



SEAMEO CECCEP

Southeast Asian Ministers of Education Organization
Regional Centre for Early Childhood Care Education and Parenting

**BUKU
MODUL**

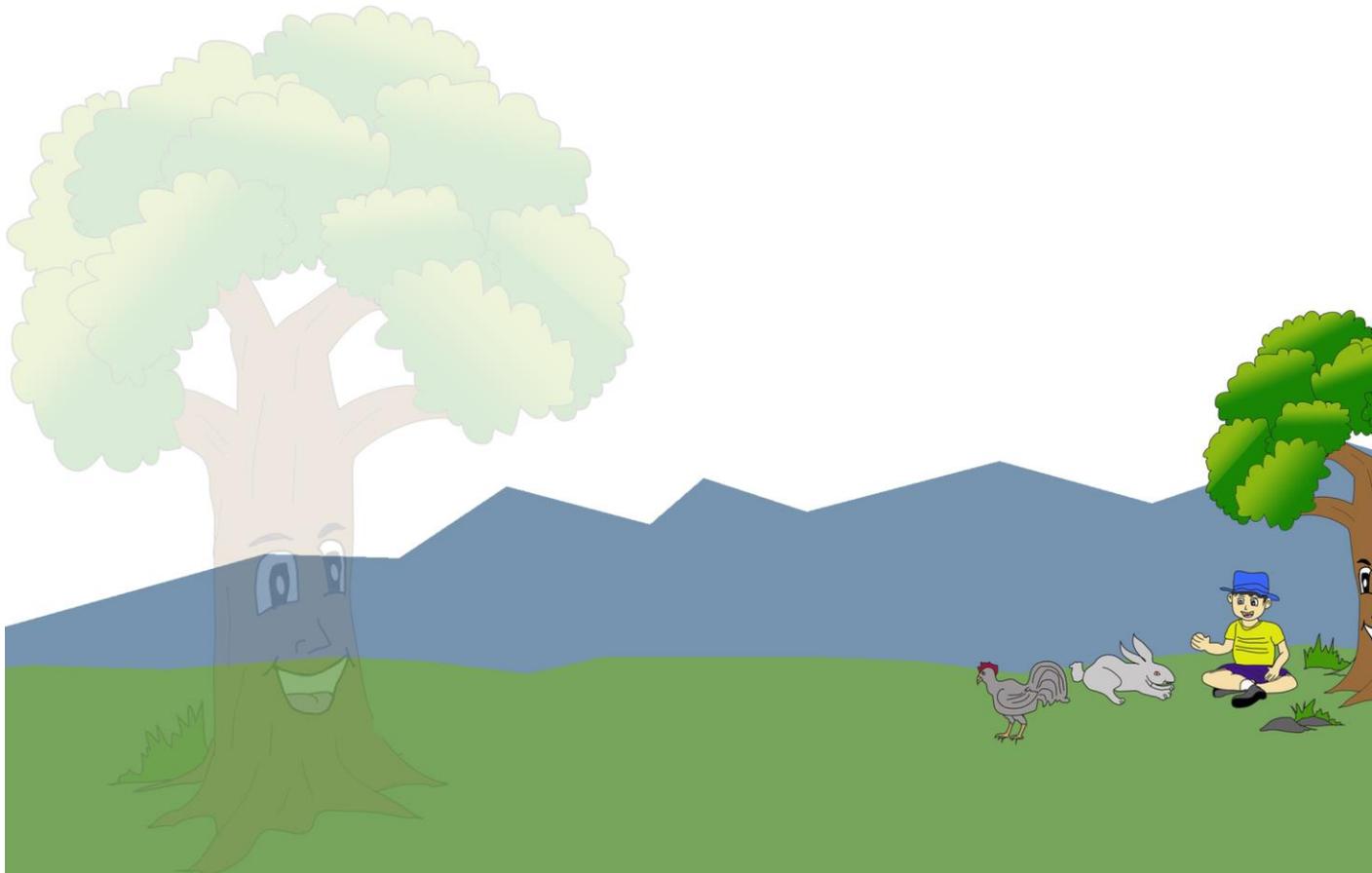
EDISI TAHAP 1
TAHUN 2018

Cinta Lingkungan Seri Media Pembelajaran Prakeaksaraan Berwawasan ESD Bagi Anak Usia Pra Sekolah

PP-PAUD dan DIKMAS JAWA BARAT

Penyusun Naskah: Sri Lilis Herlianthy
Koordinator Tim : Rini Nurjanah
Perencana : Rosianadewi Dinaryati
Pembelajaran
Desain Grafis : Rahmat G.





Modul 1

KONSEP PENDIDIKAN UNTUK PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN

PELATIHAN

PENINGKATAN KOMPETENSI PENDIDIK PAUD MELALUI PEMBELAJARAN MEDIA
BELAJAR CINTA LINGKUNGAN SERI PRAKEAKSARAAN BERWAWASAN ESD

Kerjasama antara:

SEAMEO Regional Center for Early Childhood Care Education and Parenting
(CECCEP) dan

Pusat Pengembangan Pendidikan Anak usia Dini, dan Pendidikan
Masyarakat (PP PAUD dan Dikmas) Jawa Barat

2018



LEMBAR IDENTITAS

Nama Penyusun/penulis berikut alamat email
SRI LILIS HERLIANTHY (lilis_mjl2000@yahoo.com)
RIANA

Nama Perancang pembelajaran
Nama Designer Grafis



Panduan Penggunaan Modul

(berisi penjelasan ttg tatacara melaksanakan rangkaian pembelajaran secara mandiri/individual, setiap kegiatan pembelajaran. Antara lain tentang : Sekusensi pembelajaran, cara pengayaan materi yg dapat dilakukan, penilaian diri, penggunaan kunci jawaban)



MEDIA BELAJAR CINTA LINGKUNGAN

Seri Prakeaksaraan Berwawasan ESD

Standar Kompetensi

Mengembangkan dan menerapkan media belajar Cinta Lingkungan dalam pembelajaran

Kompetensi Dasar

1. Memahami konsep pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan

Pokok Materi/Uraian

Kerusakan lingkungan saat ini sudah semakin kritis, selain disebabkan faktor perubahan iklim, faktor manusia juga turut berperan terhadap kerusakan lingkungan tersebut. Aktivitas pembangunan di segala bidang dengan memanfaatkan potensi lingkungan berimbas kepada krisis menurunnya kualitas sumber daya lingkungan. Manusia cenderung mengeksploitasi sumberdaya alam dengan berorientasi pada prinsip ekonomi, untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya tanpa memperhatikan keseimbangan dan kelestarian lingkungan. Perubahan lingkungan yang terjadi saat ini menyebabkan lingkungan menjadi tidak sesuai untuk mendukung kehidupan manusia.

Salah satu kerusakan lingkungan akibat ulah manusia adalah menurunnya areal hutan. Di Indonesia menurut data terbaru dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan di Indonesia, total luas hutan saat ini mencapai 124 juta hektar. Tapi sejak 2010 sampai 2015, Indonesia menempati urutan kedua tertinggi kehilangan luas hutannya yang mencapai 684.000 hektar tiap tahunnya (Deputi FAO Representative bidang program di Indonesia, Ageng Herianto, dalam seminar dengan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan serta Pemerintah Provinsi Sulsel di Hotel Dalton, Selasa (30/8/2016)). Disamping itu, kondisi tutupan hutan di salah satu pulau di Indonesia yang cukup diandalkan terkait ketersediaan lahan hutannya yaitu Pulau Kalimantan, berdasarkan data tahun 1985-2010 dan estimasi tutupan hutan sampai tahun 2020 semakin menurun.

Kondisi ini tentunya akan sangat berpengaruh pada daya dukung ekosistem terhadap kehidupan bagi makhluk hidup di atasnya, akibatnya kualitas dan kuantitas layanan ekosistem dalam mendukung kehidupan manusia semakin menurun.

Selain itu banyak perilaku manusia yang menurunkan kualitas dan kuantitas lingkungan, seperti perilaku membuang sampah dan limbah sembarangan,

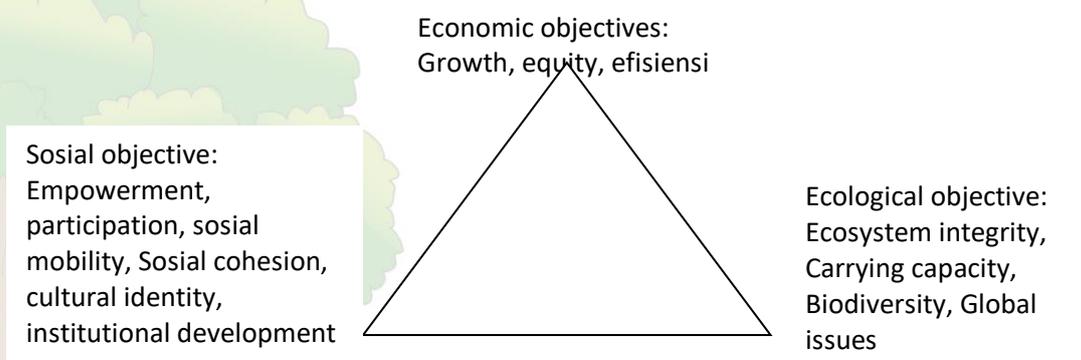


menggunakan sumberdaya alam secara berlebihan atau boros, memanfaatkan sumberdaya alam dengan cara yang merusak lingkungan dan lain-lain.

Menurunnya kualitas dan kuantitas lingkungan, saat ini telah menyebabkan terjadinya berbagai bencana alam yang merugikan bagi manusia baik secara material maupun immaterial, seperti banjir, longsor, puting beliung, cuaca ekstrem, kekeringan, dan kebakaran hutan dan lahan.

Kondisi ini tentunya akan sangat mengancam bagi keberlangsungan kehidupan manusia dimasa kini maupun masa yang akan datang. Hal ini harus segera diatasi agar keberlanjutan kehidupan manusia dapat terus dipertahankan. Manusia sebagai subjek pembangunan sangat penting memiliki pola pikir yang holistik dan berwawasan lingkungan yang memperhatikan keberlanjutan keberlangsungan kehidupan manusia. Oleh karena itu penting setiap upaya pembangunan harus berorientasi pada keberlanjutan. Hasil konferensi PBB tentang Lingkungan Hidup yang diadakan di stockholm tahun 1972 dan suatu Deklarasi Lingkungan Hidup KTT Bumi di Rio De Janeiro tahun 1992 menyepakati prinsip dalam pengambilan keputusan pembangunan harus memperhatikan dimensi lingkungan dan manusia.

Pembangunan berkelanjutan adalah pembangunan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan pada saat ini tanpa mengurangi kemampuan generasi yang akan datang dalam memenuhi kebutuhan mereka (*World Commission on Environment and Development*). Konsep ini memungkinkan generasi sekarang untuk meningkatkan kesejahteraannya tanpa mengurangi kesempatan generasi yang akan datang untuk meningkatkan kesejahteraannya pula (Serageldin dalam Anwar, 2001). Konsep pembangunan berkelanjutan menurut Serageldin (1993) dijelaskan dalam kesetimbangan tujuan aspek ekologi, ekonomi dan sosial .



Gambar. Perbandingan aspek sosial, ekonomi dan lingkungan dalam konsep pembangunan berkelanjutan

Pembangunan berkelanjutan harus mengandung pemahaman berkelanjutan dari segi ekonomi maupun finansial yang mampu melakukan pemeliharaan terhadap



setiap kapital dan penggunaan kapital yang efisien serta investasinya. Tetapi dalam pengertian ini termasuk upaya untuk memelihara integritas ekosistem, daya dukung, dan konservasi sumberdaya alam dengan mengikutsertakan peran serta masyarakat lokal yang hidupnya telah menyatu dengan alam.

Education for Sustainable Development (ESD) atau pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan merupakan pendidikan yang memberdayakan peserta didik untuk mampu mengambil keputusan dan aksi yang penuh tanggung jawab terhadap kelestarian dan integritas lingkungan, kelangsungan dan pengembangan ekonomi, serta keharmonisan hubungan sosial masyarakat, baik untuk masa kini maupun untuk generasi yang akan datang.

Hal tersebut memiliki makna bahwa ESD merupakan pendekatan pendekatan holistik yang tidak sekedar merupakan proses memberikan pengetahuan tentang keberlanjutan atau isu lingkungan, tetapi, lebih pada tantangan mengubah pola pikir dan tindakan masyarakat (Weber pada UNESCO, 2012).

Dengan ESD, diharapkan masyarakat mampu menciptakan keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan masyarakat dengan kelestarian lingkungan alam. Dengan demikian pemenuhan kebutuhan masa kini dapat dipenuhi tanpa mengurangi kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri.

Pembentukan pola pikir yang berwawasan ESD akan sangat tepat jika dilakukan sejak usia dini. Pendidikan anak sejak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan, karena masa tersebut merupakan masa emas (golden age) yaitu masa sensitifnya semua potensi yang dimiliki anak untuk berkembang. Pada usia 0-8 tahun, 80% kapasitas perkembangan anak dicapai, dan 20% diperoleh setelah usia 8 tahun. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan dimulai dan berlangsung. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya.

Rangkuman

1. Manusia sebagai subjek pembangunan sangat penting memiliki pola pikir yang holistik dan berwawasan lingkungan yang memperhatikan keberlanjutan keberlangsungan kehidupan manusia.
2. Education for Sustainable Development (ESD) atau pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan merupakan pendidikan yang memberdayakan peserta didik untuk mampu mengambil keputusan dan aksi yang penuh

tanggung jawab terhadap kelestarian dan integritas lingkungan, kelangsungan dan pengembangan ekonomi, serta keharmonisan hubungan sosial masyarakat, baik untuk masa kini maupun untuk generasi yang akan datang. Berdasarkan definisi diatas ada tiga pilar ESD yang dibangun yaitu ekologi, ekonomi dan social.

3. ESD merupakan pendekatan holistik yang tidak sekedar merupakan proses memberikan pengetahuan tentang keberlanjutan atau isu lingkungan, tetapi, lebih pada tantangan mengubah pola pikir dan tindakan masyarakat (Weber pada UNESCO, 2012), sehingga masyarakat mampu menciptakan keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan masyarakat dengan kelestarian lingkungan alam. Dengan demikian pemenuhan kebutuhan masa kini dapat dipenuhi tanpa mengurangi kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri.

PENILAIAN

1. Sikap manusia dalam memenuhi kebutuhannya melalui pengelolaan sumberdaya alam harus dilakukan:
 - a. dengan memperhatikan terpenuhinya kebutuhan manusia pada saat ini
 - b. dengan memperhatikan keseimbangan kelestarian aspek lingkungan, aspek ekonomi dan aspek sosial
 - c. dengan memperhatikan perolehan keuntungan bagi kepentingan pemenuhan kebutuhan manusia sebesar-besarnya
 - d. dengan memperhatikan terpenuhinya kebutuhan manusia pada saat ini
2. Pengertian Pendidikan untuk pembangunan yang berkelanjutan yang paling tepat adalah:
 - a. Pendidikan yang memberdayakan peserta didik untuk mampu mengambil keputusan dan aksi yang penuh tanggung jawab terhadap kelestarian dan integritas lingkungan, kelangsungan dan pengembangan ekonomi, baik untuk masa kini maupun untuk generasi yang akan datang.
 - b. Pendidikan yang memberdayakan peserta didik untuk mampu mengambil keputusan dan aksi yang penuh tanggung jawab terhadap kelestarian dan integritas lingkungan, kelangsungan dan pengembangan ekonomi, serta keharmonisan hubungan sosial masyarakat, untuk masa kini .
 - c. Pendidikan yang memberdayakan peserta didik untuk mampu mengambil keputusan dan aksi yang penuh tanggung jawab terhadap kelangsungan dan pengembangan ekonomi, serta keharmonisan hubungan sosial



masyarakat, baik untuk masa kini maupun untuk generasi yang akan datang.

- d. Pendidikan yang memberdayakan peserta didik untuk mampu mengambil keputusan dan aksi yang penuh tanggung jawab terhadap kelestarian dan integritas lingkungan, kelangsungan dan pengembangan ekonomi, serta keharmonisan hubungan sosial masyarakat, baik untuk masa kini maupun untuk generasi yang akan datang.
3. Tujuan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan adalah:
- a. Pendidikan untuk semua
 - b. Tercapainya pemenuhan kebutuhan dan kesejahteraan masyarakat masa kini
 - c. Tercapainya pemenuhan kebutuhan masyarakat hanya untuk dimasa yang akan datang
 - d. Tercapainya pemenuhan kebutuhan masa kini tanpa mengurangi kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri.
4. Tiga pilar pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan
- a. Ekologi, social dan ekonomi
 - b. Ekologi , sosial, budaya
 - c. Ekologi, human, ekonomi
 - d. Ekologi, social dan politik
5. Dibawah ini merupakan alasan pentingnya pembentukan pola pikir yang berwawasan ESD dilakukan sejak usia dini, kecuali:
- a. Usia dini merupakan masa yang sangat sensitif dalam perkembangan anak
 - b. Pada usia dini berbagai pertumbuhan dan perkembangan dimulai dan berlangsung
 - c. Usia dini merupakan masa pentingnya pembekalan berbagai ilmu pengetahuan untuk kehidupan anak dimasa datang
 - d. Usia dini merupakan masa pembentukan kepribadian anak

Kunci Jawaban

1. B
2. D
3. D
4. A
5. C



Referensi

Anwar, A. (2001). Program Penanggulangan Kemiskinan dan Pembangunan Berkelanjutan. Program Studi Ilmu Perencanaan Wilayah dan Perdesaan Program Pasca Sarjana IPB : Bogor

Serageldin. 1993. Making Development Sustainable: From Concept to Action.. The International Bank for Reconstruction and Development/The World Bank Washington DC. USA.

Wahyuni, S., Herlianthi, S.L., Riana, Arlina. (2017) Model Cinta Lingkungan, seri Prakteksaraan Berwawasan ESD bagi Anak Pra SD. PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.

<http://regional.kompas.com/read/2016/08/30/15362721/setiap.tahun.hutan.indonesia.hilang.684.000.hektar>

<http://www.mongabay.co.id/2016/02/25/ketika-kerusakan-lingkungan-perparah-bencana-banjir-dan-longsor/>



Modul 2

MEDIA BELAJAR CINTA LINGKUNGAN Seri Pra Keaksaraan Berwawasan ESD

PELATIHAN

PENINGKATAN KOMPETENSI PENDIDIK PAUD MELALUI PEMBELAJARAN
PRAKEAKSARAAN BERWAWASAN ESD (CINTA LINGKUNGAN, CERDAS SOSIAL, &
CERDAS EKONOMI

Kerjasama antara:

SEAMEO Regional Center for Early Childhood Care Education and Parenting
(CECCEP) dan

Pusat Pengembangan Pendidikan Anak usia Dini, dan Pendidikan
Masyarakat (PP PAUD dan Dikmas) Jawa Barat

2018

LEMBAR IDENTITAS

Nama Penyusun/penulis berikut alamat email
SRI LILIS HERLIANTHY (lilis_mjl2000@yahoo.com)
RIANA

Nama Perancang pembelajaran
Nama Designer Grafis



Panduan Penggunaan Modul

(berisi penjelasan ttg tatacara melaksanakan rangkaian pembelajaran secara mandiri/individual, setiap kegiatan pembelajaran. Antara lain tentang : Sekusensi pembelajaran, cara pengayaan materi yg dapat dilakukan, penilaian diri, penggunaan kunci jawaban)



MEDIA BELAJAR CINTA LINGKUNGAN

Seri Prakeaksaraan Berwawasan ESD Bagi Anak Pra SD

Standar Kompetensi

Mengembangkan dan menerapkan media belajar Cinta Lingkungan dalam pembelajaran

Kompetensi Dasar

1. Memahami, mengembangkan dan mampu menerapkan Media Belajar Cinta Lingkungan dalam pembelajaran

Pokok Materi/Uraian

A. Teori Media Belajar

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar dalam melakukan interaksi dengan peserta didik untuk memudahkan pemahaman terhadap kompetensi, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (2002).

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan belajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dengan demikian peserta didik akan lebih dapat menguasai tujuan pembelajaran secara lebih baik.
3. Metode pembelajaran yang dipakai tutor akan lebih bervariasi, dan tidak semata-mata komunikasi verbal (ceramah).
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan ceramah tutor, tetapi juga melakukan pengamatan, demonstrasi, atau kegiatan lainnya sesuai media belajar yang digunakan tutor (*student center*).

Selain itu berdasarkan hasil penelitian **"The Relationship Between Audio-Visual Perception And Memory"** terbukti bahwa penjelasan lisan atau ceramah saja, setelah lewat 3 jam masih diingat 70%, setelah lewat 3 hari masih diingat 10%, sedangkan penjelasan secara lisan dengan menggunakan sarana belajar yang lengkap setelah lewat 3 jam masih diingat 85% dan setelah lewat 3 hari masih diingat 65%.

Media berasal dari kata "Medium", yang berasal dari bahasa latin "Medium" yang berarti "tengah" atau "sedang". Pengertian media ini mengarah pada sesuatu yang menjadi penghantar untuk meneruskan suatu informasi

dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media merupakan suatu wadah atau sarana dalam menyampaikan suatu informasi dari pengirim kepada penerima. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran.

1. Hamalik menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik, 1994).
2. Danim menyatakan bahwa media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa dengan peserta didik (Danim, 1995).
3. Wildbur Schraman menyebutkan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan instruksional.
4. Lislle. J. Briggs menjelaskan bahwa media adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi pengajaran, seperti buku, film, slide dan lain-lain (Soetomo, 1993).
5. Heinich dkk. mengatakan bahwa medium sebagai perantara mengantarkan informasi antara sumber dan penerima pesan (Azhar Arsyad, 2002)

Dari beberapa pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa.

1. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya.
3. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar. Media pembelajaran memuat pesan, isi atau materi belajar. Melalui media belajar, peserta didik dapat mengalami, menghayati, mengolah, mengungkapkan, menyimpulkan, dan menerapkan apa yang dipelajari. Media pembelajaran merupakan sarana belajar atau bahan belajar. Di kalangan pendidikan nonformal lazim disebut media belajar. Apapun nama atau istilahnya, yang penting adalah alat atau bahan yang memuat isi (materi) belajar itu memiliki fungsi komunikasi dan interaksi dalam proses belajar-mengajar. Dapat ditegaskan sekali lagi bahwa media belajar adalah

seperangkat alat atau bahan belajar yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

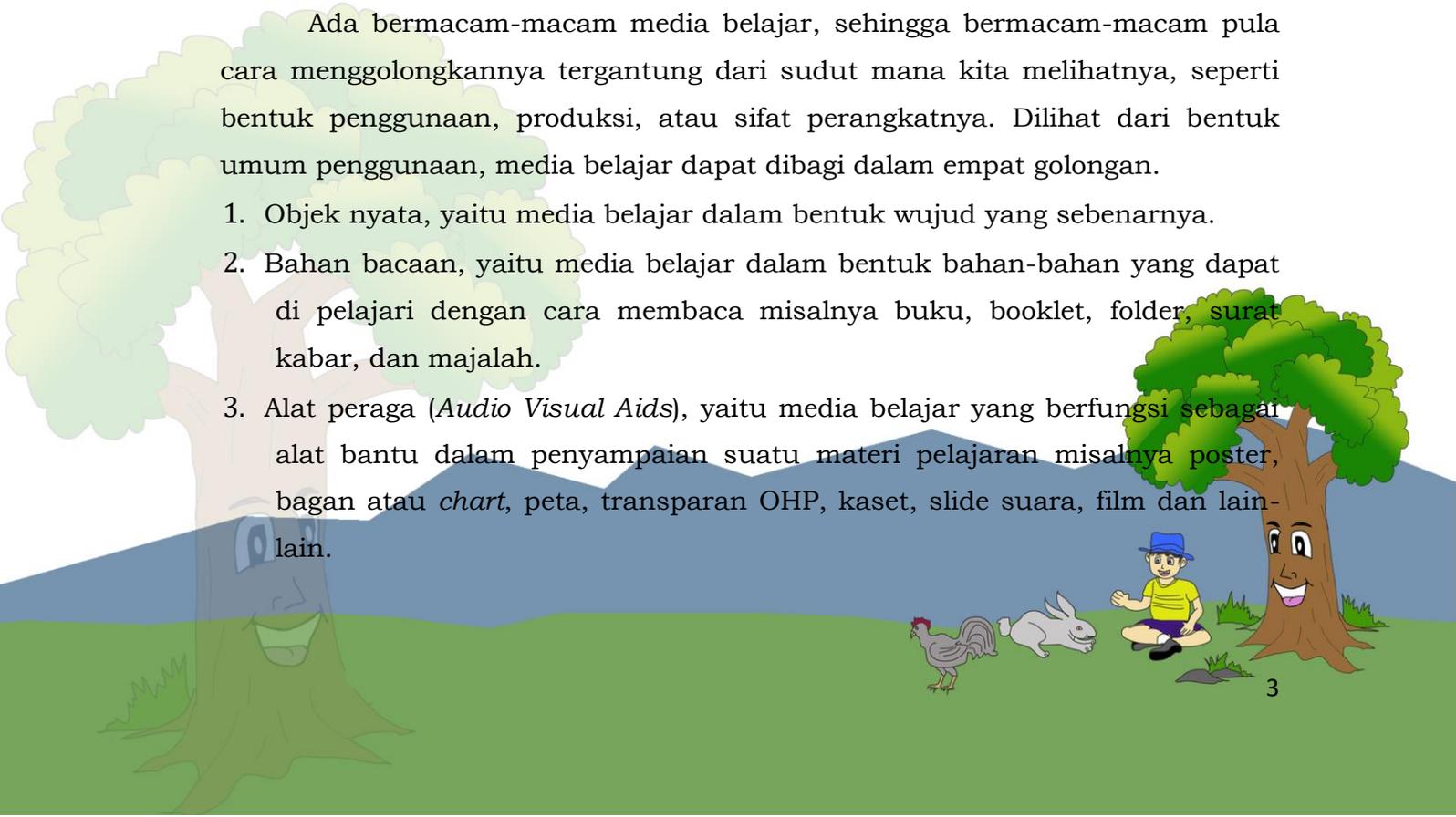
Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya: obyek yang terlalu besar/kecil, gerak yang terlalu lambat/cepat, obyek yang terlalu kompleks, dan konsep yang terlalu luas.
- c. Penggunaan media pendidikan secara cepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, sehingga anak didik mempunyai gairah belajar dan terjadinya interaksi secara langsung dengan lingkungannya.
- d. Dengan sifat yang unik pada anak didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap anak didik, maka pendidikan akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri (Sadiman. 2006: 18).

Dalam proses pembelajaran pada program PAUD, maka media pembelajaran dapat dipergunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi yang sesuai dengan tumbuh kembang anak. Proses tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang dituangkan dalam bentuk rencana pembelajaran.

Ada bermacam-macam media belajar, sehingga bermacam-macam pula cara menggolongkannya tergantung dari sudut mana kita melihatnya, seperti bentuk penggunaan, produksi, atau sifat perangkatnya. Dilihat dari bentuk umum penggunaan, media belajar dapat dibagi dalam empat golongan.

1. Objek nyata, yaitu media belajar dalam bentuk wujud yang sebenarnya.
2. Bahan bacaan, yaitu media belajar dalam bentuk bahan-bahan yang dapat di pelajari dengan cara membaca misalnya buku, booklet, folder, surat kabar, dan majalah.
3. Alat peraga (*Audio Visual Aids*), yaitu media belajar yang berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian suatu materi pelajaran misalnya poster, bagan atau *chart*, peta, transparan OHP, kaset, slide suara, film dan lain-lain.



4. Bahan praktek, yaitu media belajar yang berfungsi sebagai bahan praktek dalam proses mempelajari sesuatu misalnya kertas, kain, kulit, tanah liat dan lain-lain.

Dilihat dari segi produksinya, media belajar dapat dibagi dalam dua golongan.

- 1 Media belajar cetak, yaitu media belajar yang dibuat dan diproduksi dengan cara mencetak di percetakan misalnya buku, *booklet*, folder, poster dan lain-lain.
- 2 Media belajar non cetak, yaitu media belajar dibuat dan diproduksi dengan cara tidak dicetak misalnya kaset, slide, film, dan lain-lain.

Dilihat dari sifat perangkatnya, media belajar dibagi dalam dua golongan.

- 1 Perangkat keras (*hardware*), yaitu media belajar yang berupa alat tetap misalnya *proyektor slide*, *proyektor film*, OHP, *tape recorder*, papan flanel, *box rotation*, dan lain-lain.
- 2 Perangkat lunak (*software*), yaitu media belajar berupa bahan yang memuat isi belajar misalnya *slide*, film, pita kaset, *flash card*, kain/plastik rotasi, lembar transparan, dan lain-lain.

Dilihat dari alat dan bahan elektronik atau bukan, media belajar dapat dibagi dalam dua golongan.

1. Alat dan bahan elektronik, yaitu film dan *slide* beserta proyekturnya, lembar transparan beserta OHP-nya, kaset suara beserta *tape recorder*-nya, kaset video beserta *video recorder*-nya, dan lain-lain.
2. Alat dan bahan bukan elektronik, yaitu media belajar yang tidak memerlukan elektronik, seperti buku, majalah, lembar kasus, poster, leaflet, komik, dan lain-lain.

UNESCO/ACCU membagi media belajar dalam empat golongan yaitu.

1. Cetak jenis buku (*printed book*), misalnya buku, *booklet*.
2. Cetak jenis bukan buku (*printed non book*), misalnya folder, poster, foto novella, komik, lembaran kasus, bagan, dan lain-lain.
3. Elektronik (*electronic*), misalnya kaset, slide film, beserta perangkat keras elektroniknya.
4. Permainan (*games and others*). Misalnya permainan simulasi, permainan belajar lainnya.

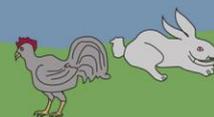
Media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yaitu:



1. Sifat isi (pesan) belajar berbeda satu dengan lain, tergantung tujuan belajar, peserta didik, metode belajar, waktu belajar, fasilitas belajar. Sifat isi media belajar umumnya dapat digolongkan.
 - a. Instruksional (instruktif), yakni mengandung pesan yang bersifat isi pokok kegiatan belajar yang harus dipahami atau dikuasai oleh warga belajar.
 - b. Informatif, yakni mengandung pesan informasi yang bersifat pelengkap dan isi pokok kegiatan belajar untuk sekedar memperluas wawasan peserta didik.
 - c. Motivatif, yakni mengandung pesan yang bersifat penggugah perhatian, minat dan motivasi peserta didik sehubungan dengan isi pokok kegiatan belajar.
 - d. Rekreatif, yakni mengandung pesan yang bersifat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Media belajar yang baik adalah yang memiliki keempat sifat di atas, paling tidak, masing-masing dapat digunakan dalam satu acara belajar (pokok bahasan atau sub pokok bahasan).

2. Bentuknya pun bermacam-macam, tergantung kebutuhan dalam proses belajar, seperti buku, makalah, diktat, lembaran, poster, bagan, alat permainan, komik, kartu, dan lain-lain.
3. Kriteria (ciri-ciri) sehingga efisien dan efektif dalam penggunaannya. Kriteria umum itu dapat dijabarkan lebih lanjut ke dalam tujuh unsur, atau lebih populer disebut Kriteria 7M, yaitu.
 - a. Mudah, artinya mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alatnya, dan mudah menggunakannya.
 - b. Murah, artinya dengan biaya sedikit, bila mungkin tanpa biaya bahan belajar tersebut dapat dibuat.
 - c. Menarik, artinya menarik atau merangsang perhatian orang baik bentuknya, warnanya, jumlahnya, bahasanya serta isinya.
 - d. Mempan, artinya efektif atau berdaya guna bagi peserta didik dalam memenuhi kebutuhannya.
 - e. Mendorong, artinya isinya mendorong orang untuk bersikap atau berbuat sesuatu yang positif baik untuk dirinya maupun untuk lingkungannya.
 - f. Mustari, artinya tepat waktu, isinya tidak basi, diterbitkan sesuai dengan kebutuhan setempat.



g. Manfaat, artinya isinya bernilai, mengandung manfaat, tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak.

B. Media Belajar Cinta Lingkungan

(Seri Prakeaksanaan Berwawasan ESD Bagi Anak Pra SD)

1. Pentingnya Media Belajar Cinta Lingkungan

(Seri Prakeaksanaan Berwawasan ESD Bagi Anak Pra SD)

Semakin meningkatnya kegiatan pembangunan di segala bidang dengan memanfaatkan potensi lingkungan berimbas kepada krisis menurunnya kualitas sumber daya lingkungan. Hal ini disebabkan manusia cenderung mengeksploitasi dengan berorientasi pada prinsip ekonomi, untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya tanpa memperhatikan keseimbangan dan kelestarian lingkungan. Krisis ini disebut sebagai degradasi lingkungan.

Manusia sebagai subjek pembangunan sangat penting memiliki pola pikir ESD (*Education for Sustainable Development*) berbasis lingkungan, yaitu cara berpikir, bersikap dan bertindak untuk memanfaatkan lingkungan sebesar-besarnya bagi kebutuhan di masa kini yang disertai rasa peduli dan tanggung jawab untuk menjaga kelestariannya bagi kepentingan generasi mendatang. Tujuannya untuk menciptakan keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan pembangunan dengan kelestarian lingkungan.

Lingkungan merupakan sumber belajar utama bagi anak. Anak belajar berbagai hal dari lingkungan sekitarnya, seperti orang tua, guru, teman sebaya, mainan, binatang peliharaan, tanaman, dan lain-lain yang ada di sekitar rumah, tempat rekreasi atau sekolah. Wawasan ESD berbasis lingkungan sangat penting ditanamkan kepada anak sejak usia dini. Tujuannya agar anak dapat mengenal, memiliki pengalaman mengeksplorasi, memiliki rasa syukur, peduli dan tanggungjawab untuk merawat dan menjaga kelestarian manfaatnya untuk dia dan orang lain dalam jangka panjang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program layanan pembinaan, pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini (0-6 tahun) untuk mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak secara optimal. Dalam upaya mengembangkan kecerdasan anak berwawasan ESD berbasis lingkungan diperlukan penerapan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan berbagai strategi dan media

pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, seperti kegiatan bercerita, bernyanyi, atau permainan (*game*) interaktif lainnya. Media yang digunakan adalah media yang disukai oleh anak, seperti buku cerita bergambar, CD (*compact disk*) untuk gerak dan lagu, serta alat permainan edukatif yang relevan.

Media Belajar Cinta Lingkungan Seri Prakeaksaraan Berwawasan ESDS Bagi Pra SD ini secara umum menggambarkan tentang media pembelajaran yang dapat mengenalkan wawasan tentang lingkungan, menumbuhkan penguasaan kosa kata bagi anak melalui kegiatan mendongeng, membacakan buku cerita bergambar, gerak dan lagu, serta permainan imajinatif dan kreatif yang mengenalkan keberaksaraan. Harapannya melalui Model Media Belajar Cinta Lingkungan ini dapat membangun wawasan, pengalaman, kemampuan, kecintaan, kepedulian, dan tanggung jawab anak terhadap lingkungan sejak dini. Selanjutnya Media Belajar Cinta Lingkungan seri Prakeaksaraan Berwawasan ESD Bagi Pra SD disingkat menjadi Model Cinta Lingkungan.

2. Pengertian Media Belajar Cinta Lingkungan (Seri Prakeaksaraan

Media belajar Cinta Lingkungan adalah media belajar pelengkap pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan prakeaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pengenalan lingkungan serta menumbuhkan sikap tanggungjawab pada anak untuk peduli dan belajar terlibat memelihara dan menjaga lingkungan. Dengan media belajar Cinta lingkungan ini diharapkan anak mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Kegunaan Media Belajar Cinta Lingkungan

Media Belajar ini dapat digunakan :

- a. Sebagai sumber belajar pra keaksaraan yang berwawasan ESD bagi anak usia 5-6 tahun
- b. Membantu guru dalam menyampaikan informasi tentang penumbuhan karakter cinta lingkungan melalui metode yang bervariasi dan penggunaan media yang beragam dalam upaya mengembangkan seluruh potensi kecerdasan, terutama kemampuan keberaksaraan anak.
- c. Membantu guru menciptakan kegiatan yang menarik, yang dapat membangkitkan motivasi anak untuk aktif dan kreatif .



4. Tujuan Media Belajar Cinta Lingkungan

Media belajar Cinta Lingkungan bertujuan untuk

- a. Menumbuhkan kemampuan berbahasa dengan media yang beragam pada anak usia 5-6 tahun
- b. Mendorong anak untuk mengenal beragam kosa kata tentang lingkungan.
- c. Mendorong anak untuk berkomunikasi secara lisan
- d. Mendorong anak untuk mengenal, peduli dan belajar berinteraksi dengan lingkungan
- e. Mendorong anak untuk belajar mengolah emosi
- f. Mengelola bermain sambil belajar

5. Fungsi Media Belajar Cinta Lingkungan

Fungsi media belajar prakeaksaraan berwawasan ESD (Cinta Lingkungan sebagai suplemen pembelajaran (alat peraga) untuk bermain anak, yang menarik, menyenangkan, dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak melalui pengenalan dan interaksi dengan lingkungan dalam kegiatan pembelajaran dan pendukung lingkungan keberaksaraan.

6. Jenis media yang dikembangkan

Media belajar yang dikembangkan adalah buku cerita, gerak dan lagu, serta permainan/game.

1. Buku cerita

Media buku cerita berupa buku cerita bergambar yang dibuat dalam 2 ukuran:

- 1) Ukuran 20 cm x 20 cm

Untuk digunakan peserta didik secara mandiri

- 2) Ukuran 40 cm x 40 cm

Untuk dibacakan guru sambil berinteraksi dengan peserta didik dalam kegiatan bercerita.

Media cerita berperan sebagai:

- 1) Alat peraga pembelajaran, menjadi sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Pendukung lingkungan keberaksaraan untuk menumbuhkan minat baca anak melalui kegiatan membaca gambar.

- 3) Media stimulasi penguasaan kosa kata baru bagi peserta didik
- 4) Alat untuk stimulasi melalui asimilasi dan akomodasi rangsang yang diterima peserta baik berupa pengetahuan maupun nilai untuk menjadi kebiasaan sehari-hari anak

Cara melibatkan anak dalam penggunaan buku cerita:

- 1) Dilakukan secara interaktif
- 2) Anak diajak untuk menceritakan kembali
- 3) Menggali dan memperbanyak penguasaan kosa kata anak
- 4) Mendorong terlibatnya emosi anak
- 5) Memperluas pemahaman anak terhadap informasi baru dengan menghubungkannya dengan informasi yang telah dimiliki
- 6) Mendorong ketertarikan pada bidang atau materi lain
- 7) Mengenalkan sikap baik
- 8) Mengajak anak untuk menghindari sikap buruk
- 9) Mempraktekkan sikap baik secara langsung
- 10) Melakukan pembiasaan

Buku cerita bergambar dilengkapi panduan penggunaan buku cerita untuk acuan pendidik dalam memandu pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Contoh media buku cerita tema lingkungan:



2. Media Gerak dan Lagu

Media gerak dan lagu berupa media audio visual dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD). Media ini dilengkapi dengan panduan penggunaan media, sebagai acuan bagi para pendidik dalam menggunakan media tersebut

Media gerak dan lagu bertujuan untuk mengembangkan kemampuan auditori, visual dan kinestetik dengan memperkaya pengalaman anak



melalui muatan pengenalan lingkungan alam, muatan aktivitas social dan muatan aktivitas ekonomi .

Gerak dikembangkan untuk mengekspresikan pemaknaan dari lirik lagu. Sehingga melalui gerak tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak tetapi juga dapat memperkaya pemaknaan kosa kata anak, mengembangkan kemampuan berbahasa anak (reseptif dan ekspresif), mengembangkan kemampuan seni dan kreatifitas anak serta mengembangkan aspek perkembangan lainnya dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Lirik lagu bertujuan membangun pengetahuan pada peserta didik serta memperkaya pemahaman anak (receptive, ekspresif) terhadap kosa kata yang dituangkan dalam lagu tersebut.

Cara melibatkan anak dalam penggunaan gerak dan lagu sebagai berikut :

- a. Mengajak anak memahami kosa kata (konsep) dalam lagu dengan memanfaatkan gerak tubuh secara menyenangkan
- b. Mengajak anak untuk memahami kosa kata dengan kemampuan imitasi melalui gerakan yang ditunjukkan
- c. Mendorong anak untuk mampu mengelola emosi seperti belajar mengikuti aturan dan lain-lain
- d. Menumbuhkan rasa percaya diri anak
- e. Merangsang anak untuk tertarik terhadap bidang /materi lain
- f. Membantu mengingat informasi yang terpendam dalam ingatan anak
- g. Mengenal sikap baik dan mempraktekkan sikap baik
- h. Membiasakan sikap baik dalam aktivitas sehari-hari
- i. Mengenalkan sikap buruk dan menghindari perilaku buruk tersebut

Contoh media gerak dan lagu yang bermuatan cinta lingkungan:

- a. Bebekku
- b. Manfaat Bebek
- c. Ayam
- d. Endog hayam
- e. Kelinci



3. Media Permainan/Game Ular Tangga

Media ular tangga yang dibuat berupa media digital dan media manual.

Digital: Berupa aplikasi yang dimainkan dengan menggunakan perangkat laptop. Perangkat laptop bisa juga disambungkan dengan LCD sehingga dapat ditonton oleh anak dengan jumlah banyak. Aplikasi ini dilengkapi dengan panduan penggunaan media ular tangga.

Manual: Berupa perangkat ular tangga yang terbuat dari kain ukuran 2.5m x 2.5m yang dilengkapi dadu 6 sisi, ular dan tangga yang bisa dirangkai sesuai kebutuhan, kartu bergambar yang berisi instruksi pada setiap nomor yang bisa dilihat secara 3D sehingga gambar di kartu tersebut tampak hidup. Juga dilengkapi dengan topeng 4 jenis hewan sebagai pemain pada game tersebut.

Permainan/Game merupakan media yang menarik dan menyenangkan serta menggembirakan untuk mengembangkan fisik, intelektual, sosial, moral, seni, dan emosional anak. Permainan yang dirancang menstimulasi anak melalui aktivitas secara nyata dan kontekstual. Tujuan media game/permainan sebagai berikut:



- 1) Membangun kegiatan pembelajaran aktif dan menyenangkan
- 2) Memperkaya kosa kata anak'
- 3) Melatih kemampuan mengelola emosi
- 4) Menumbuhkan kreatifitas
- 5) Mengembangkan kemampuan bahasa anak
- 6) Mengembangkan kemampuan motorik anak

Cara melibatkan anak dalam penggunaan game sebagai berikut :

- 1) Dilakukan secara interaktif
- 2) Mengenalkan lebih banyak kosa kata
- 3) Mendorong agar anak memperoleh pengalaman mengelola emosi seperti mengikuti aturan, belajar sportif, jujur, semangat, tidak putus asa)
- 4) Mendorong anak untuk belajar mendengarkan, memahami petunjuk dan menjawab pertanyaan



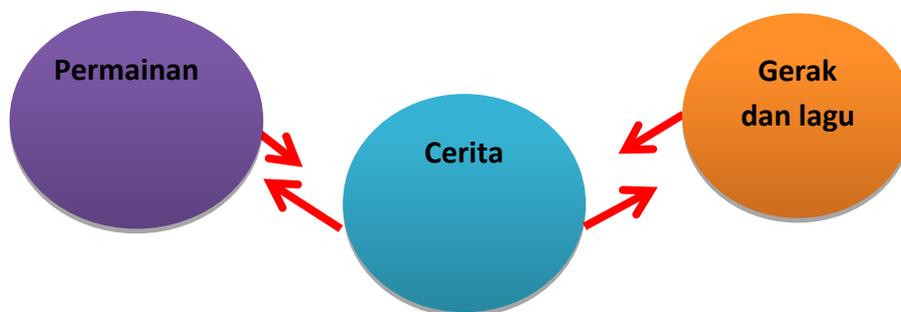
- 5) Mendorong anak untuk dapat menunjukkan ekspresi melalui aktivitas permainan
- 6) Mengenalkan sikap baik pada anak
- 7) Mengenalkan sikap buruk
- 8) Mempraktekkan sikap baik dan menghindari sikap buruk
- 9) Melakukan pembiasaan sikap baik pada kegiatan anak sehari-hari
- 10) Mengembangkan kreatifitas anak

C. Strategi Penerapan

Penggunaan media belajar Cinta Lingkungan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan cara:

1. Sebagai satu kesatuan pelengkap kegiatan pembelajaran

Media cerita, media gerak dan lagu serta media permainan menjadi satu kesatuan yang saling menguatkan untuk membangun pemahaman pada peserta didik secara holistik.



Tema yang dikembangkan pada media cerita, gerak dan lagu, dan game, saling memperdalam satu sama lain.

Sebagai contoh: **Tema Kelinci**

Media	Muatan Media
Buku Cerita Kelinci	ciri-ciri kelinci, makanan kelinci, dan cara berkembangbiak kelinci, manfaat kelinci
Gerak dan Lagu	ciri-ciri kelinci, cara bergerak kelinci dan mengenal makanan kelinci
Game Ular Tangga	Dapat menyusun puzzle kelinci dan cerita kelinci

2. secara terpisah sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran

Masing-masing media dapat digunakan secara tersendiri baik secara klasikal maupun secara individual untuk pelengkap kegiatan pembelajaran

3. Sebagai pendukung lingkungan keberaksaraan



Masing-masing media bisa digunakan secara tersendiri secara mandiri oleh peserta didik. Guru berperan untuk menata letak media sehingga mudah dijangkau oleh anak.

D. Penerapan Media Belajar Cinta Lingkungan dalam Pembelajaran

1. Peran Pendidik

a. Persiapan

Pada tahap ini pendidik menyiapkan perangkat untuk kegiatan pembelajaran. Tahapan yang dilakukan pendidik sebagai berikut:

- 1) Menentukan Kompetensi Dasar dan indicator yang ingin dicapai peserta didik. Kompetensi dasar dapat dipilih dari permendikbud 146 tahun 2014
- 2) Menentukan tema pembelajaran
- 3) Tema dikembangkan untuk mendorong sifat ingin tahu yang tinggi dari peserta didik terhadap suatu obyek yang menjadi pusat tema, dengan cara bereksplorasi sehingga dapat membangun pengetahuan dengan cara asimilasi dan akomodasi rangsang yang didapatnya dari pengamatan lingkungan sekitar.
- 4) Menentukan dan mengembangkan media yang akan digunakan dalam setiap tahapan proses pembelajaran
- 5) Merancang RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Contoh RPPM dan RPPH penerapan media Cinta Lingkungan pada model sentra sebagai berikut:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Nama PAUD :
 Semester/Bulan :
 Kelompok usia: 5-6 Tahun
 Tema/Sub tema : Binatang/Kelinci Binatang Kesayangan

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
NAM	1.1.	Membiasakan mengucapkan kalimat thoyibah (Alhamdulillah, Subhanallah, Bismillah)	Sentra Persiapan 1. Bermain arisan kata “kelinci”, “wortel”, “kangkung”  “rumput”, “kandang”
		Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah makan	
	1.2	Membiasakan diri peduli dan	

		merawat kelinci	
	3.1. 4.1	Kalimat thoyibah (Bismillah, Alhamdulillah, Inshaa allah, Allahu akbar)	
		Doa sebelum dan sesudah makan	
FISIK MOTORIK	2.1	Membiasakan menirukan gerakan terkoordinasi mata tangan kaki dan kepala dengan lagu dan tarian yang teratur	
		Membiasakan menggunting sesuai pola	
		Membiasakan menempel gambar dengan tepat	
		Membiasakan memegang pensil dengan benar	
		Membiasakan makan-makanan sehat	
		Membiasakan mencuci tangan	
	3.3. 4.3.	Koordinasi mata, kaki, tangan, dan kepala dengan lagu dan tarian	
		Gerakan menggunting sesuai pola	
		Gerakan menempel gambar kelinci	
		Gerakan memegang pensil dengan benar	
	3.4. 4.4.	Merawat kelinci	
		Merawat kandang kelinci	
SOSIAL EMOSIO- NAL	2.6.	Membiasakan merawat kelinci dengan disiplin	
	2.7	Membiasakan bersikap sabar dalam merawat kelinci	
	2.8	Membiasakan peduli dengan kelinci	
	2.12	Membiasakan tanggung jawab dalam merawat kelinci	
	3.14 4.14	Mainan/bahan-bahan sesuai kebutuhan	
BAHASA	3.10 4.10	Cara membuat sate kelinci	
		Merawat kelinci	
		Merawat kandang kelinci	
	3.11 4.11	Cerita : “memelihara kelinci”, “kelinciku”, “perkembangbiakan kelinci”	
	3.12 4.12	Kata : “kelinci”, “wortel”, “kangkung”, “rumput”, “sayuran”.	
			2. Bermain mengurutkan kelinci besar, sedang, kecil
			3. Bermain mengisi pola gambar kelinci dengan kapas
			4. Bermain puzzle dengan media game ulat tangga
			5. Memisahkan makanan kelinci (macam-macam sayuran)
			Sentra Balok
			1. Membangun kandang kelinci
			Sentra Ibadah
			1. Cabut kata “kelinci”, “mata”, “telinga”, “ekor” dengan bahasa arab
			2. Meronce bahasa arabnya kelinci
			3. Membaca buku cerita tentang kelinci
			4. Membilang wortel makanan kelinci
			5. Sholat berjamaah
			Sentra Memasak
			1. Membuat sate kelinci
			Sentra Bermain Peran Mikro
			1. Pergi Ke peternakan kelinci (Minitatut peternakan kelinci)
			Sentra Bermain Peran Makro
			1. Pergi ke peternakan kelinci
			Sentra Seni Kreatifitas
			1. Membuat bentuk kepala kelinci dari piring kertas
			2. Mencari huruf yang hilang
			3. Bermain plastisin



		Angka 1-10	
KOGNITIF	2.2.	Membiasakan memberikan waktu yang cukup untuk menggali rasa ingin tahu saat anak bermain	<p>Sentra Bahan Alam</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi makan kelinci 2. Menggambar kelinci dengan kapur 3. Menimbang wortel makanan kelinci 4. Membuat kandang kelinci dengan bambu 5. Menulis diatas pasir tyulisan “kelinci”, “wortel”, “kangkung”, “rumput” <p>Sentra Musik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menari kelinci 2. Bermain musik lagu kelinci dengan gitar 3. Bermain musik lagu kelinci dengan angklung
	3.6	Ciri-ciri kelinci	
	4.6	Membedakan dan mengelompokkan ukuran	
		Perkembangbiakan kelinci	
	Jenis makanan kelinci		
SENI	2.4	Membiasakan membuat karya yang indah	
	3.15	Drama sederhana	
	4.15	Alat musik sederhana menirukan lagu kelinci	
		Hasil karya menggambar kelinci dengan kapur	
		Hasil karya membuat bentuk kepala kelinci	
	Hasil karya membuat bentuk kelinci dari plastisin		

Contoh RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama PAUD :
Semester/Bulan :
Hati/tanggal :
Kelompok usia : 5-6 Tahun
Tema/Sub tema : Binatang/Kelinci Binatang Kesayangan

Materi dalam Kegiatan

1. Kelinci ciptaan Allah
2. Kalimat thoyibah (Alhamdulillah, Subhanallah, Bismillah)
3. Doa sebelum dan sesudah makan
4. Merawat kelinci
5. Koordinasi mata, kaki, tangan, dan kepala dengan lagu dan tarian
6. Gerakan menggantung sesuai pola
7. Gerakan mennempel gambar kelinci
8. Gerakan memegang pensil dengan benar
9. Merawat kandang kelinci
10. Ciri-ciri kelinci
11. Membedakan dan mengelompokkan ukuran (berat-ringan, terberat-teringan)
12. Perkembangbiakan kelinci
13. Jenis makanan kelinci
14. Cara membuat sate kelinci



15. Cerita : “memelihara kelinci”, “kelinciku”, “perkembangbiakan kelinci”
16. Kata : “kelinci”, “wortel”, “kangkung”, “rumput”, “sayuran”.
17. Angka 1-10
18. Kelinci binatang kesayangan
19. Drama sederhana
20. Alat musik sederhana menirukan lagu kelinci
21. Hasil karya menggambar kelinci dengan kapur
22. Hasil karya membuat bentuk kepala kelinci
23. Hasil karya membuat bentuk kelinci dari plastisin

Materi yang masuk pembiasaan

1. Membiasakan mengucapkan kalimat thoyibah (Alhamdulillah, Subhanallah, Bismillah)
2. Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah makan
3. Membiasakan diri peduli merawat kelinci
4. Membiasakan menirukan gerakan terkoordinasi mata tangan kaki dan kepala dengan lagu dan tarian yang teratur
5. Membiasakan menggunting sesuai pola
6. Membiasakan menempel gambar dengan tepat
7. Membiasakan memegang pensil dengan benar
8. Membiasakan merawat kandang kelinci dengan baik
9. Membiasakan memberikan waktu yang cukup untuk menggali rasa ingin tahu saat anak bermain
10. Membiasakan merawat kelinci dengan disiplin
11. Membiasakan bersikap sabar dalam merawat kelinci
12. Membiasakan peduli dengan kelinci
13. Membiasakan tanggung jawab dalam merawat kelinci
14. Membiasakan membuat karya yang indah

Alat dan Bahan	:Kegiatan Main	Alam dan bahan
Sentra Bahan Alam		
1. Memberi makan kelinci		Kelinci 2, wortel
2. Menggambar kelinci dengan kapur		Karton hitam, solatif, kapur putih
3. Menimbang wortel makanan kelinci		Wortel 1 kg, platisk, gantungan baju
4. Membuat kandang kelinci dengan bambu		Boneka kelinci, bambu kecil dan besar
5. Menulis diatas pasir tyulisan “kelinci”, “wortel”, “kangkung”, “rumput”		Pulpen bekas, nampan, pasir, tulisan kelinci, wortel. Kangkung, rumput

Pembukaan

1. Penyambutan anak sesuai SOP
2. Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP dengan menyediakan minimal 3 kegiatan main

Kelompok B				
B1	B2	B3	B4	B5
Binatang	Menggambar kelinci	Bermain tutup botol	Lego bunga	Bermain tutup botol
Bermain plastisin	Masak-masakan	Perkakas alat tukang	Baso-basoan	Perkakas alat tukang
Menghitung kelinci	Lego	Bentuk-bentuk geometri	Puzzle	Bentuk-bentuk geometri



3. Ikrar pagi sesuai SOP dengan memberikan fasilitas menghafal surat-surat pendek dan hadist kebersihan

Hafalan	Kelompok B		
	1	2	3
Do'a	Doa mau makan	Doa sesudah makan	Doa akhir pertemuan
Surat	An-Nass	Al-falaq	Al-ikhlas
Hadist	Makan dan minum	sabar	Ayah, ibu, guru, tamu

4. Kegiatan olahraga (motorik kasar) sesuai SOP dengan menggunakan gerakan lagu “kelinci”
 5. Melakukan kegiatan pendukung sesuai SOP

Kegiatan inti

1. Pembiasaan doa sebelum belajar
 2. Pijakan awal sesuai SOP dengan membahas tema dan pengembangan kosa kata terkait dengan **KELINCI**, terkait dengan kegiatan saintifik guru

Rencana Kegiatan MENGAMATI	Guru memfasilitasi anak untuk mengamati sesuai kegiatan sentranya
Rencana Kegiatan MENANYA	Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati. (misal ciri-ciri kelinci)
Rencana Kegiatan MENGUMPULKAN INFORMASI	Guru bersama anak membaca buku tentang bagian-bagian dalam kelinci.

3. Pijakan saat bermain

Rencana Kegiatan MENGAMATI	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
Rencana Kegiatan MENANYA	Guru bertanya pada anak terkait apa yang sedang mereka lakukan atau buat
Rencana Kegiatan MENGUMPULKAN INFORMASI	Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan akhirnya mencoba lagi sampai berhasil (<i>Trial and Error</i>)
Rencana Kegiatan MENGASOSIASI	Guru bertanya untuk merangsang anak agar mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami

Recalling

Rencana Kegiatan MENGUMPULKAN INFORMASI	Guru bertanya tentang pengetahuan yang telah didapat sebelum kegiatan main. Anak mengulang dan mengingat pengetahuan yang telah didapat dari buku yang telah dibaca bersama.
Rencana Kegiatan MENGASOSIASI	Guru bertanya untuk merangsang anak agar mengeluarkan pendapat dalam

	kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami
Rencana Kegiatan MENGOMUNIKASIKAN	Guru bertanya tentang pengetahuan yang telah didapat saat kegiatan main. Anak menyampaikan hasil temuan dan pengalaman bermain (<i>recalling</i>)

Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan mneginformasikan kegiatan esok hari
4. Doa setelah belajar

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi RPPH dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini yang dilakukan oleh pendidik:

- 1) Mendorong anak untuk melakukan aktivitas secara konkret.

Misalnya ketika tema “ayam dan bebek”, anak terlebih dahulu diajak untuk melihat dan mengamati ayam dan bebek secara langsung, atau mengamati berbagai hal yang berkaitan dengan ayam dan bebek. ada tahap ini pendidik harus menyediakan



Gambar 1. Mengamati Obyek secara

obyek nyata yang bisa diamati peserta didik terkait ayam dan bebek, seperti menyediakan ayam dan bebek, telur ayam atau bebek, daging ayam atau bebek, makanan ayam atau bebek, dan lain-lain.

- 2) Mengajak semua anak untuk terlibat secara aktif
- 3) Mendorong penguasaan kosa kata oleh anak berdasarkan hasil pengamatan yang telah mereka lakukan atau berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh selama ini.
- 4) Mendorong kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif pada anak



5) Melibatkan orang tua untuk membangun kebiasaan baik pada anak

c. Evaluasi

- 1) Melakukan penilaian pembelajaran sesuai RPPH yang dirancang
- 2) Melakukan evaluasi penerapan media belajar baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran

2. Pengelolaan KBM

a. Penataan media belajar

- 1) Guru menyediakan tempat untuk menyimpan media secara terbuka yang mudah dijangkau dan diambil oleh anak, atau mudah diambil untuk digunakan pada kegiatan KBM
- 2) Anak dapat menggunakan media secara mandiri pada waktu istirahat atau diluar jam kegiatan belajar
- 3) Guru memberi bantuan secara perseorangan pada waktu istirahat atau waktu senggang lainnya

b. Penggunaan Media dalam KBM

- 1) Media dapat digunakan didalam kelas maupun diluar kelas. Khusus untuk game ular tangga membutuhkan area yang cukup luas kurang lebih 2.5 meter x 2.5 meter



- 2) Ketiga media sebaiknya dirancang penggunaannya untuk saling mendukung satu sama lain, penempatan penggunaan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan
- 3) Penggunaan media sebaiknya diterapkan dengan metode yang bervariasi
- 4) Pemberian pengalaman konkret penting dilakukan untuk mengenalkan dan mempraktekkan langsung secara nyata
- 5) Guru mendorong pelibatan semua indrawi anak dalam penggunaan media belajar cinta lingkungan.



c. KBM di ruang kelas

Kegiatan didalam kelas dapat berupa bercerita dengan membacakan buku dan menunjukkan gambar-gambar untuk menstimulasi anak agar menyimak, dapat mengungkapkan fikirannya, menjawab



pertanyaan atau mengajukan pertanyaan. Bercerita dapat

dilakukan dengan berbagai cara, melalui permainan, ataupun menggunakan alat peraga seperti boneka dan lain-lain.

Gerak dan lagu dapat divariasikan dengan cerita atau dilakukan pada pijakan awal.

d. KBM di luar kelas

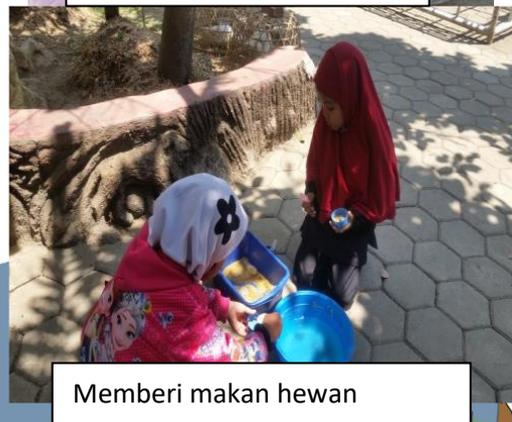
Belajar diluar kelas bertujuan untuk:

1) Mengenalkan dan mengamati langsung obyek nyata dan dapat menggunakan obyek nyata tersebut untuk diketahui atau eksplorasi.



Mengamati kelinci

2) Mempraktekkan secara langsung sikap tanggungjawab terhadap lingkungan, seperti memberi makan hewan, menyiram tumbuhan dan lain-lain.



Memberi makan hewan



- 3) Membangun pembiasaan sikap tanggungjawab terhadap lingkungan dilakukan setelah pembelajaran baik di lingkungan sekolah maupun di rumah

Rangkuman

A. Teori Media Belajar

1. Pengertian media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar dalam melakukan interaksi dengan peserta didik untuk memudahkan pemahaman terhadap kompetensi, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Kegunaan media belajar, adalah memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, memotivasi gairah belajar anak dan terjadinya interaksi secara langsung dengan lingkungannya, memudahkan pendidik untuk mengakomodasi berbagai keunikan dan kebutuhan belajar anak.
3. Jenis media belajar dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk umum penggunaan, produksi, dan sifat perangkatnya
4. Kriteria pemilihan media belajar mengacu pada 7 M yaitu: mudah, murah, menarik, mempan, mendorong, dan mustari

B. Media Belajar Cinta Lingkungan

1. Media belajar Cinta Lingkungan adalah media belajar pelengkap pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan prakeaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pengenalan lingkungan serta menumbuhkan sikap tanggungjawab pada anak untuk peduli dan belajar terlibat memelihara dan menjaga lingkungan. Dengan media belajar Cinta lingkungan ini diharapkan anak mampu berinteraksi dengan lingkungannya.
2. Media belajar Cinta Lingkungan prakeaksaraan berwawasan ESD (sebagai suplemen pembelajaran (alat peraga) untuk bermain anak, yang menarik, menyenangkan, dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak melalui pengenalan dan interaksi dengan lingkungan dalam kegiatan pembelajaran dan pendukung lingkungan keberaksaraan.
3. Jenis media yang dikembangkan yaitu buku cerita, gerak lagu dan Game ular tangga

PENILAIAN

1. Berikut beberapa hal yang sesuai dengan pemahaman tentang media belajar kecuali:



- a. Segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar
 - b. Media pembelajaran memuat pesan, isi atau materi belajar.
 - c. Media belajar merupakan alat evaluasi untuk mencapai tujuan belajar
 - d. Media pembelajaran merupakan sarana belajar atau bahan belajar.
- 2.** Berikut kegunaan media belajar, kecuali:
- a. Memperjelas penyajian pesan
 - b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
 - c. Memotivasi gairah belajar anak dan terjadinya interaksi secara langsung dengan lingkungannya.
 - d. Mempersingkat waktu pembelajaran
- 3.** Berdasarkan bentuknya penggunaannya, media belajar terdiri dari:
- a. Obyek nyata, bahan bacaan, alat peraga, bahan praktek
 - b. Buku cerita, lagu, game, majalah
 - c. LCD, Power point, buku cerita, alat peraga
 - d. Obyek nyata, LCD, power point
- 4.** Berdasarkan produksinya media belajar dibedakan atas:
- a. Perangkat lunak dan perangkat keras
 - b. Media belajar cetak dan media belajar non cetak
 - c. Alat elektronik dan bukan alat elektronik
 - d. Permainan /games dan bukan permainan
- 5.** Salah satu kriteria pemilihan media belajar yaitu mempan, artinya
- a. mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alatnya, dan mudah menggunakannya.
 - b. biaya sedikit, bila mungkin tanpa biaya bahan belajar tersebut dapat dibuat.
 - c. merangsang perhatian orang baik bentuknya, warnanya, jumlahnya, bahasanya serta isinya.
 - d. efektif atau berdaya guna bagi peserta didik dalam memenuhi kebutuhannya.
- 6.** Fungsi media belajar Cinta Lingkungan seri prakeaksaraan berwawasan ESD sebagai suplemen pembelajaran (alat peraga) untuk bermain anak, yang menarik, menyenangkan, dan bertujuan untuk mengembangkan :
- a. Aspek perkembangan kognitif anak
 - b. Aspek perkembangan motorik anak



- c. Aspek perkembangan seni anak
 - d. Semua aspek perkembangan anak
7. Strategi penggunaan media belajar Cinta Lingkungan seri prakeaksanaan berwawasan ESD dalam pembelajaran bersifat holistik artinya
- a. Masing-masing media dikembangkan dalam tema yang berbeda untuk pembelajaran yang berbeda
 - b. Masing-masing media dikembangkan dalam tema yang sama dan saling memperdalam satu sama lain
 - c. Media dikembangkan secara parsial untuk mencapai tujuan yang dicapai
 - d. Antara satu media dengan media lainnya tidak saling berhubungan
8. Mengajak anak memahami suatu konsep dalam lirik dengan memanfaatkan gerak tubuh secara menyenangkan merupakan cara melibatkan anak melalui media....
- a. Game
 - b. Permainan
 - c. Gerak lagu
 - d. Buku cerita
9. Berikut merupakan tujuan Lirik lagu pada media gerak dan lagu bagi AUD, kecuali :
- a. Memperkaya kosa kata
 - b. Melatih bahasa ekspresif anak
 - c. Melatih bahasa reseptif anak
 - d. Membuat anak tenang
10. Untuk mendorong pengembangan kemampuan bahasa anak, dengan penggunaan buku cerita sebaiknya dilakukan dengan cara:
- a. Anak diajak untuk menceritakan kembali
 - b. Menggali dan memperbanyak penguasaan kosa kata anak
 - c. Memperluas pemahaman anak terhadap informasi baru dengan menghubungkannya dengan informasi yang telah dimiliki
 - d. Membiarkan anak mencoret coret buku cerita

Kunci Jawaban

- 1. C
- 2. D
- 3. A
- 4. B
- 5. D



- 6. D
- 7. B
- 8. C
- 9. D
- 10. D



Referensi

- Anderson, R.H. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Universitas Terbuka Press, Jakarta, 1993
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindi Persada, Jakarta, 2007
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1992/1993. *Media Pengajaran*. Jakarta: Proyek
- Edi S., Sri Lilis H., Apip H. 2006. *Model Panduan Pengembangan Media Belajar Pelengkap Program Paket B*. Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Regional II Jayagiri. Bandung
- Farihatin, A.R. 2013. *Kegiatan Membaca Buku Cerita Dalam Pengembangan Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini*. Fakultas Psikologi dan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Gunarti, W. dkk. 2008. *Metoda Perkembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan (cetakan ke 7)*. PT. Citra Aditya Bhakti. Bandung. 1994
- Ibrahim, H, dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas negeri Malang
- Latif, M., dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta
- Rochaeni, E.G., Suhandi, E., Suswantoro, E., Yamin, F. (2017) *Model Cerdas Ekonomi, seri Prakeaksaraan Berwawasan ESD bagi Anak Pra SD. PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, PT. Raja Grafindi Persada, Jakarta, 2006
- Susiati, S., Sudaryuni, D., Rahmat, U., Subagja, A. (2017) *Model Cerdas Sosial, seri Prakeaksaraan Berwawasan ESD bagi Anak Pra SD. PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Sudjana, Nana, DR., Drs. Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Wahyuni, S., Herlianthi, S.L., Riana, Arlina. (2017) *Model Cinta Lingkungan, seri Prakeaksaraan Berwawasan ESD bagi Anak Pra SD. PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.

