



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2019

Model Pembelajaran



Mitigasi Bencana

Sejak Usia Dini



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT**

Jalan Jenderal Sudirman, Gedung E Lantai III, Senayan, Jakarta 10270
Telepon (021) 5725061, Faksimile 5725484, Tromol Pos 1303
Laman: www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: /600/C2.1/KR/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Muhammad Hasbi
Jabatan : Direktur Pembinaan PAUD
Alamat : Gedung E Lt. 7 Kemendikbud, Jl. Jend Sudirman Senayan Jakarta

Menjelaskan dan menyetujui bahwa model dengan judul:

No	Judul Model
1	Pendidikan Sosial dan Finansial melalui Pembelajaran Sentra bagi Anak Usia 4-5 Tahun
2	Model Strategi C – A – R – I dalam Implementasi Instrumen Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5 – 6 Tahun
3	Penguatan Karakter Cinta Tanah Air melalui Kegiatan Prasiaga
4	Model Pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Anak Usia Dini

yang dikembangkan oleh PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat, Layak untuk disebarluaskan dan diterapkan oleh satuan pendidikan, program Pendidikan Anak Usia Dini dan ke masyarakat dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran program Pendidikan Anak Usia Dini.

Demikian surat keterangan agar dapat dipergunakan sebaik-baiknya.

Jakarta, 20 Desember 2019
Direktur Pembinaan PAUD,



Dr. Muhammad Hasbi
NIP. 197306231993031001

Model Pembelajaran ”Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini”

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; RA Al-Barokah Kota Bandung;
TK Kartina Kabupaten Garut; TK Al-Hidayah Kabupaten Subang

Ilustrator : Mita Silviyanti, S.Pd.

Desain Cover & Layout Isi : Mita Silviyanti

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Tahun 2019

Lembar Pengesahan

Model Pembelajaran "Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini"

Disetujui dan disahkan oleh Pakar:



Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

Mengetahui
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,



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



Kata Pengantar

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kemendikbud, mempunyai kapasitas untuk mendukung pencapaian tujuan dan kesuksesan program PAUD. Salah satunya melalui pengembangan “Model Pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini”.

Model ini menggambarkan tentang apa dan bagaimana penerapan strategi pembelajaran anak pra SD, terutama hal-hal yang berkaitan dengan penanaman karakter dalam menghadapi bencana. Karakter yang dimaksud adalah tolong menolong, gotong royong, dan mandiri. Untuk memudahkan dalam penanaman karakter tersebut, model ini menawarkan dengan strategi bermain peran dengan medium cerita.

Model pembelajaran ini melingkupi paket pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan karakter siaga bencana pada anak usia dini. Paket tersebut di antaranya model pembelajaran, panduan penerapan cerita penggunaan cerita, dan contoh cerita yang memuat nilai-nilai karakter dalam menghadapi gejala alam.

Kepada semua pihak yang telah membantu atas tersusunnya model ini, kami ucapkan terima kasih.

Bandung Barat, November 2019

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,


Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd. †

NIP. 196101261988031002



Daftar Isi

Lembar Pengesahan	
Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Abstrak	iv
Karakteristik Model.....	v
Model Pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini.....	vii
Bab 1 Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Pengembangan	4
C. Manfaat Pengembangan.....	4
D. Sasaran Pengembangan.....	4
Bab 2 Pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Anak Usia Dini	5
A. Bencana.....	5
1. Pengertian Bencana	5
2. Mitigasi Bencana	6
B. Pendidikan Anak Usia Dini	8
1. Pengertian Anak Usia Dini	8
2. Lingkungan Belajar Anak Usia Dini.....	9
C. Pembelajaran Melalui Bermain Peran	10
1. Pengertian	10
2. Prinsip Dasar Bermain Peran	11
3. Manfaat Bermain Peran	11
4. Langkah-Langkah Pembelajaran	12
Bab 3 Penerapan Cerita Pembelajaran Mitigasi Bencana.....	13
A. Cerita “Gempa di Sekolahku”	13
1. Pengantar	13
2. Prasyarat.....	14
5. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran	15
a. Persiapan Pembelajaran.....	15

b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	18
c. Penilaian Pembelajaran.....	20
B. Cerita “Desaku Banjir”	21
1. Pengantar	21
2. Prasyarat.....	22
3. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran	22
a. Persiapan Pembelajaran.....	22
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	25
c. Penilaian Pembelajaran	26
C. Cerita “Waspada Longsor”	27
1. Pengantar	27
2. Prasyarat.....	27
3. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran	28
a. Persiapan Pembelajaran.....	28
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	33
c. Penilaian Pembelajaran	35
D. Praktik Pengenalan Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini	36
Bab 4 PENUTUP.....	41
A. Simpulan	41
B. Rekomendasi Penerapan Model	41
Daftar Pustaka	42

Abstrak

Formulasi Pembelajaran Mitigasi Bencana Bagi Usia Dini ini mengimplementasikan strategi bermain peran dengan medium cerita. Hasil pengembangan model pembelajaran ini merupakan upaya penyediaan acuan perangkat pembelajaran berupa panduan penerapan cerita, naskah cerita, dan beberapa alat dan bahan pendukung lainnya. Dengan model ini, Guru akan terpandu mulai dari analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, langkah-langkah mengembangkan cerita, cara menggunakan, sampai evaluasi belajar atas cerita yang bertemakan banjir, longsor, dan gempa. Adapun karakter yang dikembangkan dalam rangka mitigasi bencana sejak usia dini ini adalah gotong royong, tolong menolong, dan mandiri.

Dalam proses pengembangan formula ini, Tim Pengembangan menggunakan metode 4 D (*Define, Design, Development and Dissemination*). Dalam prosesnya, dimulai dari mendefinisikan produk yang akan dihasilkan dan tertuang dalam rancangan/ desain pembelajaran. Desain yang telah dikembangkan tersebut kemudian diujicobakan (konseptual dan operasional) dan divalidasi oleh pakar dan birokrat (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Ditjen PAUD dan Dikmas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan). Pada akhir kerja pengembangannya, model ini disebarluaskan kepada penggunanya.

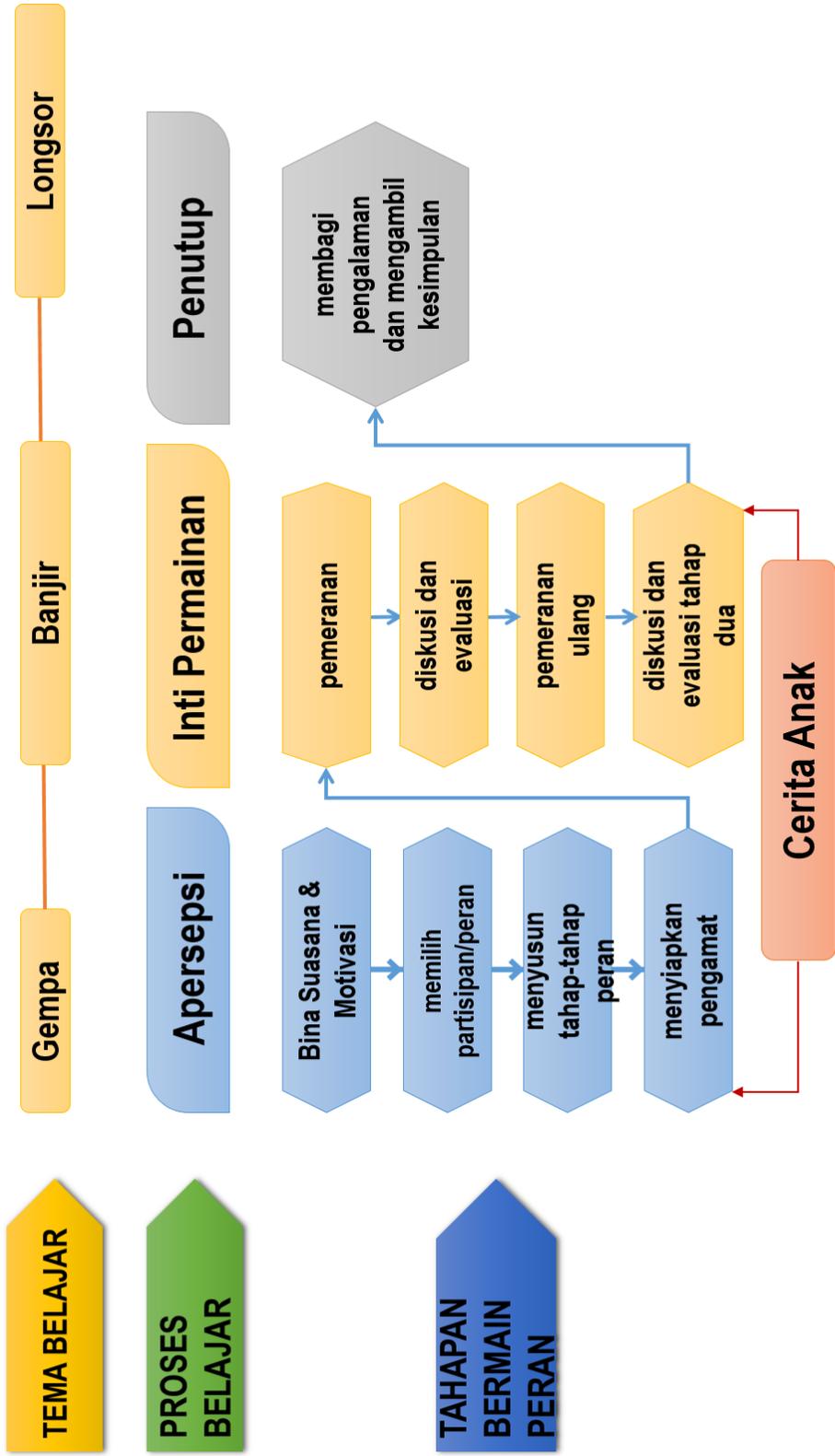
Formula pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilakan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Model Pembelajaran Mitigasi Sejak Usia Dini.

Karakteristik Model

- Tujuan Pengembangan : Penyediaan formulasi perangkat pembelajaran dengan pengembangan strategi bermain peran dari sebuah cerita yang dilengkapi panduan penggunaannya dalam praktik pembelajaran
- Hasil Identifikasi :
 - Rendahnya kesadaran lingkungan sekolah terhadap resiko bencana
 - Belum tersedianya perangkat pembelajaran yang secara khusus menanamkan karakter kesiagaan bencana pada anak usia dini
- Lokasi Ujicoba : **KONSEPTUAL**
RA Al-Mukarromah Kota Bandung
Alamat:
Jalan Prof Dr Sutami No 12 Kota Bandung Jawa Barat
- OPERASIONAL**
TK Kartina Kabupaten Garut
Alamat:
Jalan Pahlawan No. 155 Kp. Cirendang Kel. Sukagalih Kecamatan Tarogong Kidul Kabupaten Garut Jawa Barat
- RA Al-Barokah Kota Bandung
Alamat:
Jalan Antapani Lama No. 13 Kelurahan Antapani Tengah Kecamatan Antapani Kota Bandung Jawa Barat
- TK Al-Hidayah Kabupaten Subang
Alamat:
Jalan H. Agus Salim No. 22 RT 22 RW 04 Kaum Cigadung Kabupaten Subang Jawa Barat

Karakteristik Sasaran	<p>: 1. Substansi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis kebutuhan dan karakteristik anak b. Rumusan tujuan instruksional (<i>Instructional objective</i>) c. Rumusan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan; d. Mengembangkan alat ukur keberhasilan e. Mengembangkan media belajar dalam bentuk cerita f. Mengadakan evaluasi dan revisi <p>2. Peserta Didik</p> <p>Memiliki kriteria minimal sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik program pendidikan anak usia dini usia dini b. anak usia dini, usia 5 - ≤ 6 tahun; <p>3. Pengguna model</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Satuan Lembaga PAUD, atau Satuan PAUD dan Dikmas lainnya yang menyelenggarakan program PAUD b. Dinas Pendidikan Kabupaten/ Kota c. UPT di lingkungan Ditjen PAUD dan Dikmas d. Direktorat Pembinaan PAUD, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Keunggulan Model	<p>: ➤ Mempermudah pendidik dalam melakukan pembelajaran</p> <p>➤ Memotivasi anak dalam mengikuti pembelajaran</p> <p>➤ Media belajar cerita yang spesifik tentang mitigasi bencana</p> <p>➤ Ketersediaan acuan dalam pengembangan cerita anak</p> <p>➤ Ketersediaan panduan penggunaan cerita anak</p>
Kebaruan dan Inovasinya	<p>: ➤ Acuan dalam pengembangan perangkat pembelajaran mitigasi pada anak usia dini</p> <p>➤ Sarana pembelajaran berupa penyediaan buku cerita anak yang dilengkapi panduan penggunaannya</p>
Peluang Penerapan	<p>: ➤ Dibutuhkan oleh pendidik</p> <p>➤ Mudah diterapkan (ketersediaan formula pembelajaran, panduan penggunaan, alat peraga cerita)</p> <p>➤ Dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran apapun (sentra, kelompok, area, dan sudut)</p>
Keterbatasan	<p>➤ Dibutuhkan Kreativitas Guru</p> <p>➤ Dibutuhkan Dukungan Sarana Prasarana Lembaga</p> <p>➤ Dukungan Orangtua dan Lingkungan</p>

Model Pembelajaran “Mitigasi Sejak Anak Usia Dini”



Bab 1

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Di Indonesia, pemahaman terhadap kesiapsiagaan bencana tergolong masih rendah. Hal ini berbeda dengan masyarakat Jepang yang sejak dini sudah dibiasakan untuk waspada dan siaga. Padahal secara geografis, Indonesia dan Jepang sama-sama memiliki risiko bencana seperti gunung meletus dan gempa bumi. Atas kondisi tersebut, sudah selayaknya bangsa ini menyadarinya.

Bencana bisa datang kapan saja dan menimpa siapa saja. Sulit diprediksi kapan terjadinya. Apabila kita cermati akhir-akhir ini, Indonesia sedang diuji dengan berbagai macam bencana yang memberikan dampak kerugian material berupa harta, benda, bahkan jiwa. Terjadinya gempa bumi di Lombok, tsunami di Palu dan Banten, sampai kejadian longsor di daerah Sukabumi yang menelan jiwa hampir satu kampung cukup membuat miris hati kita.

Ketika terjadi musibah bencana alam biasanya anak-anak dan lansia banyak yang menjadi korban. Faktor utama penyebab terjadinya korban kebanyakan adalah anak-anak dan lansia kurang tanggap terhadap bencana. Karena pengetahuan mereka yang terbatas dan juga bagi para lansia karena penurunan fungsi anggota tubuh yang membuat mereka kurang gesit untuk menghindar ketika terjadi bencana. Anak-anak adalah pihak yang paling perlu mendapatkan pengetahuan kebencanaan. Setidaknya, mereka mampu menyelamatkan diri. Oleh karena itu, sangat diperlukan edukasi bagi warga sebelum terjadi bencana (*disaster preparedness*), khususnya bagi anak-anak. Peralannya, korban jiwa dalam suatu bencana lebih banyak terjadi pada anak-anak karena kemampuan mereka menyelamatkan diri, dan pengalaman terhadap bencana yang minim. Jika anak tidak memiliki pengetahuan yang cukup dalam bertindak ketika menghadapi kejadian bencana alam, maka yang terjadi anak-anak akan merasakan trauma yang mendalam dan berpengaruh pada psikologis anak. Satuan pendidikan (TK/RA/KB/SPS/TPA) yang merupakan salah satu tempat anak bermain sudah selayaknya aman, termasuk ketika

bencana terjadi. Sudahkah satuan Pendidikan ini aman bagi anak?

Data Badan Nasional Penanggulangan Bencana (yang tertuang dalam buku Pendidikan Tangguh Bencana, 2017:10) dalam 15 tahun terakhir (2002 - 2016), jumlah kejadian bencana di Indonesia meningkat hampir 20 kali lipat. Jenis bencana bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu hidrometeorologis (banjir, tanah longsor, gelombang pasang/ abrasi, kebakaran hutan dan lahan, kekeringan, dan angin puting beliung) dan geologis (gempa bumi, tsunami, dan letusan gunung api). Lebih dari 90% kejadian bencana di Indonesia diakibatkan oleh banjir dan tanah longsor, dimana lebih dari 28 juta orang terkena dampak antara 2002-2016. Namun, berdasarkan jumlah korban jiwa, bencana terkait geologi adalah jenis bencana yang paling mematikan, dimana lebih dari 90% korban meninggal dunia dan hilang akibat bencana disebabkan oleh gempa bumi dan tsunami .

Demikian juga dengan data yang tercatat di Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini, Ditjen PAUD dan Dikmas. Sampai akhir tahun 2018, tercatat Total sekolah yang terkena bencana adalah sebanyak 497.576 dan sebanyak 229.533 untuk TK/RA/KB/SPS/TPA yang tersebar dalam 34 provinsi. Atas kondisi ini, menunjukkan bahwa sekolah atau satuan pendidikan belum sepenuhnya menjadi tempat yang aman, bersih, sehat, ramah anak, dan menyenangkan bagi anak dan warga di sekitarnya.

Berbagai ancaman masih mengintai anak baik dari lingkungan sekitar seperti peristiwa alam yang dapat menyebabkan bencana seperti banjir, longsor, gempa bumi, gunung api, kebakaran, dan lain sebagainya. Ancaman tersebut diperparah dengan kondisi sekolah yang kurang kondusif, bangunan yang tidak layak, dan sarana prasarana yang tidak memenuhi standar masih dipertahankan, kepala sekolah, guru, peserta didik, dan orang tua yang tidak memahami hak anak, serta berbagai kerentanan lain yang berisiko mengancam keamanan, keselamatan, dan kenyamanan anak untuk belajar dan tumbuh kembang optimal di



sekolah.

Salah satu langkah preventif yang dilakukan Pemerintah guna mengurangi risiko bencana dan melindungi anak saat kegiatan belajar mengajar berlangsung pada satuan pendidikan yaitu dengan adanya program sekolah aman bencana. Sekolah aman bencana merupakan sekolah sebagai tempat yang aman, nyaman, bersih, sehat, hijau, inklusif, dan menyenangkan sebagai bentuk perwujudan dari sekolah ramah anak telah dilakukan berbagai pihak lain (kementerian/lembaga/swasta/mitra pembangunan internasional) yang bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Arif Jamali Muis (2017) menyebutkan ada 3 (tiga) pilar utama dalam mewujudkan sekolah aman bencana. Ketiga pilar itu adalah fasilitas sekolah aman, manajemen bencana di sekolah, dan pendidikan pencegahan. Dilihat dari ketiga pilar tersebut, penerapan sekolah aman bencana tentunya tidak terlepas dari proses internalisasi nilai-nilai karakter guna membentuk karakter kesiapsiagaan di lingkungan satuan lembaga.

Dalam Undang Undang Nomor 24 Tahun 2007 pasal 33, disebutkan bahwa penyelenggaraan penanggulangan bencana itu terdiri atas 3 (tiga) tahap; pra bencana, tanggap darurat, dan pasca bencana. Atas dasar itu, fokus pengembangan Model Pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini yang dikembangkan PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat tahun 2019 ini, pada tahap pra bencana. Pra bencana dipilih sebagai topik pengembangan, karena selain sejalan dengan tugas dan fungsi lembaga, pra bencana juga dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan pendidikan dan/atau pembelajaran pada anak usia dini yang berhubungan dengan pemahaman dalam pengurangan resiko bencana. Dengan fakta-fakta tersebut di atas, menegaskan pentingnya dikembangkan formula pembelajaran mengenai pengurangan resiko bencana/ Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini.

B. Tujuan Pengembangan

Yang menjadi tujuan dalam pengembangan Model Pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini ini, adalah sebagai berikut.

1. Merumuskan formula pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini
2. Menumbuhkan karakter anak dengan pengembangan nilai tolong menolong, gotong royong, dan kemandirian.

C. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan Model Pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini, sebagai berikut.

1. Tersedianya perangkat pembelajaran (panduan penerapan dan naskah cerita) dalam pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini.
2. Anak memiliki karakter tolong menolong, gotong royong, dan kemandirian

D. Sasaran Pengembangan

1. Substansi

- a) Analisis kebutuhan dan karakteristik anak
- b) Rumusan tujuan instruksional (*Instructional objective*) dengan operasional dan khas
- c) Rumusan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan;
- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e) Menulis naskah media
- f) Mengadakan tes dan revisi

2. Peserta Didik

Memiliki kriteria minimal sebagai berikut:

- a) Peserta didik program pendidikan anak usia dini usia dini
- b) anak usia dini, usia 5 - ≤ 6 tahun;

3. Pengguna model

Yang menggunakan model ini adalah satuan lembaga PAUD, atau Satuan PNF lainnya yang menyelenggarakan program PAUD.

Bab 2

Pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Anak Usia Dini

A. Bencana

1. Pengertian Bencana

Bencana menurut UU Nomor 24 Tahun 2007 adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor non-alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. Sedangkan menurut ISDR, (2004) bencana (*disaster*) adalah suatu gangguan serius terhadap keberfungsian suatu komunitas atau masyarakat yang mengakibatkan kerugian manusia, materi, ekonomi, atau lingkungan yang meluas yang melampaui kemampuan komunitas atau masyarakat yang terkena dampak untuk mengatasi dengan menggunakan sumber daya mereka sendiri.

Menurut Saptadi dan Djamal, (2012) Bencana alam adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam antara lain berupa gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, kekeringan, angin topan dan tanah longsor. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa bencana merupakan peristiwa yang merugikan kehidupan manusia yang disebabkan oleh faktor alam atau pun faktor dari manusia itu sendiri.



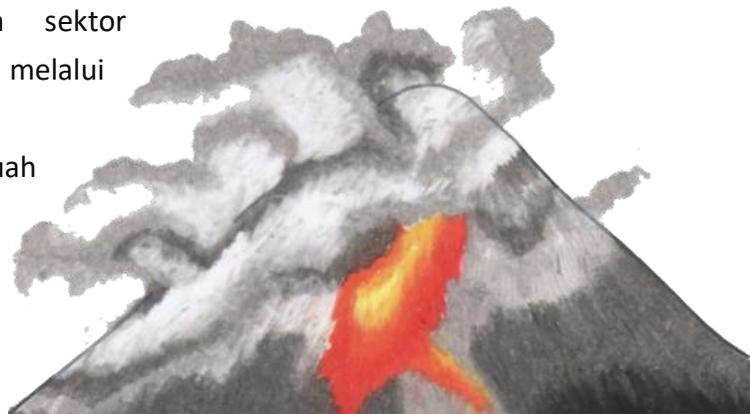
2. Mitigasi Bencana

Berdasarkan UU No.24 Tahun 2007 mitigasi bencana merupakan serangkaian upaya untuk mengurangi resiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana, seperti bencana alam yaitu gempa bumi, tsunami, banjir, longsor, letusan gunung api, angin topan, dan kekeringan.

Menurut Ali (2012), manajemen bencana dapat dibagi dalam kegiatan tiga utama. yaitu: (1) kegiatan pra bencana yang mencakup kegiatan pencegahan, mitigasi dan kesiapsiagaan serta peringatan dini, (2) kegiatan saat terjadi bencana yang mencakup tanggap darurat untuk meringankan penderitaan sementara seperti Search And Reascue (SAR) bantuan darurat dan pengungsian 3) kegiatan pasca bencana yang mencakup kegiatan pemulihan, rehabilitasi dan konstruksi. Pada pengembangan model ini secara spesifik dikembangkan formulasi pembelajaran dalam pengenalan pemahaman dalam pengurangan resiko bencana.

Dalam Modul 3, yang berjudul "Pendidikan Pencegahan dan Pengurangan Resiko Bencana yang dikembangkan Biro Perencanaan Dan Kerjasama Luar Negeri Sekretariat Jenderal Kemendikbud (2015) disebutkan bahwa Pengurangan Risiko Bencana (PRB) merupakan suatu kegiatan jangka panjang, sebagai bagian dari pembangunan berkelanjutan, dengan cara menggunakan pengetahuan, inovasi, dan pengetahuan untuk membangun budaya selamat dan tangguh pada semua satuan pendidikan, seperti yang dinyatakan dalam Hyogo Framework for Action (HFA) dan telah pula menjadi komitmen bangsa Indonesia. PRB yang berkaitan dengan bidang pendidikan sesuai yang tercantum dalam HFA dan telah diusulkan dalam Sendai Framework for Disaster Risk Reduction 2015-2030, perlu menjadi program prioritas dalam sektor pendidikan yang diwujudkan melalui pendidikan PRB di sekolah.

Pendidikan PRB sebuah proses pembelajaran bersama yang bersifat Interaktif di tengah



masyarakat dan lembaga-lembaga yang ada. Cakupan pendidikan pengurangan risiko bencana lebih luas daripada pendidikan formal di sekolah dan universitas. Termasuk di dalamnya adalah pengakuan dan penggunaan kearifan tradisional dan pengetahuan lokal bagi perlindungan terhadap bencana alam.

Selain itu, pendidikan PRB menjadi wahana yang sangat penting untuk mewujudkan budaya siap dan siaga dalam menghadapi ancaman bencana, sekaligus sebagai perwujudan dari Education for Sustainable Development (ESD). Berdasarkan pengertian tersebut, maka tujuan dari pendidikan PRB adalah:

- a. Menumbuhkembangkan nilai dan sikap kemanusiaan;
- b. Menumbuhkembangkan sikap dan kepedulian terhadap risiko bencana;
- c. Mengembangkan pemahaman tentang risiko bencana, pemahaman tentang kerentanan sosial, pemahaman tentang kerentanan fisik, serta kerentanan perilaku dan motivasi;
- d. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk pencegahan dan pengurangan risiko bencana, pengelolaan sumberdaya alam dan lingkungan yang bertanggungjawab, dan adaptasi terhadap risiko bencana;
- e. Mengembangkan upaya untuk pengurangan risiko bencana di atas, baik secara individu maupun kolektif;
- f. Meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siaga bencana;
- g. Meningkatkan kemampuan tanggap darurat bencana;
- h. Mengembangkan kesiapan untuk mendukung pembangunan kembali komunitas saat bencana terjadi dan mengurangi dampak yang disebabkan karena terjadinya bencana;
- i. Meningkatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan besar dan mendadak.

B. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Beichler dan Snowman (dalam Dwi Yulianti, 2010:7), anak usia dini diartikan anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Berdasarkan kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Karakteristik Anak Usia Dini Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, oral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah, dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa

paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial, penjelasannya adalah sebagai berikut.

Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespons (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan



karakteristik anak usia dini menurut Piaget (Slamet Suyanto, 13 2003: 56-72) adalah anak memiliki 4 tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas).

Dilihat dari perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap pra operasional. Anak mulai proses berpikir yang lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk dan benda-benda melalui pengalaman konkrit. Kemampuan berfikir ini berada saat anak sedang bermain.

2. Lingkungan Belajar Anak Usia Dini

Sebagai individu yang sedang banyak aktif bergerak maka anak membutuhkan ruang yang cukup luas untuk mengeskprsikan diri. Ruang untuk anak bergerak dan mengekspresikan diri itu disebut dengan lingkungan belajar. Setidaknya terdapat dua tujuan yang perlu dicapai oleh anak dalam kegiatan pengelolaan lingkungan belajar ini. Pertama membantu anak supaya memiliki kesenangan dalam belajar dan kedua supaya anak memperoleh kebermaknaan dalam belajar. Kesenangan dalam belajar membantu anak mengembangkan seluruh potensinya secara optimal termasuk di dalamnya ragam kecerdasan yang mereka miliki. Adapun kebermaknaan, anak memperoleh alat hidup dari materi pembelajaran yang diperoleh di sekolah (Agustin, M 2017). Terkait dengan lingkungan belajar anak setidaknya terdapat dua lingkungan belajar anak. Pertama lingkungan in door atau di dalam kelas dan kedua out door atau di luar kelas. (Mariyana, R dkk 2010). Lingkungan belajar yang disediakan untuk anak sebaiknya mengikuti kriteria sebagai berikut : aman, nyaman, bernilai edukatif dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeskpresikan diri secara bebas. Lingkungan in door adalah semua sarana dan prasarana yang dapat membantu menunjang efektivitas pembelajaran anak di dalam kelas. Hal tersebut dapat berupa ketersediaan antara lain komponen sebagai berikut meja, kursi, papan

tulis, tempat penyimpanan tas anak, sepatu anak atau juga tempat anak menyimpan/ menempelkan hasil karya mereka. Termasuk dalam area ini adalah ruangbelajar anak beserta kelengkapannya. Adapun area out door atau luar kelas adalah semua sarana dan prasarana yang dapat membantu anak untuk belajar dengan lebih menyenangkan dan bergerak lebih leluasa. Areanya dapat berupa *area bermain bebas* yang membantu anak untuk dapat bergerak bebas dan mengekspresikan diri dengan teman-temannya yang lain sambil mengembangkan area-area perkembangan anak itu sendiri khususnya fisik, sosial dan emosi. *Area memanjat* merupakan area luar kelas yang dapat membantu anak-anak melakukan banyak aktivitas menyenangkan dengan langsung berinteraksi dengan alam/lingkungan. Dari kegiatan di area ini anak dapat mengembangkan berbagai perkembangan dirinya dari mulai fisik motoric, sosial, emosi dan juga kreativitas. Berikutnya ada *area berkebun* bisanya area ini digunakan oleh anak-anak untuk kegiatan bercocok tanam atau mengembangkan kecerdasan majemuk berupa kecerdasan naturalistis anak. Dan yang terakhir biasanya ada *area bebas* yaitu area yang digunakan oleh anak-anak untuk berkegiatan secara bebas sesuai dengan tema atau pun minat dan bakat mereka. Biasanya anak-anak akan memanfaatkan area luar kelas ini dengan penuh ekspresif sebagaimana ciri menonjol dari anak itu sendiri yaitu spontan, menyenangkan, aktif dan juga kreatif.

C. Pembelajaran Melalui Bermain Peran

1. Pengertian

Terdapat berbagai ragam model dalam pembelajaran. Salah satu yang banyak diterapkan dalam kegiatan belajar adalah model bermian peran. Model ini, dapat diartikan sebagai model yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antar manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan yang sudah disepakati. (Agustin, A & Oktapyanto, R 2019). Pendapat yang lain yaitu disampaikan oleh Uno (2008:

25) menyebutkan bahwa bermain peran itu merupakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disederhanakan bahwa model bermain peran adalah model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada peserta didik dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas.

2. Prinsip Dasar Bermain Peran

- a. Setiap anggota kelompok (peserta didik) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- b. Setiap anggota kelompok (peserta didik) harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim.
- c. Kelompok mempunyai tujuan yang sama
- d. Setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- e. Setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi
- f. Setiap kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya
- g. Setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain.

3. Manfaat Bermain Peran

Penggunaan metode bermain peran dalam proses belajar dan pembelajaran dapat memberi manfaat antara lain sebagai berikut:

- a. Memotivasi peserta didik untuk lebih memahami kondisi psikologis dan

- peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat
- b. Menarik minat dan perhatian peserta didik,
 - c. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak,
 - d. Menstimulasi/memancing peserta didik untuk bertanya,
 - e. Mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik,
 - f. Melatih peserta didik untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.
 - g. Evaluasi, memberi penilaian/ dapat membedakan nilai baik dan buruk.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

- a. Guru menyiapkan skenario bermain peran (dalam bentuk *story board*)
- b. Guru menyiapkan media bermain peran
- c. Guru menyampaikan cara bermain peran sesuai tema
- d. Anak mulai bermain peran
- e. Anak mengkomunikasikan apa yang telah diperankan
- f. Evaluasi

Bab 3

Penerapan Cerita

Pembelajaran Mitigasi Bencana

A. Cerita “Gempa di Sekolahku”

1. Pengantar

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.

2. Prasyarat

- a. Material Pembelajaran
 - 1) Teks cerita “Bencana di Sekolahku”
 - 2) Media Belajar
 - 3) Dukungan perangkat lainnya yang dibutuhkan guru sebagai sarana pendukung pembelajaran
- b. Kemampuan Minimal Guru
 - 1) Pendidik memiliki pengetahuan di bidang kebencanaan dan mampu menyampaikannya secara menarik dan mudah dipahami anak.
 - 2) Memiliki rasa percaya diri yang baik
 - 3) Memiliki keterampilan bercerita
 - 4) Memiliki kemampuan menyampaikan cerita secara ekspresif, komunikatif, interaktif, dan atraktif.

- 5) Dapat membedakan suara atau intonasi bicara para tokoh yang ada dalam cerita.
- 6) Mengetahui pengetahuan tentang olah suara, olah gerak, dan olah sukma
- 7) Menguasai keadaan anak/pendengar
- 8) Menguasai alat peraga dan ruangan yang dipakai saat cerita.

5. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran

a. Persiapan Pembelajaran



- 1) 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:

- a) Stimulasi kecerdasan logika matematika dapat distimulasi saat anak menghitung jumlah kursi, meja, lemari, loker yang ada di dalam kelas serta mengelompokkannya sesuai warna.
- b) Kecerdasan linguistik dapat distimulasi saat anak diminta menceritakan isi film tentang gempa bumi, bagaimana perasaan mereka setelah menonton film tersebut.
- c) Kecerdasan kinestetik dapat distimulasi saat kegiatan simulasi gempa.
- d) kecerdasan interpersonal dapat dilatih saat anak melakukan interaksi dengan temannya pada saat simulasi mitigasi berlangsung.

- e) kecerdasan intrapersonal dapat dilatih saat anak dapat mengendalikan emosi. Bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri pada saat simulasi mitigasi bencana.
 - f) kecerdasan visual spasial bisa dilatih saat anak mengingat jalur evakuasi yang harus dilalui anak pada saat gempa terjadi.
 - g) kecerdasan naturalis bisa distimulasi dapat dilatih dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai alam sekitar anak tentang dampak lingkungan yang disebabkan oleh gempa.
 - h) kecerdasan musical dapat dilatih saat menyanyikan lagu tentang siaga bencana gempa.
 - i) kecerdasan spiritual dapat dimunculkan saat memberikan pesan moral setelah menonton film dan saat simulasi bencana.
- 2) Menelaah atau menentukan indikator yang akan muncul pada model pembelajaran mitigasi ini, dihubungkan dengan PP no 146 tahun 2014.
- 3) Menentukan materi yang akan diajarkan kepada anak dengan menumbuhkan nilai gotong royong, tolong menolong, mandiri, ketahanan malangan (survival) dan religius, sesuai dengan tujuan dari mitigasi bencana yaitu :
- a) Jenis dan ciri-ciri bencana
 - b) Tata letak ruangan yang aman bencana
 - c) Alat dan barang yang dibutuhkan anak untuk keselamatan diri saat menghadapi bencana
 - d) Keterampilan dalam pengamanan dan penyelamatan diri terhadap risiko bencana
 - e) Langkah-langkah evakuasi
- 4) 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 pembelajaran mitigasi ini terintegrasi pada:
- Tema : Gejala Alam

Sub Tema : Mitigasi Gempa Bumi

Jumlah Pertemuan : 10 kali pertemuan

5) Media pembelajaran

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

- a) Gambar macam-macam bencana alam (Gunung meletus, gempa: bumi, longsor, banjir, tsunami)
- b) Film animasi macam-macam bencana alam (gunung meletus, gempa, longsor, banjir, tsunami)
- c) Gambar tentang tata letak ruangan yang aman dari bencana
- d) Gambar tata cara evakuasi gempa yang benar
- e) 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

6) Spesifikasi tugas yang akan dilakukan anak

- a) 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.

- b) Pertemuan II : Anak diajak menonton film animasi tentang gempa bumi. Tujuannya agar anak dapat mengidentifikasi materi film yang dilihat anak serta dapat menceritakannya.
- c) Pertemuan III : Anak melakukan percobaan gempa bumi dengan menggunakan kotak mitigasi
- d) 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 di kelas jika suatu saat terjadi gempa. Tujuannya adalah anak memiliki gambaran apa yang harus dilakukan dengan barang-barang yang ada jika terjadi gempa.
- e) 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.
- f) Pertemuan X : Puncak Tema yaitu simulasi atau bermain peran cara melindungi diri dari gempa. Tujuannya anak dapat melakukan antisipasi terhadap akibat dari gempa.

b. 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 :

- 1) **Judul Drama** : Gempa di Sekolahku
- 2) **Tujuan** :
 - a) Anak mengenal gempa bumi sebagai bagian dari bencana alam yang diciptakan Allah
 - b) Anak dapat mengetahui alat dan barang yang dibutuhkan untuk keselamatan diri saat menghadapi gempa.
 - c) Anak memiliki keterampilan dalam pengamanan dan keselamatan diri terhadap risiko menghadapi gempa bumi, dengan melakukan gerakan-gerakan antisipasi gempa.
 - d) Anak memiliki pengetahuan tentang langkah-langkah evakuasi.
- 3) **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
- 4) **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, siswa 3.
- 5) **Langkah-langkah bermain** :
 - a) Guru mengajak anak membuat lingkaran
 - b) Review/ percakapan materi mitigasi bencana di hari sebelumnya

(Guru mengajak anak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan, menalar, mengomunikasikan bahan, alat dan kegiatan yang akan dilakukan.

- c) Guru menyebutkan tokoh-tokoh yang harus diperankan, dan menawarkan kepada anak siapa yang akan memerankannya.
- d) Guru membagikan tulisan nama-nama benda dan gambar yang diperankan anak (loker, lemari)

c. Penilaian Pembelajaran

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

- 1) Bagaimana sikap anak pada saat bermain;
- 2) Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat;
- 3) Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan;
- 4) Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi;
- 5) Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib atau aturan main;
- 6) Bagaimana sikap anak pada saat melakukan perannya;
- 7) Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya.

B. Cerita “Desaku Banjir”

1. Pengantar

Dunia anak identik dengan bermain. Agar bermakna bagi pertumbuhan dan perkembangannya, tentu bukan sekadar bermain. Diperlukan medium yang tepat untuk menstimulasi otaknya.

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 untuk menstimulasi kemampuan anak.

Untuk menstimulasi anak dalam mengenalkan mitigasi bencana sejak usia dini, maka materi yang dirancang dalam pembelajaran mitigasi bencana banjir difokuskan pada 1) ciri-ciri bencana banjir, 2) alat-alat yang digunakan anak untuk keselamatan diri saat bencana banjir, 3)

keterampilan penyelamatan diri saat terjadi resiko bencana banjir, 4) langkah-langkah evakuasi saat bencana banjir. Materi ini dikemas dan diintegrasikan dengan

nilai karakter tolong menolong. Melalui cerita ini selain mengenalkan pada anak tentang mengurangi resiko bencana akan terbangun karakter tolong menolong sebagai nilai dasar yang terintegrasi pada pembelajaran mitigasi bencana melalui bermain peran.

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.

2. Prasyarat

- a. Naskah Cerita
 - 1) Teks cerita “Desaku Banjir”
 - 2) Media Belajar
 - 3) Dukungan perangkat lainnya yang dibutuhkan guru sebagai sarana pendukung pembelajaran
- b. Kemampuan Minimal Guru
 - 1) Pendidik memiliki pengetahuan di bidang kebencanaan dan mampu menyampaikannya secara menarik dan mudah dipahami anak.
 - 2) Memiliki rasa percaya diri yang baik
 - 3) Memiliki keterampilan bercerita
 - 4) Memiliki kemampuan menyampaikan cerita secara ekspresif, komunikatif, interaktif, dan atraktif.
 - 5) Dapat membedakan suara atau intonasi bicara para tokoh yang ada dalam cerita.
 - 6) Mengetahui pengetahuan tentang olah suara, olah gerak, dan olah sukma
 - 7) Menguasai keadaan anak/pendengar
 - 8) Menguasai alat peraga dan ruangan yang dipakai saat cerita.

3. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran

a. Persiapan Pembelajaran

- 1) Menelaah atau menentukan indikator yang akan muncul pada pembelajaran mitigasi bencana banjir mengacu pada PP no 146 tahun 2014 dan PP no 137 tahun 2014.
- 2) Menentukan materi, sesuai dengan tujuan pembelajaran mitigasi bencana yaitu:

a) Ciri-ciri bencana

b) Alat-alat yang dibutuhkan anak untuk keselamatan diri saat menghadapi bencana

c) Keterampilan dalam pengamanan dan penyelamatan diri terhadap risiko bencana

d) Langkah-langkah evakuasi

3) 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

a) Tema : Gejala Alam

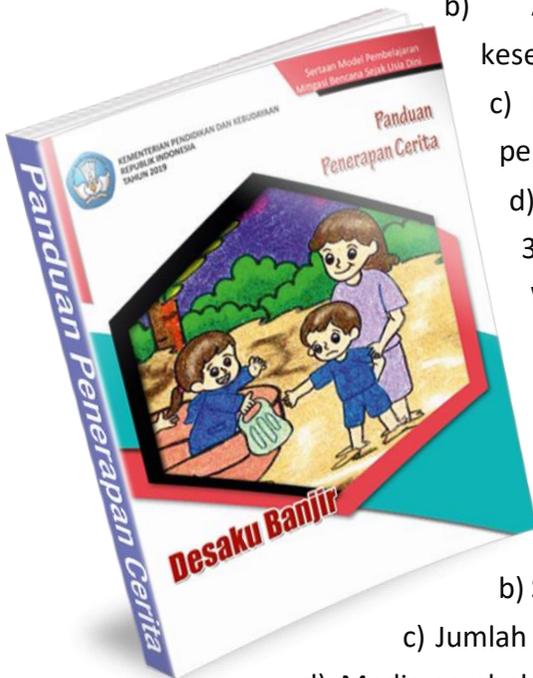
b) Sub Tema : Bencana Banjir

c) Jumlah Pertemuan : 6 x pertemuan

d) 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



e) Alat / Bahan bermain peran

Benda nyata :

- (1) Sepatu boot,
- (2) Jas hujan
- (3) Perahu karet
- (4) pelampung

Bahan alat untuk yang dibuat :

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

f) 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/nyata lewat gambar.
- (2) Pertemuan II : Anak diajak menonton film animasi tentang banjir. Tujuannya agar anak dapat mengidentifikasi materi film yang di lihat anak serta dapat menceritakannya.
- (3) Pertemuan III : Anak melakukan percobaan bencana banjir 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 banjir. Tujuannya adalah anak memiliki gambaran apa yang harus dilakukan dengan barang-barang yang ada jika terjadi banjir.
- (5) Pertemuan VI-IX : Anak diajak untuk melakukan gerakan-gerakan antisipasi banjir sesuai gambar yang disediakan. Tujuannya adalah memberikan pengalaman langsung apa yang harus dilakukan dan benda apa yang harus digunakan untuk melindungi diri dari bencana banjir yang terjadi.
- (6) Pertemuan X : Puncak Tema yaitu simulasi atau bermain

peran cara melindungi diri dari bencana banjir. Tujuannya anak dapat melakukan antisipasi terhadap akibat dari banjir.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran 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 :

1) **Judul Drama** : Desaku Banjir

2) **Tujuan** :

- (a) Anak mengenal Banjir sebagai bagian dari bencana alam yang diciptakan Allah
- (b) Anak dapat mengetahui alat-alat yang dibutuhkan untuk keselamatan diri saat menghadapi banjir.
- (c) Anak memiliki keterampilan dalam pengamanan dan keselamatan diri terhadap risiko menghadapi bencana banjir, dengan melakukan gerakan-gerakan antisipasi banjir.
- (d) Anak memiliki pengetahuan tentang langkah-langkah evakuasi.

3) **Kompetensi Inti/ kompetensi dasar** :

Sikap Spiritual : 1.1, 1.2

Sikap sosial : 2.1, 2.2, 2.4, 2.8, 2.9, 2.10, 2.12

Pengetahuan : 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.7, 3.8, 3.10, 3.11, 3.12, 3.15

Keterampilan : 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.7, 4.8, 4.11, 4.12, 4.15

Nilai Karakter : Tolong menolong

Jumlah anak : 10 – 15 anak

Durasi : 30' – 45 '

Tokoh / Peran ;

Benda mati : lemari, meja
Benda nyata : sepatu boot, perahu karet, jas hujan, pelampung
Tokohnya : Hana, Pak Adam/ayah Hana, Ibu Hana, Bayu, Ibu Maryam

4) Langkah-langkah bermain :

- (a) Guru mengajak anak bermain lingkaran
- (b) Review/ percakapan materi mitigasi bencana di hari sebelumnya
(Guru mengajak anak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan, menalar, mengomunikasikan bahan, alat dan kegiatan yang akan dilakukan.
- (c) Guru menyebutkan tokoh-tokoh yang harus diperankan, dan menawarkan kepada anak siapa yang akan memerankannya.
- (d) Guru membagikan tulisan nama-nama benda dan gambar yang diperankan anak

c. Penilaian Pembelajaran

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

- 1) Bagaimana sikap anak pada saat bermain;
- 2) Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat;
- 3) Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan;
- 4) Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi;
- 5) Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib ataupun aturan main;
- 6) Bagaimana sikap anak pada saat melakukan perannya;
- 7) Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya.

C. Cerita “Waspada Longsor”

1. Pengantar



Gotong royong adalah sikap melakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama dan merupakan suatu pekerjaan fisik yang awalnya berat menjadi ringan dan mudah demi mencapai hasil yang maksimal. Dalam upaya pembelajaran melalui mitigasi bencana, menanam pohon serta mengajari mereka daur ulang suatu barang dan menyumbangkan barang-barang bekas yang masih dapat digunakan sebagai salah satu media untuk menanamkan pembiasaan karakter gotong royong bagi anak usia dini.

Sangat baik menanamkan pada anak sikap pentingnya gotong royong dan peduli terhadap lingkungan.

Dengan mulai melibatkan dan mengajak anak pada kegiatan sosial dan lingkungannya, melatih mereka untuk berkembang dan tidak canggung terhadap keadaan serta orang-orang di sekitarnya. Jika anak sudah terbiasa aktif dan bersosialisasi, maka mereka dengan mudah akan melebur dan siap untuk bahu-membahu dengan siapa pun dan dimana pun mereka berada.

2. Prasyarat

- a. Naskah Cerita
 - 1) Teks cerita “Waspada Longsor”
 - 2) Media Belajar
 - 3) Dukungan perangkat lainnya yang dibutuhkan guru sebagai sarana pendukung pembelajaran
- b. Kemampuan Minimal Guru
 - 1) Pendidik memiliki pengetahuan di bidang kebencanaan dan mampu menyampaikannya secara menarik dan mudah dipahami anak.
 - 2) Memiliki rasa percaya diri yang baik
 - 3) Memiliki keterampilan bercerita

- 4) Memiliki kemampuan menyampaikan cerita secara ekspresif, komunikatif, interaktif, dan atraktif.
- 5) Dapat membedakan suara atau intonasi bicara para tokoh yang ada dalam cerita.
- 6) Mengetahui pengetahuan tentang olah suara, olah gerak, dan olah sukma
- 7) Menguasai keadaan anak/pendengar
- 8) Menguasai alat peraga dan ruangan yang dipakai saat cerita.

3. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran

a. Persiapan Pembelajaran

- 1) 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 :
 - a) Stimulasi kecerdasan logika matematika dapat distimulasi saat anak menghitung jumlah kursi, meja, lemari, loker yang ada di dalam kelas serta mengelompokkannya sesuai warna.
 - b) Kecerdasan linguistik dapat distimulasi saat anak diminta menceritakan isi film tentang bencana, bagaimana perasaan mereka setelah menonton film tersebut.
 - c) Kecerdadasan kinestetik dapat distimulasi saat kegiatan simulasi gempa.
 - d) kecerdasan interpersonal dapat dilatih saat anak melakukan interaksi dengan temannya pada saat simulasi mitigasi berlangsung.
 - e) kecerdasan intrapersonal dapat dilatih saat anak dapat mengendalikan emosi. Bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri pada saat simulasi mitigasi bencana.
 - f) kecerdasan visual spasial bisa dilatih saat anak mengingat jalur evakuasi yang harus dilalui anak pada saat gempa terjadi.



g) kecerdasan naturalis bisa distimulasi dapat dilatih dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai alam sekitar anak tentang dampak lingkungan yang disebabkan oleh gempa.

h) kecerdasan musical dapat dilatih saat menyanyikan lagu tentang siaga bencana gempa.

i) kecerdasan spiritual dapat dimunculkan saat memberikan pesan moral setelah menonton film dan saat simulasi bencana.

2) Menelaah atau menentukan indikator yang akan muncul pada model pembelajaran mitigasi ini, dihubungkan dengan PP no 146 tahun 2014:

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

- a) Jenis dan ciri-ciri bencana
- b) Tata letak ruangan yang aman bencana
- c) Alat dan barang yang dibutuhkan anak untuk keselamatan diri saat menghadapi bencana
- d) Keterampilan dalam pengamanan dan penyelamatan diri terhadap risiko bencana
- e) Langkah-langkah evakuasi

4) 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

a) Tema : Gejala Alam

- b) Sub Tema : Mitigasi Longsor
- c) Jumlah Pertemuan : 10 x pertemuan

5) Media Pembelajaran

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

- a) Gambar macam-macam bencana alam (Gunung meletus, gempa: bumi, longsor, banjir, tsunami)
- b) Film animasi macam-macam bencana alam (gunung meletus, gempa, longsor, banjir, tsunami)
- c) Gambar tentang tata letak ruangan yang aman dari bencana
- d) Gambar tata cara evakuasi longsor yang benar
- e) Media pembelajaran maket simulasi Gemlong (Gempa dan Longsor)

Tahapan pembuatan maket simulasi Gemlong (Gempa dan Longsor). Alat dan bahan :

- (1) Kertas duplek
- (2) Dinamo bekas mobil
- (3) Kabel
- (4) Batu baterai
- (5) Lem
- (6) Kertas lipat
- (7) Sol
- (8) Per kecil
- (9) Miniatur rumah-rumahan dari styrofoam
- (10) Miniatur pohon-pohonan dari styrofoam

Langkah-langkah pembuatan maket simulasi Gempa Longsor (Gemlong) :

- a) Sediakan kertas duplek ukuran $\pm 50 \times 50$ (bisa lebih besar/kecil sesuai kebutuhan) untuk dibentuk menjadi sebuah kotak
- b) Membuat pola kotak
- c) Menggunting polanya untuk dibentuk menjadi kotak
- d) Direkatkan menggunakan lem
- e) Kemudian dibungkus menggunakan kertas warna

- f) Membuat kaki-kaki maket menggunakan sol dibentuk bulat dengan ukuran kecil, sedang, besar (bisa menggunakan styrofoam atau busa sandal jepit dll.)
 - g) Membuat kotak ukuran 57 cm untuk alas maket
 - h) Merakit dinamo. Dinamo 6 volt dihubungkan dengan baterai sehingga menghasilkan getaran (bisa menggunakan baterai kotak atau baterai biasa).
 - i) Membuat miniatur rumah dan pohon
 - Langkah-langkah menggunakan maket simulasi longsor
 - (1) Simpan maket simulasi Gemlong di atas meja
 - (2) Pasang kaki-kaki dari sol yang sudah dipasang per lalu simpan alas maket di atasnya
 - (3) Susunlah miniatur rumah-rumah dan pohon-pohonannya
 - (4) Guru mengajak anak untuk berdiskusi dan memberikan informasi tentang media pembelajaran yang akan digunakan
 - (5) Guru menstimulasi anak dengan memberi kesempatan pada anak untuk melihat, mengamati, menanyakan dan memberi pendapat tentang apa yang terjadi jika :
 - (6) Dinamo dinyalakan sehingga terjadi getaran pada maket tersebut
- Alat / Bahan bermain peran
- (a) Benda nyata :
 - (b) Kotak P3K
 - (c) tandu
- Bahan alat untuk yang dibuat :
- (a) Spidol besar
 - (b) Kertas manila / karton
 - (c) Kardus bekas
 - (d) Kertas lipat
 - (e) Lem
- f) 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. Lebih spesifik lagi anak akan mengetahui pengertian, penyebab dan pemicu longsor.

- (2) Pertemuan II : Anak diajak menonton film animasi dan melihat gambar tentang tanda-tanda akan terjadi longsor. Tujuannya agar anak dapat mengidentifikasi materi film yang di lihat anak serta dapat menceritakannya kembali.
- (3) Pertemuan III : Anak diajak menonton film animasi tentang cara pencegahan tanah longsor dan melakukan aktifitas seolah-olah sedang menebang dan mengangkat pohon (ilustrasi pohon), dengan tujuan agar anak lebih memahami penyebab terjadinya longsor.
- (4) Pertemuan IV-VI : Anak diajak melakukan aktifitas menyelamatkan diri ketika terjadi longsor. Tujuannya adalah agar anak memiliki gambaran apa yang harus dilakukan ketika terjadi Longsor.
- (5) Pertemuan VII-IX : Anak diajak untuk melakukan gerakan-gerakan antisipasi longsor sesuai gambar yang disediakan. Tujuannya adalah memberikan pengalaman langsung apa yang harus dilakukan dan benda apa yang harus digunakan untuk melindungi diri dari kemungkinan bahaya longsor 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 Longsor.

b. 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 :

1) **Judul Drama** : Ada Longsor...!!!

2) **Tujuan** :

- a) menstimulus anak untuk memiliki kesadaran diri tentang bahaya bencana longsor dan pencegahannya melalui cerita
- b) Anak memiliki kesadaran diri tentang bahaya tanah longsor
- c) Anak mengetahui bencana longsor

3) **Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Yang Dikembangkan**

a) Langkah-langkah Kompetensi inti 1 :

Menerima ajaran agama yang dianutnya

1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

b) Kompetensi inti 2 :

Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman.

2.1 terbiasa memelihara kebersihan lingkungan

2.2 senang menerapkan pengetahuan yang baru dalam situasi atau sesuatu yang baru

2.8 terbiasa mengambil keputusan secara mandiri

2.9 peka untuk membantu oranglain yang membutuhkan

2.11 memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi

c) Kompetensi inti 3 :

3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)

3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu- batuan, dll)

3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)

3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)

3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

1.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

d) Kompetensi inti 4 :

4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)

4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya

4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)

4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

4) Langkah-langkah :

- a) Guru mengajak anak membuat lingkaran
- b) Review/ percakapan materi mitigasi bencana di hari sebelumnya (Guru mengajak anak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan, menalar, mengomunikasikan bahan, alat dan kegiatan yang akan dilakukan.
- c) Guru menyebutkan tokoh-tokoh yang harus diperankan, dan menawarkan kepada anak siapa yang akan memerankannya.

c. Penilaian Pembelajaran

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

- 1) Bagaimana sikap anak pada saat bermain;
- 2) Bagaimana sikap anak pada saat mengucapkan kalimat;
- 3) Bagaimana sikap anak terhadap perintah yang diberikan;
- 4) Bagaimana sikap pada saat berkomunikasi;
- 5) Bagaimana sikap terhadap kepatuhan tata tertib ataupun aturan main;
- 6) Bagaimana sikap anak pada saat melakukan perannya;
- 7) Bagaimana sikap anak dalam mengembangkan imajinasi dan gagasannya.

D. Praktik Pengenalan Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini

Berikut ini merupakan langkah-langkah penyelamatan diri, yang dikutip (dengan beberapa penyesuaian) dari Sahabat Siaga: Buku Panduan Menghadapi Bencana di Sekolah (UNDP DRR A Project: 2011). Langkah-langkah ini, setidaknya yang dapat dikenalkan pada anak secara teratur. Ini sangat bermanfaat, terlebih seandainya kita sedang berada di sekolah dan terjadi bencana.

1. Jika terjadi gempa

- a. Cari benda yang terdekat untuk berlindung; hindari yang mungkin mudah rubuh!



- b. Jongkok atau rebah pada sisi benda tersebut, kepala tidak lebih tinggi dari tinggi benda tersebut!



c. Bertahan di posisi ini selama 5 menit atau sampai gempa berhenti!



d. Setelah gempa berhenti, bergerak menuju tempat aman berkumpul mengikuti jalur evakuasi



e. Berdiam di tempat aman ini sampai ada perintah selanjutnya dari bapak/ibu guru



2. Jika terjadi banjir

- a. Pergi ke tempat yang tinggi dan aman dari banjir



- b. Hindari melalui kawasan banjir, arus yang deras dapat menghanyutkan dirimu!



- c. Jangan berjalan-jalan/melihat-lihat/berenang-renang di Kawasan banjir, baik dengan rakit maupun berjalan kaki, berbahaya!



- d. Jangan sampai menyentuh kabel-kabel yang jatuh atau tiang listrik



- e. Jangan bermain-main di saluran air, sungai atau kawasan banjir dan arus deras lainnya



- f. Jangan minum dan memasak dengan air banjir



3. Jika terjadi tanah longsor

- a. Lari ketempat yang aman dari longsor; sebaiknya di lapangan terbuka dan jauh dari sumber longsor



- b. Bertahan di tempat aman tersebut sampai ada perintah selanjutnya dari ibu guru / kepala sekolah



- c. Terus ikuti berita / informasi yang diberikan oleh gurumu / kepala sekolah



Bab 4

PENUTUP

A. Simpulan

Sikap siaga terhadap bahaya bencana sudah sepatutnya dimiliki kita. Kesiagaan tersebut, setidaknya dimulai dengan pemahaman terhadap kondisi alam sekitar. Terlebih pada anak-anak, pemahaman itu harusnya sudah mulai dikenalkan. Anak-anak menjadi pihak yang paling penting mendapatkan pengetahuan tentang kebencanaan. Ini akan sangat bermanfaat, karena dengan pemahaman itu mereka mampu menyelamatkan diri.

Pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini berarti formulasi pengenalan kesiapsiagaan bagi anak sebelum terjadi bencana atau disaster preparedness, terutama di lingkungan sekolah. Harapannya, dengan penguatan karakter tolong menolong, gotong royong, dan mandiri, mereka mampu menjaga dirinya dan menumbuhkan sikap peduli pada teman atau orang lainnya.

Tersedianya paket pembelajaran Mitigasi Bencana Sejak Usia Dini, berupa: model pembelajaran, cerita bertemakan bencana, dan panduan penggunaan ceritanya, diharapkan dapat menambah khazanah bagi guru dalam memperkenalkan pengetahuan kesiapsiagaan terhadap bencana. Dan yang lebih penting lagi, dapat memperkuat karakter anak dalam bersikap tolong menolong, gotong royong, dan mandiri.

B. Rekomendasi Penerapan Model

1. Pengenalan bencana sebaiknya menjadi materi khusus yang tercantum dalam kurikulum
2. Diperlukan pelatihan teknis, terutama bagi para guru PAUD dalam mengenali gejala alam, siaga bencana, dan upaya penyelamatan terhadap ancaman bencana.
3. Diperlukan pembenahan sarana dan prasarana, baik lingkungan kelas maupun sekolah, dalam antisipasi/ waspada terhadap ancaman bencana.

Daftar Pustaka

- Asian Disaster Reduction Response Network (ADRRN). 2009. *Terminologi Pengurangan Risiko Bencana*. Malaysia.
- Beringin, Pria Santri. 2011. *Buku Panduan Menghadapi Bencana di Sekolah. Sahabat Siaga*. Jakarta: UNDP DRR A Project.
- Biro Perencanaan dan Kerjasama Luar Negeri. 2015. *Modul 3 – Pendidikan Pencegahan dan Pengurangan Risiko Bencana*. Jakarta: Sekretariat Jenderal Kemendikbud.
- Brunner, J. and Lewis, D. 2006. *Planning for Emergencies. Principal leadership*. April 2006. 6; 8 : p. 65-66.
- Carter. 1991. *Disaster Management A Disaster Manager's HandBook. National Library of the Philipines CIP Data*. Asian Development Bank.
- Data BNPB tahun 2017. *Pendidikan Tangguh Bencana: Mewujudkan Satuan Pendidikan Aman Bencana di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Herdwiyanti, F. dan Sudaryono. 2013. *Perbedaan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Ditinjau dari Tingkat Self-Efficacy pada Anak Usia Sekolah Dasar di Daerah Dampak Bencana Gunung Kelud. Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial*. Volume 2, No. 01, Februari 2013.
- <https://ilmugeografi.com/bencana-alam/kekeringan>
- <https://www.onecare.id/manajemen-kebencanaan-pada-anak-usia-dini/>
- ISDR. 2004. *Living with Risk "A Hundred Positive Examples of How People are Making The World Safer"*. United Nation Publication, Geneva, Switzerland
- Moleong, L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Muis, Arif Jamali. 2017. *Sekolah Aman Bencana. Artikel pada Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat, Selasa 29 Agustus 2017*
- Nugroho, C. 2007. *Kajian Kesiapsiagaan Masyarakat dalam Mengantisipasi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di Nias Selatan*. MPBI-UNESCO, 2-20 April 2007.
- Pribadi, K. dan Yulawati, A. K. 2009. *Pendidikan Siaga Bencana Gempa Bumi Sebagai Upaya Meningkatkan Keselamatan Siswa (Studi Kasus pada SDN*

Cirateun dan SDN Padasuka 2 Kabupaten Bandung). *Jurnal Pendidikan Tahun 9 Nomor 9*, Oktober 2009.

Pribadi, K. dan Yuliawati, A. K. 2009. *Pendidikan Siaga Bencana Gempa Bumi Sebagai Upaya Meningkatkan Keselamatan Siswa (Studi Kasus pada SDN Cirateun dan SDN Padasuka 2 Kabupaten Bandung)*. *Jurnal Pendidikan Tahun 9 Nomor 9*, Oktober 2009.

Ramli Daud, dkk. 2014. *Penerapan Pelatihan Siaga Bencana Dalam Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Komunitas SMA Negeri 5 Banda Aceh. Kualalumpur. Jurnal Ilmu Kebencanaan (JIKA) Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*. Volume 1, No. 1, Agustus 2014.

Saptadi, G. dan Djamal, H. 2012. *Kajian Model Desa Tangguh Bencana dalam Kesiapsiagaan Penanggulangan Bencana bersama BPBD D.I Yogyakarta*. *Jurnal Penanggulangan Bencana*. Volume 3 Nomor 2, Tahun 2012 hal 1-13.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu.

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

Undang-Undang No. 24. 2007. *Penanggulangan Bencana Nasional*. Jakarta: Departemen Dalam Negeri.

Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.



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/>