di sekolah baru";
 - 6) Kertas-kertas yang sudah diisi dikumpulkan dalam satu wadah yang telah disiapkan di setiap kelompok;
 - 7) Wadah berisi kertas diedarkan pada murid, tiap murid mengambil 2 kertas secara random/ acak dan membacakan isinya di dalam kelompok masing-masing;
 - 8) Guru mengingatkan murid untuk memberikan apresiasi dengan tepuk tangan dan mengimbau untuk tidak merendahkan setiap harapan atau kekhawatiran temannya. Perlu diingatkan bahwa ruang cerita adalah ruang aman bagi murid untuk saling berbagi harapan dan kekhawatiran.

e. Refleksi Kegiatan:

Pertanyaan-pertanyaan pemantik refleksi kegiatan:

- 1) Sebutkan 3 hal baru yang kamu pahami atau rasakan setelah mendengar harapan dan kekhawatiran teman-temanmu!
- 2) Sebutkan 2 pengalaman menarik dari kegiatan ini!
- 3) Sebutkan 1 hal baik yang akan kamu lakukan!

Identifikasi Harapan dan Kekhawatiran

a. Tujuan Kegiatan:

Murid dapat menyepakati dan mengambil keputusan bersama melalui diskusi kelompok.

b. Durasi: 15 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) *Sticky note/potongan kertas;*
- 2) Kertas plano/karton manila;
- 3) Alat tulis (pulpen, spidol besar, dan kecil).

d. Alur Kegiatan:

- 1) Dari beberapa harapan dan kekhawatiran yang telah dibacakan di kegiatan “Ruang Cerita”, murid bersama-sama menyepakati satu harapan yang menjadi harapan bersama dan satu kekhawatiran yang akan dicarikan solusinya;
- 2) Metode pemilihan bisa menggunakan voting.

e. Refleksi Kegiatan:

- 1) Apakah kegiatan ini menyenangkan, menantang, atau membingungkan?;
- 2) Hal baru apa yang kamu rasakan setelah berdiskusi mengidentifikasi harapan dan kekhawatiran? Misalnya: “Aku belajar menghargai pendapat teman”.

Diskusi Solusi

a. Tujuan Kegiatan:

Murid dapat menemukan potensi dukungan untuk mewujudkan harapan yang telah disepakati sebelumnya dan menyusun beberapa ide solusi untuk mengatasi kekhawatiran.

b. Durasi: 45 Menit

c. Alat dan Bahan:

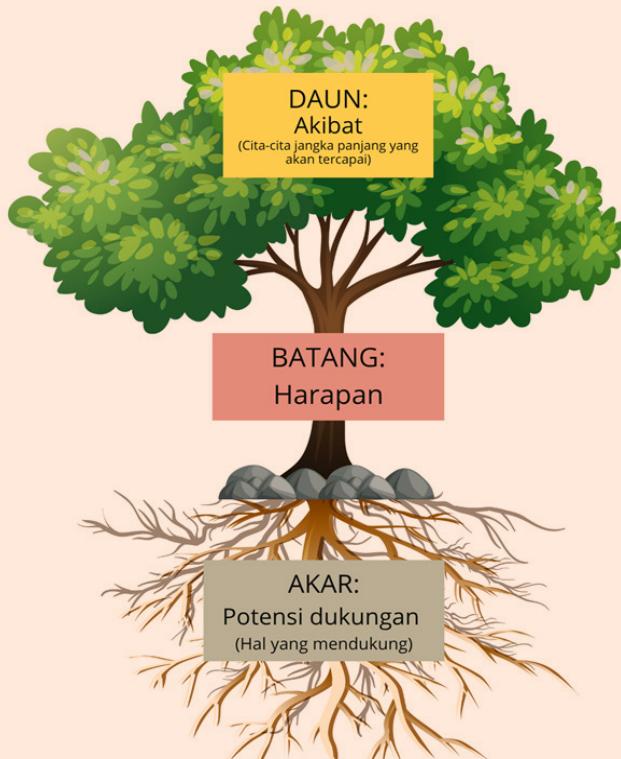
- 1) Sticky note/potongan kertas;
- 2) Kertas plano/karton manila;
- 3) Alat tulis (pulpen, spidol besar, dan kecil).

d. Alur Kegiatan:

- 1) Murid mendiskusikan potensi/*support system* untuk mewujudkan harapan menggunakan ilustrasi "Pohon Harapan";

Pohon Harapan

Diskusikan dengan teman sekelompok tentang harapan kalian di sekolah, kemudian identifikasi potensi/*support system* yang mendukung dan akibat yang muncul jika potensi/*support system* tersebut mendukung harapanmu dengan menggunakan Pohon Harapan di bawah ini!

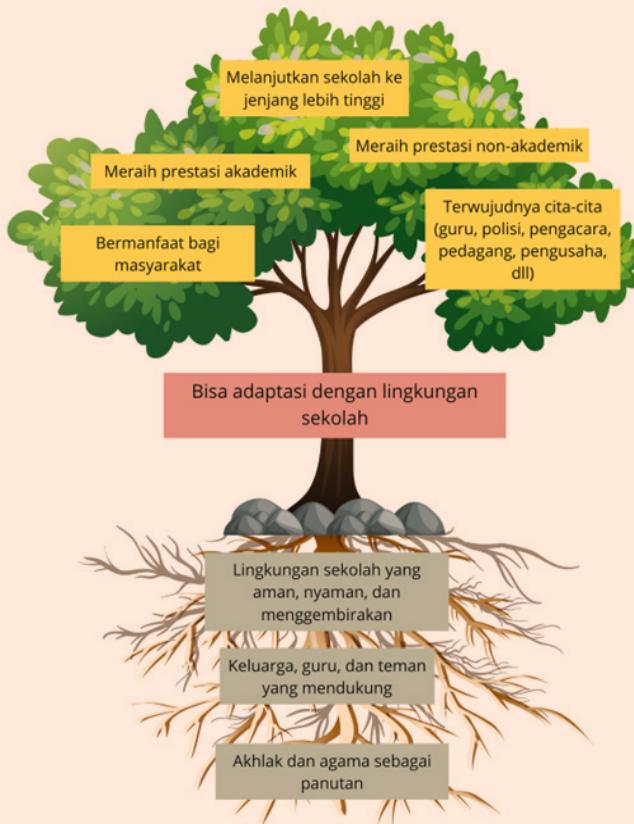


Gambar 1. Pohon Harapan

Berikut contoh pohon harapan untuk harapan
“**bisa adaptasi dengan lingkungan sekolah**”

Pohon Harapan

Diskusikan dengan teman sekelompok tentang harapan kalian di sekolah, kemudian identifikasi potensi/*support system* yang mendukung dan akibat yang muncul jika potensi/*support system* tersebut mendukung harapanmu dengan menggunakan Pohon Harapan di bawah ini!

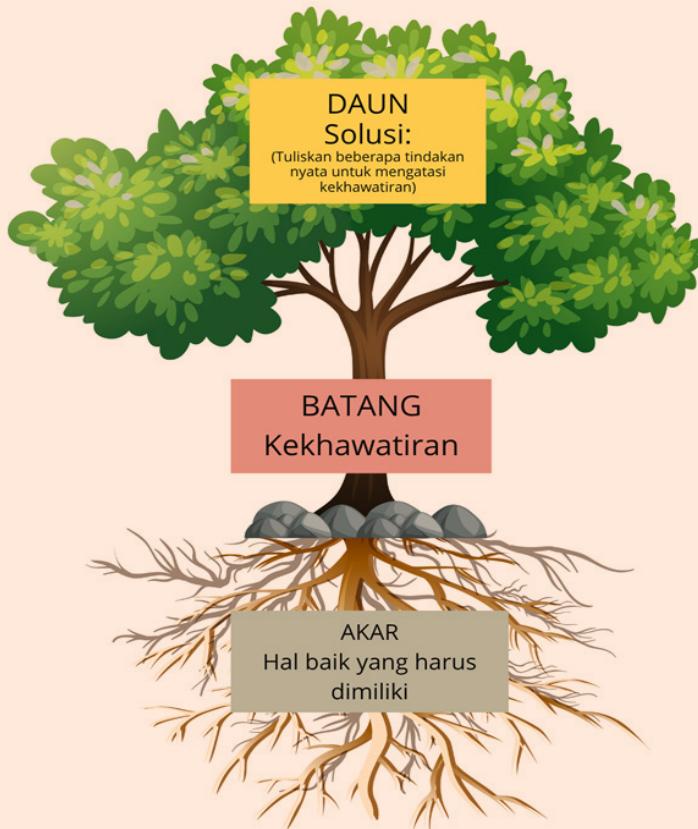


Gambar 2. Pohon Harapan: Bisa Adaptasi dengan Lingkungan Sekolah

- 2) Murid berdiskusi menentukan solusi untuk mencegah dan mengatasi kekhawatiran dengan "Pohon Solusi";

Pohon Solusi

Diskusikan dengan teman sekelompok tentang hal baik yang harus dimiliki dan dilakukan untuk mencegah dan mengatasi kekhawatiran dengan Pohon Solusi di bawah ini!

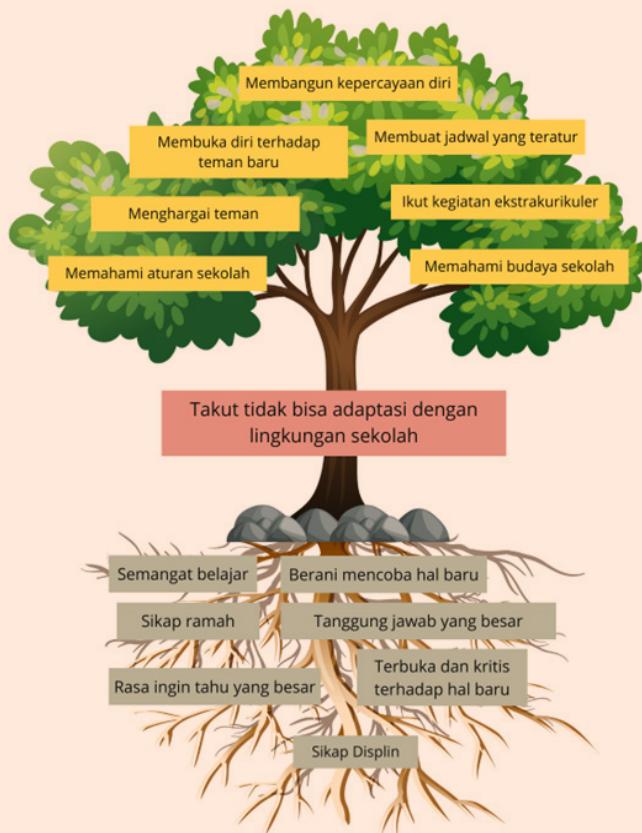


Gambar 3. Pohon Solusi

Berikut contoh pohon solusi untuk kekhawatiran
"takut tidak bisa adaptasi dengan lingkungan sekolah"

Pohon Solusi

Diskusikan dengan teman sekelompok tentang hal baik yang harus dimiliki dan dilakukan untuk mencegah dan mengatasi kekhawatiran dengan Pohon Solusi di bawah ini!



Gambar 4. Pohon Solusi "Takut Tidak Bisa Adaptasi dengan Lingkungan Sekolah"

- 3) Guru membimbing murid untuk membuat peta pikiran (*mind map*) sebagai kesimpulan diskusi "Pohon Harapan" dan "Pohon Solusi";
- 4) Jika waktu memungkinkan, *mind map* tersebut dapat dipresentasikan di depan kelompok yang lain;
- 5) Jika waktu tidak memungkinkan, murid dapat menempelkan *mind map* di kelas untuk dapat dibaca bersama di jam istirahat;



Gambar 5. Contoh Mind Map

e. Refleksi Kegiatan

Pertanyaan pemantik refleksi: hal apa yang kamu pelajari dari seluruh rangkaian kegiatan ini? Misalnya: menjadi lebih akrab dengan teman baru, lebih menghargai pendapat dan kehadiran orang lain ketika berdiskusi, dll.

Kegiatan 3: Profil Lulusan

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Pengenalan Profil Lulusan.

Kegiatan	Durasi
Pengenalan Materi 8 Dimensi Profil Lulusan dan Identifikasi Kegiatan Setiap Dimensi	25 menit
Refleksi	5 menit
Total Durasi	30 menit

a. **Durasi:** 30 menit.

b. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) LCD Proyektor (jika ada);
- 3) Papan Tulis;
- 4) Kertas;
- 5) Alat Tulis.

c. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menjelaskan kepada murid tentang makna dan penjelasan singkat tentang 8 Dimensi Profil Lulusan. (Referensi materi : [s.id/8profilLulusan](#))

- 2) Guru membagi murid menjadi 4 kelompok setiap kelompok membahas 2 dimensi dan contoh perilaku atau praktik yang mencerminkan masing-masing nilai;
- 3) Diskusi kelompok menggunakan metode "warung kopi". Setelah selesai identifikasi di kelompok masing-masing, setiap kelompok menunjuk 2 orang perwakilan yang akan menjelaskan hasil diskusi dan memilih tempat yang cukup berjauhan. Kemudian anggota kelompok A akan mengunjungi dan mendengarkan paparan kelompok B, anggota kelompok B akan mengunjungi dan mendengarkan paparan kelompok C, anggota kelompok C akan mengunjungi dan mendengarkan paparan kelompok D, dan anggota kelompok D akan mengunjungi dan mendengarkan paparan kelompok A;
- 4) Guru menutup sesi pengenalan 8 Dimensi Profil Lulusan dengan memberikan pertanyaan refleksi.

d. Refleksi Kegiatan

- 1) Apakah sudah dapat memahami tentang 8 Dimensi Profil Lulusan?
- 2) Dimensi apakah yang paling kamu pahami?
- 3) Apakah dimensi yang paling menantang untuk diterapkan pada 8 Dimensi Profil Lulusan dan mengapa?

Kegiatan 4: Lingkungan Belajar Aman, Nyaman, dan Menggembirakan (LBANM)

Tujuan Kegiatan:

- 1) Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru;

- 2) Membantu murid baru mengenal dan beradaptasi terhadap sarana prasarana yang tersedia di lingkungan belajar.

Topik Kegiatan:

- 1) Penumbuhan perilaku damai;
- 2) Pengenalan denah, tata letak, dan fungsi sarana prasarana di lingkungan belajar.

Kegiatan	Durasi
Pengantar dan Pemantik Diskusi	10 menit
Diskusi Memahami Lingkungan Belajar yang Aman	
Diskusi Memahami Lingkungan Belajar yang Nyaman	60 menit
Diskusi Memahami Lingkungan Belajar yang Menggembirakan	
Refleksi	20 menit
Total Durasi	90 menit

Pengantar dan Pemantik Diskusi

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Mengingat kembali pengalaman awal murid dalam mengobservasi lingkungan sekolah, menciptakan kesinambungan dengan kegiatan sebelumnya;
- 2) Membangun partisipasi aktif dan mempersiapkan murid untuk diskusi yang lebih mendalam mengenai lingkungan sekolah yang ideal.

b. Durasi: 10 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas plano atau kertas bekas kalender ukuran A3 atau papan tulis;
- 2) *Sticky note* atau kertas yang di potong-potong;
- 3) Karton;
- 4) Spidol;
- 5) Perekat kertas.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menyampaikan bahwa kegiatan ini berkaitan dengan kegiatan sebelumnya, yaitu saat para murid baru berkeliling sekolah dan melihat lingkungan sekolah;
- 2) Guru menjelaskan tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menjelaskan secara mendalam tentang makna lingkungan sekolah yang Aman, Nyaman, dan Menggembirakan;
- 3) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada murid
 - Apakah anak-anak ingat di hari sebelumnya saat kita jalan-jalan keliling melihat sekolah kita ini?
 - Apa kesan anak-anak terhadap lingkungan belajar di sekolah ini?

Diskusi Memahami Lingkungan Belajar Aman, Nyaman, Menggembirakan

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Menggali pemahaman murid secara mendalam tentang apa yang dimaksud dengan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menggembirakan dari perspektif mereka sendiri;
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif murid melalui proses curah pendapat;
- 3) Menyediakan data awal bagi guru dan sekolah tentang harapan serta kekhawatiran murid terkait lingkungan

belajar, yang dapat digunakan untuk perbaikan di masa mendatang.

b. Durasi : 60 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas plano atau kertas bekas kalender ukuran A3 atau papan tulis;
- 2) *Sticky note* atau kertas yang di potong-potong;
- 3) Karton;
- 4) Spidol;
- 5) Perekat kertas.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menyiapkan media Kegiatan (kertas plano) di tiga area terpisah di depan ruangan atau papan tulis. Setiap media akan memiliki judulnya masing-masing:
 - Kertas plano 1/papan tulis: Aman;
 - Kertas plano 2/papan tulis: Nyaman;
 - Kertas plano 3/papan tulis: Menggembirakan;
- 2) Kemudian kertas tersebut masing-masing dibagi menjadi dua kolom. Kolom pertama untuk hal-hal yang membuat sekolah terasa aman/nyaman/menggembirakan, dan kolom kedua untuk hal-hal yang membuat sekolah terasa tidak aman/tidak nyaman/tidak menggembirakan;
- 3) Guru membagikan beberapa lembar *sticky note*/potongan kertas kepada murid untuk menulis langsung hasil diskusi dan menempelkannya di kertas plano/papan tulis.

e. Diskusi memahami Lingkungan Belajar yang Aman.

- 1) Guru memberikan pertanyaan pemantik diskusi kepada murid agar murid terbuka untuk menceritakan apa yang dirasakan selama bersekolah di sekolah sebelumnya.
 - Pernahkah kamu merasa benar-benar aman saat di sekolah?

- Jika ya, di mana kamu saat itu? (Sebutkan nama ruangan atau tempatnya, ya!)
 - Apa yang membuatmu merasa begitu aman di tempat itu? Ceritakan alasannya.
 - Pernahkah kamu merasa tidak aman atau khawatir ketika berada di sekolah?
 - Jika pernah, di mana kejadiannya? (Sebutkan nama ruangan atau tempatnya, ya!)
 - Apa yang membuatmu merasa tidak aman saat itu? Jelaskan alasannya!
- 2) Guru meminta murid untuk menuliskan jawaban pertanyaan di *sticky note*/potongan kertas dan menempatkannya di kertas plano/papan tulis yang sudah diberi tulisan/keterangan area aman/tidak aman.

f. Diskusi memahami Lingkungan Belajar yang Nyaman

- 1) Guru bisa menggunakan pertanyaan pemantik kepada murid:
- Bayangkan satu momen atau tempat di sekolah yang membuatmu merasa paling betah dan nyaman. Di manakah itu? (Tuliskan nama ruangan/tempat yang membuatmu paling nyaman dan betah di sekolah)
 - Apa yang membuat kamu merasa senyaman itu di sana?
 - Pernahkah ada satu waktu atau tempat di sekolah yang justru membuatmu merasa tidak nyaman atau bahkan gelisah?
 - Di manakah itu? Dan apa alasannya kamu merasa tidak nyaman atau bahkan gelisah berada di tempat tersebut? (Tuliskan nama ruangan/tempat yang dirasa tidak nyaman dan alasannya)
- 2) Guru meminta murid untuk menuliskan jawaban pertanyaan di *sticky note* dan menempatkannya di kertas plano/papan tulis yang sudah diberi tulisan/keterangan area nyaman/tidak nyaman.

g. Diskusi memahami lingkungan belajar yang Menggembirakan

- 1) Guru memberikan pertanyaan pemandik kepada murid agar murid terbuka untuk menceritakan apa yang dirasakan selama bersekolah di sekolah sebelumnya.
 - Ceritakan hal yang paling menggembirakan yang pernah kalian alami selama bersekolah?
 - Apakah sekolah menjadi tempat yang paling kalian suka? Mengapa demikian?
 - Hal apa yang membuatmu merasa gembira, tertawa dan senang ketika di sekolah?
 - Pernahkah ada momen atau tempat di sekolah yang membuatmu merasa kurang menyenangkan atau sedih?
 - Hal apa yang membuat kamu merasakan kurang menyenangkan di sekolah?
- 2) Guru meminta murid untuk menuliskan jawaban pertanyaan di *sticky note*/potongan kertas dan menempelkannya di kertas plano/papan tulis yang sudah diberi tulisan/keterangan area menggembirakan/tidak menggembirakan.

Refleksi

a. Tujuan Kegiatan:

Menghubungkan persepsi murid dengan konsep Lingkungan Belajar Aman, Nyaman, dan Menggembirakan (LBANM) yang dijelaskan oleh guru.

b. Durasi : 20 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas plano atau kertas bekas kalender ukuran A3 atau papan tulis;
- 2) *Sticky note* atau kertas yang di potong-potong;
- 3) Karton;

- 4) Alat tulis;
- 5) Perekat kertas;
- 6) Materi LBANM;
- 7) Infografis LBANM.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru melakukan refleksi dari rangkaian kegiatan:

Lingkungan Belajar Aman, Nyaman, dan Menggembirakan yang diharapkan murid:

- Lingkungan belajar seperti apa yang membuat kalian merasa Aman, Nyaman, dan Menggembirakan?
- Pertemanan seperti apa yang membuat kalian merasa Aman, Nyaman, dan Menggembirakan?
- Pembelajaran seperti apa yang membuat kalian merasa Aman, Nyaman, dan Menggembirakan?

Lingkungan Belajar yang tidak diharapkan murid:

- Lingkungan belajar seperti apa membuat kalian tidak merasa Aman, Nyaman, dan Menggembirakan?
- Pertemanan seperti apa yang membuat kalian tidak merasa Aman, Nyaman, dan Menggembirakan?
- Pembelajaran seperti apa yang membuat kalian tidak merasa Aman, Nyaman, dan Menggembirakan?

- 2) Guru menjelaskan pengertian, indikator aspek di sekolah untuk menciptakan Lingkungan Belajar Aman, Nyaman, dan Menggembirakan sesuai dengan paparan dan infografis yang disediakan. Tautan infografis dan paparan: [s.id/
paparanLBANM](https://s.id/paparanLBANM).

Lingkungan Belajar Aman, Nyaman, dan Menggembirakan

1 Aspek Aman



- Aman dari kekerasan
- Aman di ranah digital
- Aman dari bencana
- Lingkungan bersih dan sehat

2 Aspek Nyaman



- Kenyamanan relasi sosial
- Kenyamanan sarana dan prasarana
- Kenyamanan lingkungan

3 Aspek Menggembirakan



- Gembira belajar
- Gembira bermain
- Gembira mengembangkan bakat dan minat

Gambar 6. Bagan Lingkungan Belajar Aman, Nyaman, dan Menggembirakan

Kegiatan 5: Membangun Kesiapsiagaan Bencana di Sekolah

Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru mengenal, beradaptasi, dan berinteraksi positif dengan warga satuan pendidikan.

Topik Kegiatan:

Pengenalan aksesibilitas dan keamanan satuan pendidikan.

Kegiatan	Durasi
Pengenalan Ancaman, Kerentanan, dan Informasi Peringatan Dini Berbagai Jenis Bencana	10 menit
Penyampaian Tindakan Kesiapsiagaan dalam Menghadapi Berbagai Jenis Ancaman Bencana	10 menit
Praktik Kesiapsiagaan Bencana di Sekolah	25 menit
Total Durasi	45 menit

Pengenalan Ancaman, Kerentanan, dan Informasi Peringatan Dini Berbagai Jenis Bencana

a. Tujuan Kegiatan:

Mengenalkan tentang ancaman, kerentanan, dan informasi peringatan dini bencana.

b. Durasi: 10 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) LCD Proyektor (jika ada);
- 3) Poster atau lembar balik;
- 4) Papan tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Rujukan materi dapat diakses melalui tautan:
s.id/spabmplsramah;
- 2) Guru menjelaskan materi ancaman bencana yang mungkin terjadi di sekitar termasuk jenis-jenis bencana, karakteristik, dan tanda-tanda terjadi bencana;
- 3) Guru menjelaskan kerentanan kondisi satuan pendidikan yang dapat memperparah dampak bencana;
- 4) Guru dapat mengenalkan murid pada aplikasi InaRISK Personal untuk mengetahui bahaya di sekitar berikut tindakan kesiapsiagaannya;
- 5) Guru menjelaskan berbagai jenis informasi peringatan dini yang dikeluarkan oleh pemerintah dan platform yang tersedia untuk mengakses informasi tersebut, seperti aplikasi
 - “Info BMKG” untuk mengetahui prakiraan cuaca, peringatan dini bencana (banjir, longsor, gelombang tinggi, tsunami), informasi iklim, informasi kejadian gempa bumi, informasi kualitas udara, informasi prediksi musim, informasi guncangan tanah dan informasi cuaca maritim dan bandara;
 - “MAGMA Indonesia” dari Kementerian Energi dan Sumberdaya Mineral untuk memantau status gunung api dan bencana geologi;
 - “ISPUNet” yang dikelola kementerian lingkungan hidup untuk melihat informasi kualitas udara, dan lain sebagainya;

- 6) Guru dapat menyampaikan jenis-jenis rambu tanda bahaya dan rambu jalur evakuasi baik dalam gedung/ruangan maupun rambu evakuasi di jalan.

Penyampaian Tindakan Kesiapsiagaan dalam Menghadapi Berbagai Jenis Ancaman Bencana

a. Tujuan Kegiatan:

Meningkatkan pemahaman siswa tentang:

- 1) Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengantisipasi bencana atau risiko yang lebih besar, dan;
- 2) Langkah-langkah yang dilakukan ketika ada tanda-tanda kejadian bencana.

b. Durasi: 10 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) LCD Proyektor (jika ada);
- 3) Poster atau lembar balik;
- 4) Papan tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Rujukan materi dapat diakses melalui tautan: s.id/kiespab;
- 2) Guru menyampaikan pesan kunci keselamatan untuk beberapa jenis bencana, yaitu kebakaran, gempa bumi, banjir, wabah penyakit, dan beberapa jenis bencana lain yang sering terjadi di daerah tersebut;
- 3) Selain kejadian bencana, guru juga dapat mengeksplorasi pencegahan dari bahaya sehari-hari seperti kecelakaan kendaraan, kecelakaan di tempat bermain, jatuh, terpeleset, terseret arus, tenggelam, dan lain sebagainya yang membahayakan keselamatan;
- 4) Guru menyampaikan pentingnya menyiapkan tas siaga bencana untuk berjaga-jaga dalam keadaan darurat serta

pentingnya mengetahui nomor-nomor darurat.

Praktik Kesiapsiagaan Bencana di Sekolah

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Menyampaikan Prosedur Operasi Standar Penyelamatan dan Evakuasi Keadaan Darurat; dan/atau
- 2) Mempraktikkan pesan kunci keselamatan dari berbagai jenis bencana.

b. Durasi: 25 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) LCD Proyektor (jika ada);
- 3) Papan tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Apabila sekolah sudah memiliki POS penyelamatan dan evakuasi keadaan darurat, misalkan POS penyelamatan dan evakuasi gempa bumi atau kebakaran atau banjir atau gunung api, guru dapat menyampaikan isi POS tersebut kepada murid. Kemudian bersama mempraktekan isi dalam pos tersebut (simulasi penyelamatan dan evakuasi);
- 2) Apabila sekolah belum memiliki POS kedaruratan, maka guru dapat mempraktikkan salah satu pesan kunci penyelamatan, misal pesan kunci keselamatan gempa bumi dengan 3B (Berlutut, Berlinlindung, Bertahan), bisa sambil menyanyikan lagu:

Berlutut, Berlindung, Bertahan

(Irama lagu becak-becak)

Bumi bentuknya bulat
Lempeng di kulit bumi
Jika lempeng bertumpuk
Terjadi gempa bumi
Rumahku pun bergoyang
Aku langsung berlutut
Berlindung, bertahan, sambil berpegangan

- 3) Selanjutnya guru menjelaskan jalur evakuasi sampai ke titik kumpul yang ada di sekolah dan menyampaikan pesan kunci saat evakuasi, yaitu jangan berlari, jangan mendorong, dan jangan kembali. Murid diajak untuk mengingat pesan kunci evakuasi sambil bernyanyi dan memperagakan "Jangan Berlari, Berisik, Mendorong, Kembali (BBMK)" ;

JANGAN BBMK

(Irama lagu Potong Bebek Angsa)

Kalau ada gempa lindungi kepala
Kalau ada gempa ingat BBMK
Jangan berlari
Jangan berisik
Jangan mendorong
Dan jangan kembali

- 4) Guru mengajak murid untuk mempraktikkan penyelamatan diri dan evakuasi menggunakan jalur evakuasi sesuai

dengan arah rambu evakuasi yang sudah ditentukan menuju titik kumpul aman dengan menerapkan pesan kunci keselamatan;

- 5) Menyampaikan penguatan bahwa latihan penyelamatan dan evakuasi sangat penting untuk mempersiapkan murid menghadapi situasi darurat dan mengembangkan kemampuan untuk bertindak cepat dan tepat dalam situasi darurat;
- 6) Praktik kesiapsiagaan dapat disesuaikan dengan risiko yang dihadapi sekolah.

Hari 3

Hari 3: Kenali Diri, Raih Prestasi

Tujuan:

- 1) Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru
- 2) Mengenal karakteristik dan kebutuhan perkembangan setiap murid baru
- 3) Membantu murid baru mengenal kurikulum satuan pendidikan

Topik Kegiatan	Uraian Kegiatan	Durasi
Pertemuan Pagi Ceria	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat2. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya3. Berdoa Bersama	30 menit
Asesmen MPLS Ramah untuk Literasi Membaca dan Numerasi	Murid mengisi instrumen yang terdiri dari 12 soal literasi membaca dan 12 soal numerasi.	60 menit
Pengenalan kegiatan kesiswaan	Eksplorasi Diri: Mengenali Potensi yang Ada Murid diajak untuk mengidentifikasi dan memahami potensi diri melalui analisis SWOT sederhana.	30 menit

Topik Kegiatan	Uraian Kegiatan	Durasi
	<p>Menghubungkan Minat dan Bakat</p> <p>Murid diperkenalkan dengan OSIS, MPK, Kepanduan dan Ekstrakurikuler untuk dihubungkan dengan minat dan bakatnya yang telah dieksplorasi.</p>	60 menit
Pengenalan intrakurikuler dan kokurikuler	<p>Penumbuhan Motivasi, Semangat, dan Cara Belajar yang Efektif</p> <p>Murid diperkenalkan seluruh mata pelajaran wajib dan pilihan serta cara belajar efektif dan menyenangkan dengan analisis SWOT sederhana, permainan kartu dan refleksi.</p>	120 menit
Total		300 menit

Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Pertemuan Pagi Ceria.

Kegiatan	Durasi
Pengondisian	15 menit
Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat	8 menit
Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	2 menit
Berdoa Bersama	5 menit
Total Durasi	30 menit

a. **Durasi :** 30 menit.

b. Alat dan Bahan:

- 1) Audio Senam Anak Indonesia Hebat;
- 2) Jinggel MPLS;
- 3) Pengeras Suara.

c. Alur Kegiatan:

- 1) Selama menunggu murid berkumpul, guru memutar Jinggel MPLS Ramah (Jinggel MPLS: s.id/jinglemplsramah);
- 2) Guru memulai sesi dengan pemecah kebekuan (*ice breaking*) yel-yel Anak Indonesia Hebat: Sehat, Cerdas, Berkarakter. (Panduan yel-yel: s.id/yelyelAIH);

- 3) Guru meminta murid untuk berkumpul di lapangan dan mengatur posisi senam;
- 4) Murid dan guru bersama-sama melaksanakan Senam Anak Indonesia Hebat (Panduan senam: [s.id/senam_SAIH](#));
- 5) Murid dan guru bersama-sama menyanyikan lagu Kebangsaan Indonesia Raya;
- 6) Murid dan guru berdoa bersama sebelum memulai kegiatan belajar.

Kegiatan 2: Asesmen MPLS Ramah Literasi Membaca dan Numerasi

Tujuan Kegiatan:

Mengenal karakteristik dan kebutuhan perkembangan setiap murid baru.

Topik Kegiatan:

Asesmen MPLS Ramah untuk Literasi Membaca dan Numerasi.

Kegiatan	Durasi
Pelaksanaan Asesmen MPLS Ramah Literasi Membaca dan Numerasi	60 menit
Total Durasi	60 menit

Definisi:

Literasi Membaca: Kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kapasitas individu

sebagai warga negara;

Numerasi: Kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dalam berbagai konteks.

Catatan Penting:

1. Hasil dari Asesmen MPLS Ramah untuk Literasi Membaca dan Numerasi ini tidak berupa skor/angka atau peringkat murid sehingga tidak dapat dan tidak boleh digunakan untuk menyimpulkan kompetensi literasi membaca dan numerasi murid secara utuh.
2. Hasil dari Asesmen MPLS Ramah untuk Literasi Membaca dan Numerasi ini digunakan sebagai bahan untuk guru melakukan persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran untuk penguatan literasi membaca dan numerasi.
3. Hasil dari Asesmen MPLS Ramah untuk Literasi Membaca dan Numerasi adalah milik satuan pendidikan dan tidak perlu disampaikan ke pihak lain termasuk orang tua/wali, sekolah lain, pemerintah daerah, dan pemerintah pusat.
4. Manfaat asesmen dapat maksimal dan tepat sasaran jika bersumber dari hasil murni siswa yang mengisi instrumen dengan serius, mandiri, dan tanpa manipulasi seperti diberi latihan dan kunci jawaban.
5. Satuan pendidikan tidak diperbolehkan berkompetisi untuk mendapatkan hasil tertinggi.
6. Untuk pendidikan khusus, satuan pendidikan dapat menyesuaikan pelaksanaan asesmen ini dengan kondisi murid. Murid dengan hambatan intelektual tidak disarankan mengikuti asesmen ini.

a. Alat dan Bahan:

- 1) Pilihan 1: Berbasis Kertas (Paper-Based Test)
 - Berkas instrumen asesmen versi PDF tersedia di laman www.cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/mplsramah pada hari Senin, 14 Juli 2025;
 - Satuan pendidikan dapat menggandakan berkas instrumen asesmen sejumlah murid baru;
 - Instrumen dapat langsung digunakan tanpa perlu diubah;
 - Akses kunci dan alternatif pembelajaran (akan tersedia di tautan www.cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/mplsramah pada Jumat, 18 Juli 2025);
 - Alat tulis murid (pensil/pulpen);
 - Ruangan yang kondusif.
- 2) Pilihan 2: Berbasis Komputer (Computer-Based Test)
 - Guru/Tenaga Kependidikan yang mampu mengelola pelaksanaan asesmen secara daring;
 - Jaringan internet;
 - Jaringan listrik;
 - Komputer/laptop untuk pengeraaan murid;
 - Gawai pribadi murid (jika diizinkan dan diawasi);
 - Formulir daring dalam format Google Form (dapat diduplikasi dari laman www.cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/mplsramah pada Senin, 14 Juli 2025);
 - Akses kunci dan alternatif pembelajaran (akan tersedia di tautan www.cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/mplsramah pada Jumat, 18 Juli 2025);
 - Ruangan yang kondusif.

b. Alur Kegiatan:

- 1) Persiapan dan pengarahan awal

- Guru memastikan seluruh murid baru sudah berada di ruangan asesmen yang telah ditentukan;
- Guru menjelaskan tujuan asesmen ini secara singkat dan jelas kepada murid, menekankan bahwa asesmen ini bukan untuk nilai atau peringkat, melainkan untuk membantu guru memahami kebutuhan belajar mereka. Ini penting untuk mengurangi kecemasan murid dan mendorong mereka mengerjakan asesmen dengan jujur;
- Guru memberikan instruksi umum mengenai tata cara penggerjaan soal
 - a) Jumlah soal 24 butir terdiri dari 12 literasi membaca, 12 numerasi;
 - b) Durasi waktu maksimal 60 menit;
 - c) Larangan bekerja sama atau menggunakan bantuan dari luar;
- Guru memastikan alat tulis (*jika paper-based*) atau perangkat (*jika computer-based*) murid siap digunakan.

2) Pengisian Asesmen

- Murid mulai mengerjakan asesmen;
 - a) Untuk Asesmen Berbasis Kertas: Murid menerima berkas instrumen asesmen dan mulai mengerjakan soal pilihan ganda dan pilihan ganda kompleks;
 - b) Untuk Asesmen Berbasis Komputer: Murid mengakses formulir daring asesmen dan mulai mengerjakan soal pilihan ganda dan pilihan ganda kompleks.
- Guru mengawasi jalannya asesmen untuk memastikan ketertiban, kemandirian murid, dan tidak adanya manipulasi;
- Guru memberikan instruksi kepada murid untuk berhenti mengerjakan soal setelah 60 menit;
- Murid mengumpulkan lembar jawaban (*jika paper-*

- based)* atau memastikan pengiriman jawaban daring (jika *computer-based*);
- Guru mengumpulkan seluruh lembar jawaban atau memastikan data jawaban daring tersimpan dengan baik.
- 3) Setelah Asesmen (Dilakukan Guru di Luar Jam Pelaksanaan Asesmen Murid)
- Guru memeriksa jawaban murid menggunakan kunci jawaban yang akan disediakan pada Jumat, 18 Juli 2025, melalui tautan www.cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/mplsramah;
 - Guru dapat menggunakan alternatif pembelajaran pada dokumen kunci untuk merencanakan pembelajaran bagi murid.

Kegiatan 3: Eksplorasi Diri: Mengenali Potensi yang Ada

Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru mengenal kurikulum satuan pendidikan.

Topik Kegiatan:

- 1) Pengenalan intrakurikuler dan kokurikuler;
- 2) Pengenalan kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan	Durasi
Mencairkan suasana dan membangun keakraban dengan pemecah kebekuan/ <i>ice breaking</i>	5 menit
Eksplorasi bakat dan minat	20 menit

Kegiatan	Durasi
Refleksi	5 menit
Total Durasi	30 menit

a. Durasi : 30 menit.

b. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas HVS;
- 2) Alat Tulis;
- 3) Laptop (jika ada);
- 4) Proyektor (jika ada):
- 5) Pengeras suara.

c. Alur Kegiatan:

- 1) Guru mencairkan suasana, membangun keakraban, rasa aman, saling kenal, dan gembira dengan pemecah kebekuan/*ice breaking*. Inspirasi pemecah kebekuan/*ice breaking* diantaranya:
 - Pemecah kebekuan (*ice breaking*) gerak dan lagu, contoh video: s.id/pemecahkebekuan
 - Pemecah kebekuan (*ice breaking*) gerakan ringan: Lawan Kata. Peserta harus melakukan gerakan atau mengatakan kata yang merupakan lawan dari yang diberikan. Contoh video: s.id/pemecahkebekuan
- 2) Guru memberikan pertanyaan pemandik pada murid untuk memantik diskusi dalam kelas, dan memilih 3 sampai 4 murid untuk mengungkapkan jawabannya. Beberapa contoh pertanyaan pemandik:
 - Apa yang kalian sukai?
 - Apa yang membuat kalian penasaran?
 - Kegiatan apa yang kalian lakukan dengan senang dan

merasa mudah?

- Apa yang ingin kalian pelajari lebih lanjut?
- 3) Guru dapat memberikan pemahaman pada murid tentang contoh-contoh kategori bakat:
- Akademik (Matematika, IPA, Bahasa);
 - Seni (musik, tari, lukis, teater);
 - Olahraga;
 - Teknologi, kepemimpinan, sosial, dll;
- 4) Kemudian guru memberikan penjelasan kepada murid tentang pentingnya mencoba hal baru untuk menemukan minat yang tersembunyi, salah satunya dengan menggunakan analisis SWOT sederhana yang membantu murid mengidentifikasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*);
- 5) Guru membagikan kertas HVS kemudian meminta murid untuk menggambar 4 kolom dan memberikan nama pada setiap kolom sesuai dengan kategori SWOT;
- 6) Murid diberikan waktu untuk menuliskan jawabannya dan guru dapat menunjuk satu murid untuk mempresentasikannya secara cepat di depan kelas;
- 7) Setelah itu guru menegaskan bahwa setiap individu memiliki keunikan dalam bakat dan minatnya, dan keduanya penting untuk dikembangkan secara seimbang, salah satunya melalui ekstrakurikuler sekolah;
- 8) Guru akan memperkenalkan berbagai jenis Ekstrakurikuler yang tersedia di sekolah (disesuaikan dengan kondisi sekolah) melalui tayangan profil kegiatan ekstrakurikuler:
- Akademik: Klub Sains, Klub Matematika, Klub Bahasa Inggris, KIR (Kelompok Ilmiah Remaja), Debat, dll.
 - Seni: Paduan Suara, Tari Tradisional/Modern, Band, Teater, Jurnalistik, Desain Grafis, Fotografi, Melukis, Kaligrafi, dll.
 - Olahraga: Sepak Bola, Bola Basket, Bola Voli,

- Bulutangkis, Pencak Silat, Karate, Renang, Futsal, dll.
- Kepemimpinan/Sosial: Pramuka, PMR (Palang Merah Remaja), Paskibra, Rohis/Rohkris, Pecinta Alam, dll.
 - Keterampilan: Tata Boga, Kriya, Robotik, Komputer, Daur Ulang, dll.
- 9) Guru mengakhiri sesi ini dengan memberikan pertanyaan refleksi kepada murid.

d. Refleksi Kegiatan:

- 1) Apakah kamu sudah dapat memahami perbedaan minat dan bakat?
- 2) Apakah kamu sudah mengenali minat dan bakatmu sendiri?

Kegiatan 4: Menghubungkan Minat dan Bakat

Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru mengenal kurikulum satuan pendidikan.

Topik Kegiatan:

- 1) Pengenalan intrakurikuler dan kokurikuler;
- 2) Pengenalan kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan	Durasi
Pengenalan Kegiatan OSIS, MPK dan Kependidikan	20 menit
Pengenalan Kegiatan Ekstrakurikuler	20 menit

Kegiatan	Durasi
Menghubungkan Bakat dan Minat dengan Kegiatan Kesiswaan	20 menit
Total Durasi	60 menit

Pengenalan Kegiatan OSIS, MPK dan Kependidikan

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Membangun jiwa kepemimpinan dan tanggungjawab;
- 2) Memperluas jaringan sosial;
- 3) Memperkuat komunikasi antara murid dan satuan pendidikan.

b. Durasi: 20 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) Proyektor (jika ada);
- 3) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menguji wawasan murid tentang kegiatan kesiswaan OSIS, MPK, dan Kependidikan melalui pertanyaan ringan (dapat menggunakan Kahoot / Wordwall / Mentimeter atau disesuaikan di sekolah masing-masing, jika alat/media terbatas) seperti:
 - Apa yang kamu ketahui tentang OSIS, MPK, dan Kependidikan?
 - Sebutkan dua kegiatan OSIS, MPK, dan Kependidikan yang kamu ketahui?
 - Siapa ketua OSIS?

- Siapa ketua MPK?
- 2) Guru memberi penjelasan kepada murid terkait kegiatan yang dilakukan OSIS/MPK dengan:
- Penayangan video profil OSIS/MPK;
 - Foto kegiatan;
 - Poster/gambar;
 - Mengamati ruangan sekretariat OSIS/MPK;
- 3) Murid dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan peran sebagai pengurus OSIS dan MPK (Ketua, Sekretaris, Koordinator Sekbid, dll);
- 4) Masing-masing kelompok dibimbing oleh kakak OSIS/MPK mensimulasikan rapat persiapan kegiatan sekolah (misalnya: pertemuan kelas, perayaan HUT RI, upacara bendera, dan lain-lain);
- 5) Murid memberikan pendapat tentang kegiatan simulasi yang dipandu oleh guru dan didampingi kakak OSIS/MPK.

Pengenalan Kegiatan Ekstrakurikuler

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Menjadi wadah eksplorasi murid;
- 2) Mengembangkan keterampilan.

b. Durasi: 20 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) Proyektor (jika ada);
- 3) Kertas;
- 4) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru membimbing murid membuat kesepakatan bersama sebelum berdiskusi seperti: mendengar dan berpartisipasi

- aktif, menghargai pendapat teman, berpendapat sesuai materi, dan tidak merendahkan orang lain;
- 2) Guru membagi murid dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlahnya;
 - 3) Guru menjelaskan jenis dan kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah dengan penayangan video, poster/gambar, simulasi atau mengamati ruangan ekstrakurikuler. Beberapa jenis kegiatan kesiswaan yang dapat dijelaskan adalah:
 - Akademik: Klub Sains, Klub Matematika, Klub Bahasa Inggris, KIR (Kelompok Ilmiah Remaja), Debat, dan lainnya;
 - Seni: Paduan Suara, Tari Tradisional/Modern, Band, Teater, Jurnalistik, Desain Grafis, Fotografi, Melukis, Kaligrafi, dan lainnya;
 - Olahraga: Sepak Bola, Bola Basket, Bola Voli, Bulutangkis, Pencak Silat, Karate, Renang, Futsal, dan lainnya;
 - Kepemimpinan/Sosial: Kependuan (pramuka), PMR (Palang Merah Remaja), Paskibra, Rohis/Rohkris, Pecinta Alam, dan lainnya;
 - Keterampilan: Tata Boga, Kriya, Robotik, Komputer, Daur Ulang, dan lainnya;
 - 4) Murid mencatat jenis, kegiatan, dan manfaat dari tiap ekskul yang diamati;
 - 5) Murid mendiskusikan dalam kelompok: ekskul mana yang menarik bagi mereka, alasan dan harapannya jika ikut ekskul tersebut;
 - 6) Murid mewakili kelompok menyampaikan hasil diskusi;
 - 7) Murid mencoba sedikit Kegiatan dari ekskul (menyanyikan yel-yel, mencoba alat yang digunakan sesuai ekskul).

Menghubungkan Bakat/Minat dengan Kegiatan Kesiswaan

a. Tujuan Kegiatan:

Mengembangkan kepribadian dan membangun kepercayaan

diri dan karakter sehingga menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga kaya akan pengalaman, keterampilan, dan karakter positif.

b. Durasi: 20 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Sticky note;
- 2) Kertas;
- 3) Alat tulis;
- 4) Papan tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menampilkan daftar kegiatan kesiswaan: OSIS, Kependuan, PMR, Ekskul Musik, Jurnalistik, Rohis, dan lainnya;
- 2) Guru menjelaskan secara singkat profil tiap kegiatan dan kompetensi yang dilatih (misal: komunikasi, kepemimpinan, seni, kerja sama);
- 3) Guru memasang kartu/*sticky note* bakat/minat dan daftar kegiatan kesiswaan bersebelahan;
- 4) Murid diminta memasangkan bakat/minatnya dengan kegiatan kesiswaan yang sesuai;
- 5) Bisa dilakukan secara individu atau berpasangan lalu diskusi. Contoh:
 - Suka desain --> cocok untuk ekskul Desain Grafis/ Publikasi OSIS;
 - Suka bicara --> cocok untuk MC kegiatan, OSIS, Teater.

e. Refleksi:

Murid menuliskan kalimat pada kertas masing-masing atau bisa juga dibagikan potongan kertas kepada siswa : "Aku akan mengikuti kegiatan _____ karena aku suka _____ dan ingin mengembangkan _____.

Kegiatan 5: Penumbuhan Motivasi, Semangat, dan Cara Belajar yang Efektif

Tujuan Kegiatan:

- 1) Membantu murid baru mengenal kurikulum satuan pendidikan;
- 2) Mengenal karakteristik dan kebutuhan perkembangan setiap murid baru.

Topik Kegiatan:

Pengenalan intrakurikuler dan kokurikuler

Kegiatan	Durasi
Mengenal Mata Pelajaran Wajib, Pilihan dan Kokurikuler	25 menit
Mengenal Diri dan Potensi Belajar	25 menit
Membangkitkan Motivasi Internal	25 menit
Teknik dan Strategi Belajar Efektif	25 menit
Mengatasi Tantangan Belajar dan Refleksi	20 menit
Total Durasi	120 menit

Mengenal Mata Pelajaran Wajib, Pilihan, dan Kokurikuler

a. Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru memahami struktur kurikulum sekolah (mata pelajaran wajib, pilihan, dan kokurikuler) agar mereka bisa merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan potensi.

b. Durasi: 25 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Papan tulis/*Whiteboard* atau proyektor: untuk menampilkan poin-poin penting, daftar mata pelajaran, dan contoh kegiatan;
- 2) Spidol/alat tulis atau laptop/komputer: untuk menulis atau menampilkan materi;
- 3) Brosur/lembar informasi kurikulum (opsional): jika sekolah memiliki ringkasan kurikulum cetak yang bisa dibagikan.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menyambut murid dan menjelaskan bahwa sesi ini akan membantu mereka memahami "peta belajar" di sekolah ini;
- 2) Guru menjelaskan bahwa kurikulum di sekolah ini terdiri dari tiga bagian utama:
 - Mata Pelajaran Wajib;
 - Mata Pelajaran Pilihan (jika ada di jenjang tersebut);
 - Kegiatan Kokurikuler;
 - Kegiatan Kesiswaan (OSIS, MPK, ekstrakurikuler);
- 3) Guru menjelaskan Mata Pelajaran Wajib (misal: Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Pendidikan Agama, PJOK, Seni Budaya). Guru bisa menampilkan daftarnya;
- 4) Guru menjelaskan Mata Pelajaran Pilihan (jika berlaku di jenjang/kurikulum tertentu, misal program keahlian di SMK). Dorong murid untuk mulai memikirkan minat mereka;

- 5) Guru menjelaskan Kegiatan Kokurikuler dan Kegiatan Kesiswaan (misal: OSIS, Pramuka/Kepanduan, KIR, klub olahraga, klub olimpiade sains, klub seni, klub debat, dll). Tekankan bahwa ini penting untuk mengembangkan diri di luar pelajaran;
- 6) Guru membuka sesi singkat untuk tanya jawab terkait mata pelajaran atau kegiatan kokurikuler dan kegiatan kesiswaan lainnya;
- 7) Guru memberikan pesan penutup bahwa pemahaman ini akan membantu mereka merencanakan jalur belajar.

Mengenal Diri dan Potensi Belajar

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi motivasi dan semangat belajar;
- 2) Menemukan dan merumuskan tujuan belajar pribadi yang jelas dan realistik.

b. Durasi: 25 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas HVS;
- 2) Alat Tulis.

d. Alur Kegiatan:

Kegiatan akan dipandu oleh guru

- 1) Guru mengajak murid pada “petualangan” seru untuk mengenali potensi belajar diri;
- 2) Guru memberikan pemahaman tentang motivasi dan semangat belajar, sebagai bahan bakar penting yang akan mendorong murid untuk meraih kesuksesan di sekolah;
- 3) Guru membagikan kertas HVS kepada masing-masing murid dan menginstruksikan untuk membagi kertas tersebut menjadi 4 kolom yang berbeda lalu memberi nama pada masing-masing kolom, contohnya:

- Kolom 1 kekuatan (*Strengths*);
 - Kolom 2 kelemahan (*Weaknesses*);
 - Kolom 3 peluang (*Opportunities*);
 - Kolom 4 ancaman (*Threats*);
- 4) Guru akan mengajak murid untuk melakukan analisis SWOT sederhana yang membantu murid untuk mengidentifikasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) dalam proses belajar murid di sekolah;
- 5) Selanjutnya guru akan membimbing murid untuk merumuskan visi dan misi belajar pribadi sehingga murid lebih mengenali dirinya dan menemukan potensi dalam belajar.

Membangkitkan Motivasi Internal

a. Tujuan Kegiatan:

Mengembangkan dan menerapkan strategi proaktif untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar.

b. Durasi: 25 menit.

c. Alur Kegiatan:

- 1) Guru akan membawa murid untuk menggali lebih dalam tentang kekuatan pendorong atau motivasi internal dari dalam diri masing-masing;
- 2) Kegiatan diawali dengan guru mengajak murid untuk bersama-sama memahami perbedaan yang mendasar antara motivasi intrinsik (dari dalam diri sendiri) dan ekstrinsik (dari luar diri sendiri), serta bagaimana murid dapat lebih banyak bergantung pada motivasi dalam diri;
- 3) Kemudian guru bisa memilih 2 hingga 3 murid untuk memberikan contoh motivasi intrinsik dan ekstrinsik untuk menguji pemahaman murid. Contoh motivasi intrinsik:
 - Belajar bahasa baru, karena sangat tertarik dengan budaya dan film dari negara tersebut;

- Membaca buku, karena menikmati alur cerita dan ingin tahu kelanjutannya, bukan karena tugas sekolah;
 - Menulis jurnal atau blog, karena suka mengekspresikan diri dan mengasah kemampuan menulis;
- 4) Contoh motivasi ekstrinsik:
- Belajar keras untuk agar mendapatkan hasil yang baik dan pujian dari orang tua/wali atau guru;
 - Mengikuti lomba karena ingin memenangkan hadiah atau piala;
- 5) Kegiatan diakhiri dengan guru memberikan motivasi dan pemahaman untuk memiliki pola pikir yang berkembang serta dapat mengubah cara pandang murid dalam melihat tantangan, kegagalan, dan kesuksesan dalam belajar.

Teknik dan Strategi Belajar Efektif

a. Tujuan Kegiatan:

Menerapkan teknik-teknik belajar yang sesuai dengan gaya belajar pribadi dan materi pelajaran.

b. Durasi: 25 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas HVS;
- 2) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

Guru mengajak murid mengisi pertanyaan singkat untuk mengenali gaya belajar masing-masing, apakah murid tersebut memiliki gaya belajar yang mengandalkan penglihatan (visual), mengandalkan pendengarannya (auditori), atau mengandalkan gerakan atau praktik (kinestetik).

Pertanyaan	Pilihan Jawaban
Saat kamu mempelajari sesuatu yang baru, apa yang paling membantu kamu memahaminya?	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendengar penjelasan dari guru atau teman. b. Melihat materi dalam bentuk gambar, diagram, video, atau membaca teks. c. Mencoba langsung, melakukan eksperimen, atau berpartisipasi aktif.
Saat membaca buku atau materi, apa yang kamu lakukan untuk memahami isinya?	<ul style="list-style-type: none"> a. Membaca dengan suara pelan atau bergumam. b. Melihat poin-poin penting atau melihat ilustrasi. c. Membuat catatan dengan tangan atau menandai buku.
Bagaimana kamu biasanya mempelajari arah atau rute baru?	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendengar instruksi lisan dari seseorang. b. Melihat peta atau petunjuk arah tertulis. c. Berjalan langsung melalui rute tersebut.

Jawaban:

- a. Jika jawaban mayoritas A maka tergolong belajar dengan auditori.
- b. Jika jawaban mayoritas B maka tergolong belajar dengan visual.
- c. Jika jawaban mayoritas C maka tergolong belajar dengan bergerak/kinestetik.

Catatan:

Jawaban diatas tidak dapat menjadi acuan mengelompokkan gaya belajar seseorang. Guru, orang tua/wali, dan murid itu sendiri perlu mengidentifikasi lebih lanjut gaya belajar yang paling sesuai dengan dirinya.

Mengatasi Tantangan Belajar dan Refleksi

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Menggunakan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam proses belajar;
- 2) Menumbuhkan sikap mandiri, tanggung jawab, dan resiliensi dalam menghadapi tantangan belajar.

b. Durasi: 20 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Kertas HVS;
- 2) Alat Tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru memotivasi dan memberikan cara-cara efektif untuk mengatasi kesulitan belajar yang spesifik dan bagaimana menghadapi rasa takut akan kegagalan yang terkadang bisa menghambat langkah murid dalam mewujudkan cita-citanya;
- 2) Kemudian murid bisa disarankan melakukan evaluasi diri secara jujur guna mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dengan menggunakan jurnal belajar untuk mencatat apa yang dipelajari, bagaimana cara belajarnya, apa hasilnya, dan apa rencana selanjutnya(penjelasan singkat, tidak harus mengisi jurnal saat itu);
- 3) Selanjutnya murid akan diajak untuk melakukan refleksi mendalam atas seluruh pengalaman belajar

selama beberapa hari mengikuti kegiatan MPLS Ramah dengan memberikan beberapa pertanyaan refleksi dan menjawabnya pada kertas HVS yang telah dibagikan.

Contoh pertanyaan:

- Apa yang sudah saya pelajari?
 - Apa yang saya pahami dengan baik?
 - Apa yang masih membingungkan atau belum saya kuasai?
 - Bagian mana yang paling menarik atau paling sulit?
- 4) Guru mengakhiri sesi dengan pesan penutup yang menguatkan, mendorong murid untuk terus belajar mandiri, dan menggunakan hasil kegiatan ini untuk menghadapi tantangan belajar.

Hari 4

Hari 4: Bersama Kita Jaga, Bersama Kita Tumbuh

Tujuan:

- 1) Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru
- 2) Membantu murid baru mengenal dan beradaptasi terhadap kondisi lingkungan sekitar satuan pendidikan

Topik Kegiatan	Uraian Kegiatan	Durasi
Pertemuan Pagi Ceria	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat2. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya3. Berdoa Bersama	30 menit
Belajar Bermasyarakat	<p>Aku, Kamu, dan Lingkungan Kita Bersama</p> <p>Murid diajak untuk melakukan kegiatan sosial dan lingkungan seperti menanam pohon, memilah sampah, atau membersihkan satuan pendidikan.</p>	180 menit
Pencegahan Isu Judi Online	<p>Bahaya Judi <i>Online</i></p> <p>Murid diajak menonton film "Kemenangan Sejati" dan refleksi kegiatan agar meningkatkan kesadaran dan dampak yang diakibatkan oleh judi <i>online</i>.</p>	45 menit

Topik Kegiatan	Uraian Kegiatan	Durasi
Pencegahan Isu NAPZA (Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif)	Bahaya NAPZA Murid diajak menonton film terkait bahaya narkoba, membedakan mitos dan fakta, serta membuat pohon komitmen bersama.	45 menit
	Total	300 menit

Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Pertemuan Pagi Ceria

Kegiatan	Durasi
Pengondisian	15 menit
Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat	8 menit
Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	2 menit
Berdoa Bersama	5 menit
Total Durasi	30 menit

a. **Durasi :** 30 menit.

b. Alat dan Bahan:

- 1) Audio Senam Anak Indonesia Hebat;
- 2) Jinggel MPLS;
- 3) Pengeras Suara.

c. Alur Kegiatan:

- 1) Selama menunggu murid berkumpul, guru memutar Jinggel MPLS Ramah (Jinggel MPLS: s.id/jinglemplsramah)
- 2) Guru memulai sesi dengan pemecah kebekuan (*ice breaking*) yel-yel Anak Indonesia Hebat : Sehat, Cerdas, Berkarakter. (Panduan yel-yel: s.id/yelyelAIH);

- 3) Guru meminta murid untuk berkumpul di lapangan dan mengatur posisi senam;
- 4) Murid dan guru bersama-sama melaksanakan Senam Anak Indonesia Hebat (Panduan senam: sid/senam_SAIH);
- 5) Murid dan guru bersama-sama menyanyikan lagu Kebangsaan Indonesia Raya;
- 6) Murid dan guru berdoa bersama sebelum memulai kegiatan belajar.

Kegiatan 2: Aku, Kamu, dan Lingkungan Kita Bersama

Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru mengenal dan beradaptasi terhadap kondisi lingkungan sekitar satuan pendidikan.

Topik Kegiatan:

Belajar Bermasyarakat.

Kegiatan	Durasi
Pengarahan	20 menit
Pembagian Zona Kerja dan Peralatan	20 menit
Pelaksanaan Kegiatan Kerja Bakti	140 menit
Total Durasi	180 menit

Catatan:

1. Kegiatan ini bersifat fleksibel sehingga dapat diganti oleh kegiatan belajar bermasyarakat lainnya;
2. Referensi kegiatan lain: memilah sampah, menanam pohon bersama, kegiatan daur ulang sampah, membersihkan sekolah dan lain-lain.

a. Durasi: 180 menit.

b. Alat dan Bahan:

Peralatan kerja bakti yang telah dibawa oleh masing-masing murid dari rumah.

c. Alur Kegiatan:

Kegiatan akan dipandu dan diawasi oleh guru

- 1) Satu hari sebelum kegiatan, guru memberikan pengumuman kepada murid untuk membawa peralatan kerja bakti dari rumah. Contoh: sapu, kain lap, gunting taman, kantong sampah, dan lainnya;
- 2) Guru memulai sesi dengan pemecah kebekuan (*ice breaking*) yel-yel Anak Indonesia Hebat : Sehat, Cerdas, Berkarakter. (Panduan yel-yel: s.id/yelyelAIH) kemudian melakukan absen;
- 3) Guru mengarahkan murid untuk berkumpul di lapangan kemudian membagi menjadi beberapa kelompok zona kerja bakti. Referensi pembagian zona kerja bakti, seperti: ruang kelas, taman sekolah, musala, dan seterusnya, di setiap zona tersebut akan ada anggota OSIS/MPK yang turut mendampingi;
- 4) Untuk membuat suasana menjadi lebih hidup dan bersemangat, guru dapat memutarkan lagu melalui pengeras suara.

Referensi lagu: s.id/album7kaih

Kegiatan 3: Bahaya Judi *Online*

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Pencegahan Isu Judi *Online*

Kegiatan	Durasi
Pengantar dan Pertanyaan Pemantik	5 menit
Nonton Bersama Film Pencegahan Judi <i>Online</i>	25 menit
Diskusi dan Refleksi	15 menit
Total Durasi	45 menit

Pengantar dan Pertanyaan Pemantik

a. Tujuan Kegiatan :

- 1) Membangkitkan rasa ingin tahu murid tentang judi *online*;
- 2) Menggali pengetahuan awal murid tentang fenomena judi *online* dan modus-modusnya.

b. Durasi: 5 menit.

c. Alat dan Bahan: Pengeras Suara (jika ada)

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru memberikan pengantar untuk membuka sesi

"Di era digital ini, banyak sekali tawaran yang terlihat menggiurkan di internet, seperti janji 'uang instan' atau 'pinjaman mudah tanpa syarat'. Namun, kita perlu sangat berhati-hati, karena hal tersebut merupakan jebakan berbahaya."

- 2) Guru memberikan pertanyaan pemandik kepada murid
 - Siapa yang pernah dengar kata judi *online*? Menurut kalian, apa sih itu? Dan, kenapa ya orang tertarik sama judi *online*?
 - Apakah kamu pernah mendengar atau membaca berita mengenai individu yang terjerat judi *online*? Menurut pandangan kamu, apa saja potensi bahaya dari hal tersebut?
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada beberapa murid untuk menjawab pertanyaan

Nonton Bersama Film Pencegahan Judi *Online*

a. Tujuan Kegiatan :

- 1) Murid dapat mengidentifikasi ciri-ciri dan modus judi online.
- 2) Murid memahami dampak negatif judi *online* pada keuangan, keluarga, pertemanan, mental, dan masa depan.
- 3) Murid mengetahui cara menghindari praktik judi online.

b. Durasi: 25 menit.

c. Alat dan Bahan :

- 1) Laptop;
- 2) Proyektor;
- 3) Pengeras suara;
- 4) Tautan film pendek Kemenangan Sejati : s.id/antijudol.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru memberikan penguatan mengenai bahaya judi *online*

melalui Kegiatan menonton film pendek pencegahan judi *online* berjudul "Kemenangan Sejati". Tautan film pendek "Kemenangan Sejati": s.id/antijudol;

- 2) Murid menyaksikan film dari awal hingga akhir.

Diskusi dan Refleksi

a. Tujuan Kegiatan :

- 1) Memfasilitasi refleksi mendalam murid setelah menonton film.
- 2) Mengidentifikasi faktor pemicu dan dampak negatif judi *online* secara komprehensif.
- 3) Mendorong murid untuk mengetahui cara menghindari judi *online* dan berani mencari bantuan.

b. Durasi: 15 menit.

c. Alat dan Bahan :

- 1) Kertas;
- 2) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Setelah menyaksikan film, murid diajak untuk berdiskusi secara terbuka dengan beberapa pertanyaan
 - Apa pelajaran paling berharga yang kamu peroleh dari film "Kemenangan Sejati"?
 - Mengapa tokoh utama dalam film dapat terjerumus ke dalam judi *online*?
 - Faktor-faktor apa saja yang mungkin mempengaruhinya? (Guru dapat memancing jawaban seperti: keinginan mendapatkan uang instan, tekanan teman sebaya, kurangnya pengetahuan, rasa ingin mencoba, atau masalah ekonomi pribadi).
 - Apa saja dampak negatif yang terlihat dalam film akibat judi *online* dan pinjaman *online* ilegal? (Misalnya:

- kerugian finansial, masalah psikologis, kerusakan hubungan dengan keluarga, stres, ketakutan, atau terhambatnya masa depan).
- Apabila kamu atau teman kamu berada dalam situasi serupa dengan tokoh di film, tindakan apa yang akan kamu lakukan?
 - Siapa yang harus kamu mintai bantuan atau nasihat? (arahkan jawaban untuk meminta bantuan/nasihat ke orang tua/wali, guru, wali kelas, konselor sekolah, atau pihak berwenang)
- 2) Guru memberikan respon terhadap jawaban murid dan memberikan pesan kunci.

Kegiatan 4: Bahaya NAPZA

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Pencegahan Isu NAPZA (Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif).

Kegiatan	Durasi
Pengenalan NAPZA: Kenali, Pahami, Jauhi	20 menit
Menonton Film Pendek Bahaya NAPZA	10 menit
Refleksi dan Komitmen	15 menit
Total Durasi	45 menit

Pengenalan NAPZA: Kenali, Pahami, Jauhi

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Memberikan pemahaman dasar tentang jenis-jenis NAPZA, dampaknya bagi tubuh dan masa depan, serta mitos dan fakta seputar NAPZA;
- 2) Meningkatkan kewaspadaan terhadap bahaya yang mengintai.

b. Durasi: 20 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) LCD Proyektor (jika ada);
- 3) Papan tulis;
- 4) *Sticky note*;
- 5) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru memulai dengan pertanyaan pemantik, misalnya: "Apa yang kalian ketahui tentang NAPZA?" atau "Mengapa ada orang yang memakai NAPZA?";
- 2) Kegiatan dilanjut dengan permainan ringan: Mitos atau Fakta?;
- 3) Guru membacakan beberapa pertanyaan tentang NAPZA, lalu murid diminta menjawab "mitos" atau "fakta";
- 4) Guru memberikan penjelasan singkat bahwa banyak informasi keliru beredar soal NAPZA serta menjelaskan jenis, dampak, dan bahaya penyalahgunaan NAPZA. Contoh soal "Mitos atau Fakta":

Pertanyaan	Pilihan Jawaban
NAPZA hanya berbahaya jika digunakan dalam jumlah besar	<p>Mitos</p> <p>Bahkan dalam jumlah kecil, NAPZA bisa menyebabkan kerusakan otak dan kecanduan</p>
Merokok dan minum alkohol bisa menjadi pintu awal penyalahgunaan NAPZA	<p>Fakta</p> <p>Rokok dan alkohol sering disebut sebagai pintu awal penyalahgunaan NAPZA</p>
NAPZA hanya digunakan oleh orang dewasa saja	<p>Mitos</p> <p>Banyak penyalahgunaan justru dimulai sejak remaja</p>
Orang yang pernah pakai NAPZA tidak bisa pulih lagi	<p>Mitos</p> <p>Dengan dukungan dan rehabilitas, mereka bisa pulih dan kembali ke masyarakat</p>
Menolak ajakan teman untuk mencoba NAPZA menunjukkan kamu lemah	<p>Mitos</p> <p>Menolak NAPZA justru menunjukkan keberanian dan ketegasan diri</p>

Menonton Film Pendek Bahaya NAPZA

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Memberikan pemahaman yang lebih nyata dan emosional tentang penyalahgunaan NAPZA;
- 2) Menguatkan sikap dan komitmen murid untuk menjaga diri serta lingkungan sekolah bebas dari NAPZA.

b. Durasi: 10 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Laptop (jika ada);
- 2) LCD Proyektor (jika ada);
- 3) Papan tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menyampaikan maksud dan tujuan menonton film, bukan sekedar hiburan tetapi juga pembelajaran;
- 2) Pemutaran film bahaya NAPZA berdurasi pendek (5-7 menit);
- 3) Berikut tautan film pendek tentang Milenial Anti Narkoba dari BNN s.id/milenialantinarkoba

Referensi video lainnya :

- s.id/antinarkoba_1
- s.id/antinarkoba_2
- s.id/antinarkoba_3
- s.id/antinarkoba_4

Refleksi dan Komitmen

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Memberikan ruang bagi murid untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran mereka;

- 2) Menguatkan pemahaman murid tentang bahaya NAPZA.

b. Durasi: 15 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) HVS/Plano;
- 2) Alat tulis: pulpen/spidol;
- 3) Pohon komitmen yang digambar guru di papan tulis atau di dinding.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru membagikan *sticky note* kepada setiap murid;
- 2) Murid diminta menuliskan pesan penolakan NAPZA pada *sticky notes* yang telah dibagikan (misal: aku sayang diriku, hidup sehat tanpa NAPZA);
- 3) Murid diminta menempel tulisan tersebut di "Pohon Komitmen Bersama" yang telah dibuat oleh guru (atau bisa di tempel di dinding kelas, disesuaikan dengan sekolah masing-masing).

Hari 5

Hari 5: Tunjukkan Dirimu, Kembangkan Potensimu

Tujuan:

- 1) Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru
- 2) Membantu murid baru mengenal dan beradaptasi terhadap kondisi lingkungan sekitar satuan pendidikan
- 3) Membantu murid baru mengenal kurikulum satuan pendidikan

Topik Kegiatan	Uraian Kegiatan	Durasi
Pertemuan Pagi Ceria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat 2. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya 3. Berdoa Bersama 	30 menit
Pengenalan kegiatan kesiswaan	<p>Unjuk Bakat dan Minat Murid</p> <p>Murid diminta untuk menunjukkan bakat dan minatnya baik dari bidang kesenian, olahraga, permainan tradisional, dan lainnya baik secara individu maupun kelompok.</p>	270 menit
	Total	300 menit

Kegiatan 1: Pertemuan Pagi Ceria

Tujuan Kegiatan:

Menumbuhkan dan menguatkan karakter serta profil lulusan bagi murid baru.

Topik Kegiatan:

Pertemuan Pagi Ceria

Kegiatan	Durasi
Pengondisian	15 menit
Kegiatan Senam Anak Indonesia Hebat	8 menit
Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	2 menit
Berdoa Bersama	5 menit
Total Durasi	30 menit

a. **Durasi :** 30 menit.

b. Alat dan Bahan:

- 1) Audio Senam Anak Indonesia Hebat;
- 2) Jinggel MPLS;
- 3) Pengeras Suara.

c. Alur Kegiatan:

- 1) Selama menunggu murid berkumpul, guru memutar Jinggel MPLS Ramah (Jinggel MPLS: s.id/jinglemplsramah);
- 2) Guru memulai sesi dengan pemecah kebekuan (*ice breaking*) yel-yel Anak Indonesia Hebat : Sehat, Cerdas, Berkarakter. (Panduan yel-yel: s.id/yelyelAIH);

- 3) Guru meminta murid untuk berkumpul di lapangan dan mengatur posisi senam;
- 4) Murid dan guru bersama-sama melaksanakan Senam Anak Indonesia Hebat (Panduan senam: sid/senam_SAIH);
- 5) Murid dan guru bersama-sama menyanyikan lagu Kebangsaan Indonesia Raya;
- 6) Murid dan guru berdoa bersama sebelum memulai kegiatan belajar.

Kegiatan 2: Unjuk Bakat dan Minat Murid

Tujuan Kegiatan:

Membantu murid baru mengenal kurikulum satuan pendidikan.

Topik Kegiatan:

Pengenalan kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan	Durasi
Pembukaan dan Pendaftaran	30 menit
Penampilan Bakat	200 menit
Apresiasi dan Komitmen Pengembangan Diri	40 menit
Total Durasi	270 menit

Pembukaan dan Pendaftaran

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Menyambut dan menciptakan suasana yang antusias dan suportif;
- 2) Mendorong partisipasi aktif dari murid.

b. Durasi: 30 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Pengeras suara;
- 2) Formulir pendaftaran singkat untuk murid yang akan unjuk bakat bisa individu atau kelompok (bisa disiapkan guru atau panitia OSIS sebelumnya);
- 3) Alat tulis.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru menyambut peserta dengan antusias;
- 2) Guru menjelaskan tujuan kegiatan bahwa ini adalah kesempatan murid untuk menunjukkan bakat dan minat mereka;
- 3) Guru menekankan bahwa semua bakat itu hebat dan pentingnya saling mendukung dan menghargai keberagaman minat dan bakat teman lainnya;
- 4) Guru menjelaskan bahwa kegiatan ini adalah panggung bebas, siapa pun yang ingin menampilkan bakatnya (menyanyi, puisi, menari, *stand-up comedy* singkat, sulap, bermain alat musik, olahraga, dll) bisa mendaftar secara individu atau kelompok ke panitia (guru atau kakak OSIS);
- 5) Guru dengan sigap mencatat nama dan jenis bakat dan menekankan durasi setiap penampilan maksimal 5 menit.

Catatan:

Pendaftaran dapat dimulai dari hari pertama

Penampilan Bakat

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Membangun rasa percaya diri dan keberanian pada murid melalui pengalaman tampil di depan umum;
- 2) Merayakan keberagaman bakat dan minat murid;
- 3) Meningkatkan apresiasi dan empati antarmurid dengan mendorong mereka untuk memberikan umpan balik positif dan saling mendukung.

b. Durasi: 200 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Lapangan atau area sekolah yang cukup luas;
- 2) Pengeras suara;
- 3) *Sticky note*;
- 4) Alat tulis;
- 5) Papan tulis sebagai papan apresiasi;
- 6) Kamera/ponsel untuk dokumentasi.

d. Alur Kegiatan:

- 1) Guru memanggil peserta yang sudah mendaftar secara bergantian;
- 2) Setiap penampilan disambut tepuk tangan dan dukungan dari seluruh warga sekolah;
- 3) Guru bisa membantu menyiapkan mikrofon atau properti sederhana jika diperlukan;
- 4) Setiap penampilan murid, minta audiens untuk menuliskan di *sticky note* satu kata positif atau satu hal yang mereka kagumi dari penampilan yang baru saja selesai. *Sticky note* dapat ditempel di papan apresiasi atau dipegang oleh penampil. Kegiatan ini melatih murid untuk memberikan apresiasi dan menumbuhkan empati;
- 5) Jika ada waktu, salah satu guru/perwakilan OSIS (yang memiliki bakat tersembunyi) bisa memberikan penampilan

singkat sebagai selingan untuk menginspirasi murid dan mengurangi ketegangan.

Apresiasi dan Komitmen Pengembangan Diri

a. Tujuan Kegiatan:

- 1) Mengapresiasi keberanian dan partisipasi aktif semua murid yang telah menampilkan bakatnya atau berpartisipasi dalam kegiatan;
- 2) Mendorong refleksi diri dan komitmen pada murid untuk terus mengembangkan minat dan bakat yang telah mereka identifikasi.

b. Durasi: 40 menit.

c. Alat dan Bahan:

- 1) Lapangan atau area sekolah yang cukup luas;
- 2) Pengeras suara;
- 3) *Sticky note*;
- 4) Pulpen;
- 5) Kamera/ponsel untuk dokumentasi.

d. Alur Kegiatan

- 1) Guru mengucapkan terima kasih kepada semua murid yang telah berani unjuk bakat/minat dan berpartisipasi aktif;
- 2) Guru meminta murid untuk menuliskan di *sticky note* dan menempatkannya ke papan tulis
 - Satu bakat atau minat yang ingin mereka tekuni atau kembangkan lebih jauh di sekolah ini;
 - Satu langkah kecil yang akan mereka lakukan untuk memulai pengembangan bakat/minat tersebut (misal: "akan bertanya tentang ekskul musik," "akan mencoba menggambar setiap hari," "akan mencari buku tentang coding");
- 3) Minta beberapa murid untuk berbagi komitmen mereka

- secara singkat;
- 4) Guru mengulang kembali bahwa sekolah adalah tempat yang aman untuk menggali dan mengembangkan potensi;
 - 5) Guru memberikan semangat untuk tahun ajaran baru dan mendorong mereka bergabung dengan kegiatan sekolah yang sesuai minat;
 - 6) Foto bersama sebagai penutup sesi.

Catatan:

1. Fleksibilitas: Sesuaikan durasi dan jenis kegiatan jika ada bakat yang membutuhkan persiapan lebih atau jika respon murid sangat tinggi.
2. Dukungan Positif: Pastikan suasana selalu mendukung, tidak menghakimi, dan penuh apresiasi.
3. Dokumentasi: Ambil foto/video selama sesi untuk kenangan dan promosi positif di media sosial sekolah.

Bagikan di Media Sosial

Bapak dan Ibu Guru dapat membagikan berbagai aktivitas Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) di media sosial Instagram, TikTok, atau media sosial lainnya.

Jangan lupa gunakan tagar **#MPLSRamah #GembiradiSekolah #PendidikanBermutuuntukSemua** dan tag serta ikuti Instagram **@kemendikdasmen, @cerdasberkarakter.kemdikdasmen, @direktorat.sma, dan @direktoratsmk** atau TikTok **@cerdasberkarakter** ya!

Kunjungi laman <https://cerdasberkarakter.kemdikdasmen.go.id/> untuk berbagai informasi dan materi tentang penguatan karakter.



Evaluasi Pelaksanaan

Setelah melaksanakan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah Ramah (MPLS Ramah), kepala sekolah wajib mengisi formulir evaluasi daring di tautan:

bit.ly/empls25ks2



Satuan pendidikan yang mampu melaksanakan pengisian evaluasi daring oleh murid silakan mengoordinasi 30 s.d. 45 murid baru untuk mengisi evaluasi melalui tautan:

bit.ly/empls25s



Poster 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat

Unduh dan tempelkan Poster 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat di sekolah bersama para murid.

Unduh poster sesuai jenjang sekolah pada laman: <https://cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/gerakan7kebiasaan/>



7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat

1 Bangun Pagi
Sukses Dimulai dari Bangun Pagi!
Membentuk disiplin diri dan tanggung jawab.

2 Beribadah
Beribadah Membentuk Jati Diri
Meningkatkan kesadaran akan tujuan hidup.

3 Berolahraga
Jaga Tubuh dan Mental!
Menjaga keseimbangan tubuh dan kesehatan.

4 Makan Sehat dan Bergizi
Makan Sehat dan Bergizi itu Investasi!
Memenuhi kebutuhan nutrisi, tumbuh kembang, dan kesehatan.

5 Gemar Belajar
Belajar adalah Pilihan Bijak!
Anak menjadi cerdas, kreatif, dan ber karakter.

6 Bermasyarakat
Aktif di Masyarakat, Bangun Empati!
Mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan kepimpinan.

7 Tidur Cepat
Tidur Cepat adalah Gaya Hidup Sehat!
Membantu regenerasi dan pemulihan tubuh serta otak.

PUSAT PENGETAHUAN KARAKTER KEMENKUMHAM

Cerdas Berkarakter Kemendikdasmen RI

Ayo Praktikkan Kebiasaan Baik Setiap Hari!

PENDIDIKAN BERPENGARUH UNTUK SEMUA

RAMAH

Lampiran

- 1) Inspirasi dan Panduan Pemecah Kebekuan (*Ice Breaking*) selama MPLS Ramah: bit.ly/mplsramah_icebreaking
- 2) Buku Kumpulan Aktivitas Kreatif Bersama Cintai Keragaman melalui tautan: cerdasberkarakter.kemdikdasmen.go.id/jenjang-smp/
- 3) Album Lagu Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat melalui tautan: bit.ly/album7kaih



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

Pusat Panggilan ULT Kemendikdasmen: 177
Kanal pengaduan LAPOR Kemendikdasmen:
kemendikdasmen.lapor.go.id/

