

LEMBAR KERJA MURID (LKM) DIGITAL

MISI SIAGA GEMPA

Pilih, Jelaskan, dan Periksa Keputusanmu!

Mata Pelajaran: IPAS

Fase/Kelas: C / VI SD

Materi: Gempa Bumi dan Mitigasi Bencana

Media Pembelajaran: Game Scratch dan Chatbot AI Dify

Alokasi Waktu: 2 × 35 menit, dapat disesuaikan dengan kondisi kelas

Nama:

Kelas:

Tanggal:

HALAMAN 1. AYO MULAI MISI!

A. Pengantar

Halo, Penyelidik Cilik!

Pernahkah kamu membayangkan apa yang harus dilakukan ketika gempa bumi terjadi saat kamu sedang belajar di kelas? Gempa dapat menyebabkan tanah berguncang dan benda-benda di sekitar kita bergerak, bergeser, atau jatuh. Karena itu, kita perlu memahami fenomena gempa dan mengetahui tindakan yang tepat untuk mengurangi risiko cedera.

Dalam kegiatan ini, kamu akan menjalankan tiga misi melalui permainan Scratch, berdiskusi dengan chatbot Sahabat Siaga Gempa, dan memecahkan masalah berdasarkan situasi yang kamu hadapi.

Ingat! Tujuanmu bukan hanya mendapatkan skor tertinggi, tetapi juga memahami alasan di balik setiap keputusan.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, kamu diharapkan mampu:

1. Menjelaskan secara sederhana penyebab gempa tektonik dan perambatan energi gempa melalui gelombang seismik.
2. Mengidentifikasi tindakan mitigasi yang tepat sebelum, saat, dan setelah gempa bumi.
3. Memilih tindakan yang sesuai dalam situasi gempa dan menjelaskan alasan berdasarkan bahaya yang mungkin terjadi.
4. Menggunakan chatbot AI untuk memperoleh petunjuk, memeriksa pemahaman, dan memperbaiki jawaban dengan bahasa sendiri.
5. Menerapkan pengetahuan tentang mitigasi gempa untuk mengambil keputusan dalam situasi baru.

C. Petunjuk Penggunaan LKM

1. Bacalah setiap skenario dengan teliti.
2. Jawablah pertanyaan awal sebelum menggunakan Scratch atau chatbot.
3. Mainkan game Scratch dan perhatikan umpan balik pada setiap jawaban.
4. Catat pertanyaan atau jawaban yang belum kamu pahami.
5. Gunakan chatbot untuk memperoleh petunjuk dan memeriksa alasanmu.
6. Kerjakan kembali pertanyaan analisis dan evaluasi menggunakan pemahamanmu sendiri.

Tautan Game Scratch: [Tambahkan tautan atau QR code setelah game selesai dibuat]

Tautan Chatbot Sahabat Siaga Gempa: [Tambahkan tautan atau QR code setelah chatbot selesai dibuat]

HALAMAN 2. MISI AWAL: APA YANG KAMU KETAHUI?

A. Bacalah Skenario Berikut!

Saat pelajaran berlangsung, tiba-tiba lantai kelas berguncang. Buku-buku di atas meja bergerak, beberapa benda bergetar, dan teman-temanmu mulai panik. Kamu harus menentukan tindakan yang tepat untuk melindungi diri.

Sebelum belajar lebih jauh, pikirkan apa yang akan kamu lakukan.

B. Tuliskan Jawaban Awalmu

1. Menurutmu, apa yang menyebabkan gempa bumi?

Jawaban:

.....

.....

2. Mengapa benda-benda di kelas dapat bergerak atau jatuh ketika gempa terjadi?

Jawaban:

.....

.....

3. Jika gempa terjadi saat kamu sedang belajar di kelas, tindakan apa yang akan kamu lakukan? Mengapa?

Jawaban:

.....

.....

4. Bagian apa tentang gempa atau mitigasi gempa yang masih membuatmu bingung?

Jawaban:

.....

.....

Catatan: Tuliskan pemahamanmu sendiri. Jawaban ini merupakan titik awal untuk membandingkan pemahamanmu setelah menyelesaikan seluruh misi.

HALAMAN 3. MISI 1: KENALI FENOMENA GEMPA!

Aktivitas 1. Mainkan Game Scratch

Klik tombol atau pindai QR code **Misi Siaga Gempa**. Selesaikan delapan pertanyaan dalam game dan perhatikan penjelasan yang muncul setelah setiap jawaban.

Pada Misi 1, fokuskan perhatianmu pada Soal no 1 tentang Gempa.

Aktivitas 2. Pahami Hasil Game

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan pengalamanmu bermain Scratch.

Apa yang dimaksud dengan gempa tektonik?

Jawaban:

.....
.....

Jika ada jawaban yang belum kamu pahami, tandai pertanyaan tersebut. Kamu akan mendiskusikannya dengan chatbot pada misi berikutnya.

HALAMAN 4. MISI 2: PILIH TINDAKAN YANG TEPAT!

Aktivitas 1. Lanjutkan Permainan Scratch

Selesaikan seluruh soal yang belum kamu kerjakan dalam game.

Perhatikan tiga jenis situasi yang disajikan:

- Persiapan sebelum gempa.
- Tindakan saat gempa terjadi.
- Tindakan setelah guncangan berhenti.

Tuliskan hasil permainanmu.

Aktivitas 2. Analisis Keputusanmu

Pilih satu pertanyaan Scratch yang menurutmu paling sulit atau jawabannya sempat keliru.

Nomor soal yang saya pilih:

Situasi yang terdapat dalam soal:

.....

Pilihan jawaban saya:

.....

Alasan saya memilih jawaban tersebut:

.....

Menurut saya, bahaya yang mungkin terjadi adalah:

.....

Jangan khawatir jika jawabanmu belum tepat. Kesulitan tersebut akan menjadi bahan diskusi bersama chatbot.

HALAMAN 5. MISI 3: BERDISKUSI DENGAN SAHABAT SIAGA GEMPA

Aktivitas 1. Gunakan Chatbot AI

Buka chatbot **Sahabat Siaga Gempa** melalui tautan atau QR code yang disediakan.

Chatbot akan membantumu memahami konsep gempa dan memeriksa alasan di balik pilihanmu. Namun, chatbot tidak boleh sekadar menggantikan pemikiranmu.

Salin contoh pertanyaan berikut dan lengkapi bagian yang tersedia.

Contoh pertanyaan untuk chatbot:

Saya murid kelas VI. Pada soal tentang [tuliskan situasi], saya memilih [tuliskan jawaban] karena [tuliskan alasan saya].

Bantu saya memeriksa alasan tersebut. Jangan langsung memberikan seluruh jawaban. Ajukan pertanyaan pemantik agar saya dapat memikirkan bahaya yang mungkin terjadi. Setelah saya menjawab, jelaskan konsep yang tepat dengan bahasa sederhana.

Aktivitas 2. Catat Hasil Diskusi

1. Pertanyaan apa yang saya ajukan kepada chatbot?

.....

.....

2. Petunjuk atau pertanyaan pemantik apa yang diberikan chatbot?

.....

.....

3. Apa yang saya pahami setelah berdiskusi dengan chatbot?

.....

.....

4. Apakah saya perlu memperbaiki jawaban awal? Jelaskan alasannya.

.....

.....

5. Bagaimana saya memeriksa bahwa penjelasan chatbot masuk akal dan sesuai dengan materi yang dipelajari?

.....
.....

Aktivitas 3. Perbaiki Penjelasanmu

Lengkapi kalimat berikut menggunakan pemahamanmu sendiri.

Awalnya saya berpikir bahwa

Setelah bermain Scratch dan berdiskusi dengan chatbot, saya memahami bahwa

.....

Alasan saya memperbaiki atau mempertahankan jawaban tersebut adalah

.....

Ingat: Jangan menyalin seluruh respons chatbot. Gunakan kata-katamu sendiri dan periksa informasi keselamatan berdasarkan materi yang diberikan guru.

HALAMAN 6. MISI TANTANGAN: TERAPKAN PENGETAHUANMU!

Sekarang saatnya menghadapi situasi baru. Pada kegiatan ini, kamu harus menggunakan pemahamanmu sendiri sebelum meminta bantuan chatbot.

Skenario

Saat istirahat, kamu berada di halaman sekolah ketika gempa terjadi. Di dekatmu terdapat dinding bangunan, tiang listrik, dan pohon besar. Kamu harus menentukan tindakan yang dapat mengurangi risiko cedera.

Aktivitas 1. Ambil Keputusan Mandiri

1. Apa tindakan yang akan kamu pilih?

.....
.....

2. Bahaya apa saja yang perlu kamu pertimbangkan dalam situasi tersebut?

.....

3. Mengapa tindakanmu dapat membantu mengurangi risiko cedera?

.....

.....

Aktivitas 2. Periksa Alasanmu dengan Chatbot

Setelah menyelesaikan jawaban awal, gunakan chatbot untuk memeriksa penalaranmu.

Contoh pertanyaan:

Saya berada di halaman sekolah ketika gempa terjadi. Saya memilih tindakan [tuliskan pilihan] karena [tuliskan alasan].

Tolong ajukan pertanyaan yang membantu saya memeriksa apakah keputusan saya sudah mempertimbangkan bahaya di sekitar. Jangan langsung menggantikan jawaban saya.

Setelah berdiskusi, lengkapi tabel berikut.

Pertanyaan	Jawaban murid
Apakah jawaban awal saya sudah tepat?	
Apa bahaya yang sebelumnya belum saya pertimbangkan?	
Apa saran atau petunjuk yang saya peroleh?	
Bagaimana kesimpulan akhir saya?	

Kesimpulan akhir:

.....

.....

.....

HALAMAN 7. EVALUASI DAN REFLEKSI

Aktivitas 1. Tarik Kesimpulan

Lengkapi pernyataan berikut.

1. Gempa tektonik dapat terjadi karena
2. Gelombang seismik berfungsi untuk
3. Ketika gempa terjadi di dalam kelas, saya perlu
4. Jika berada di area terbuka saat gempa, saya perlu
5. Setelah guncangan berhenti, saya perlu
6. Chatbot membantu saya memahami materi dengan cara

Aktivitas 2. Rencana Siaga Gempa

Tuliskan satu tindakan yang dapat kamu lakukan pada setiap tahap.

Tahap	Rencana tindakan saya
Sebelum gempa	
Saat gempa	
Setelah gempa	

Sesuaikan jawabanmu dengan prosedur keselamatan sekolah dan arahan guru.

Aktivitas 3. Refleksi Diri

Berilah tanda centang pada pernyataan yang sesuai dengan pemahamanmu.

- ☐ Saya dapat menjelaskan penyebab gempa tektonik secara sederhana.
- ☐ Saya dapat menjelaskan fungsi gelombang seismik.
- ☐ Saya dapat mengidentifikasi tindakan mitigasi sebelum gempa.
- ☐ Saya dapat memilih tindakan perlindungan diri saat gempa.
- ☐ Saya dapat menjelaskan tindakan aman setelah gempa.
- ☐ Saya dapat meminta petunjuk dari chatbot saat mengalami kesulitan.
- ☐ Saya dapat memeriksa penjelasan chatbot dan memperbaiki jawaban dengan bahasa sendiri.

Pertanyaan refleksi akhir

Apa pemahaman yang paling berubah setelah kamu menggunakan Scratch dan chatbot?
Jelaskan mengapa pemahaman tersebut berubah.

.....

.....

.....

Pesan Penutup

Selamat, Penyelidik Cilik!

Kamu telah menyelesaikan Misi Siaga Gempa. Ingat, kesiapsiagaan bukan hanya tentang mengetahui jawaban yang benar, tetapi juga memahami alasan di balik tindakan, mengenali bahaya, dan mengambil keputusan yang tepat.

Teruslah belajar, berpikir kritis, dan bersiap menghadapi bencana dengan mengikuti panduan keselamatan yang benar.