



model **Aku Bisa Cerita**

Formulasi Pembelajaran Cerita
Bagi Anak Pra SD Berwawasan
Education for Sustainable Development (ESD)



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018



model *Aku Bisa Cerita*

Formulasi Pembelajaran Cerita
Bagi Anak Pra SD Berwawasan
Education for Sustainable Development (ESD)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018

Model Media Belajar "Aku Bisa Cerita"

Formulasi Pembelajaran Cerita Bagi Anak Pra SD
Berwawasan *Education for Sustainable Development (ESD)*

Pengarah: Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Penanggung Jawab: Kepala Bidang Program dan Informasi

Tim Pengembang: Riana SKM, MM.Pd.; Dian Sudaryuni K. SS. M.Hum; Ujang Rahmat, SS. M.Pd.

Narasumber/Pakar: Dr. Viena Rusmiati Hasanah, SIP., M.Pd.

Kontributor: TK At-Taqwa Kota Bandung; RA Annur Nurul Aulia Kota Cimahi; TK Al Marhamah Kota Cimahi

Desain Cover & Layout Isi: Rahma

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018

Lembar Pengesahan

Model Media Belajar

"Aku Bisa Cerita"

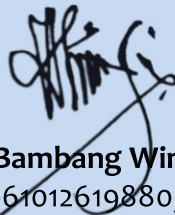
Formulasi Pembelajaran Cerita Bagi Anak Pra SD Berwawasan *Education for Sustainable Development* (ESD)

Disetujui dan disahkan oleh Pakar:



Dr. Viena Rusmiati Hasanah, SIP., 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) Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud, mempunyai kapasitas untuk mendukung pencapaian tujuan dan kesuksesan program PAUD. Salah satunya melalui pengembangan Model Media Belajar “Aku Bisa Cerita”, Formulasi Pembelajaran Cerita Bagi Anak Pra SD Berwawasan *Education for Sustainable Development* (ESD)”

Model ini menggambarkan tentang apa dan bagaimana penerapan strategi pembelajaran belajar anak pra SD, terutama hal-hal yang berkaitan dengan strategi bercerita, mulai dari rasional pembelajaran melalui bercerita, prosedur pelaksanaan kegiatan bercerita serta contoh penerapan kegiatan bercerita. Bukan sekedar cerita. Muatan cerita yang dibangun, memiliki muatan *Education for Sustainable Development* (ESD), yang di antaranya melingkupi nilai gemar membaca, jujur, peduli lingkungan, dan peduli sosial.

Model media belajar ini melingkupi paket pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan wawasan *Education for Sustainable Development* (ESD) bagi anak pra SD. Paket tersebut di antaranya model pembelajaran, panduan penggunaan cerita, dan contoh cerita yang memuat nilai-nilai Pendidikan berkelanjutan.

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

Jayagiri, November 2018

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,



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

NIP. 196101261988031002

Daftar Isi

Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Abstrak	ix
Karakteristik Model	x
Prototipe Model Media Belajar “Aku Bisa Cerita”	xiii
Bab 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Pengembangan	11
C. Manfaat Pengembangan	11
D. Sasaran Pengembangan	11
Bab 2 Cerita Anak Berwawasan ESD	13
A. Anak Berwawasan ESD	13
B. Kompetensi Guru Dalam Bercerita	15
C. Teknik Bercerita Pada Anak	16
D. Tahapan Bercerita	18
E. Media dan Alat Bercerita	32
F. Intonasi Suara dan Gerakan Mata Sangat Menentukan Cerita	33
Bab 3 Penerapan Cerita Anak Berwawasan ESD	37
A. Cerita Pipit dan Elang	37
1. Pengantar	37

2. Prasyarat.....	38
3. Metode-Metode	39
4. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran.....	42
5. Evaluasi Pelaksanaan Bercerita	43
B. Cerita Janji Kardosi	44
1. Pengantar	44
2. Prasyarat.....	45
3. Metode-Metode	46
4. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran.....	48
5. Evaluasi Pelaksanaan Bercerita	49
C. Cerita Kabar dari Samudra.....	51
1. Pengantar	51
2. Prasyarat.....	52
3. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran.....	54
4. Refleksi	62
5. Evaluasi Pelaksanaan Bercerita	63
Daftar Pustaka.....	66

Abstrak

Formulasi Pembelajaran Cerita Bagi Anak Pra SD Berwawasan *Education for Sustainable Development* (ESD) ini mengimplementasikan pengembangan media belajar dalam bentuk strategi pembelajaran dalam upaya menanamkan Pendidikan berkelanjutan. Hasil pengembangan model pembelajaran ini merupakan upaya penyediaan acuan pengembangan media belajar. 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 tersebut. Adapun wawasan *Education for Sustainable Development* (ESD) yang dikembangkan adalah hal yang berkenaan dengan nilai gemar membaca, jujur, peduli lingkungan, dan peduli sosial.

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 dan divalidasi oleh pakar. Pada akhir kerja pengembangannya, model ini disebarluaskan kepada penggunaanya.

Formula pengembangan media cerita 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 Media Belajar “Aku Bisa Cerita”.

Karakteristik Model

Tujuan	:	Penyediaan perangkat pembelajaran (media belajar) cerita yang dilengkapi dengan panduan penggunaannya dalam pembelajaran
Pengembangan	:	
Hasil Identifikasi	:	➤ Tidak dilakukannya pemilihan cerita ➤ Minimnya Dokumentasi dalam aktivitas cerita yang akhirnya hanya improvisasi ➤ Posisi Cerita Dalam Pembelajaran Masih Sedikit ➤ Minimnya Nilai Karakter pada Cerita Anak Usia Dini ➤ Belum terdapatnya konteks Prakeaksaraan dan pengenalan wawasan ESD yang ditumbuhkan pada anak ➤ Aktivitas Cerita masih menjadi dominan tugas pendidik
Lokasi Ujicoba	:	KONSEPTUAL TK At Taqwa Kota Bandung Alamat: <i>Jalan Intendans Nomor 77, Gegerkalong Sukasari Kota Bandung Jawa Barat</i> OPERASIONAL RA An-Nur Nurul Aulia Kota Cimahi Alamat: <i>Jalan Sukasara No 26 Citeureup Cimahi Utara Kota Cimahi Jawa Barat</i> TK Almarhamah Kideducation Alamat: <i>Jalan Cihanjuang Nomor 156 Kota Cimahi Jawa Barat</i>
Karakteristik Sasaran	:	1. Substansi 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

2. **Peserta Didik**

Memiliki kriteria minimal sebagai berikut:

- a. Pendidik dan tenaga kependidikan program pendidikan anak usia dini usia dini
- b. anak usia dini, usia 5 - ≤ 6 tahun;

3. **Pengguna model**

- 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

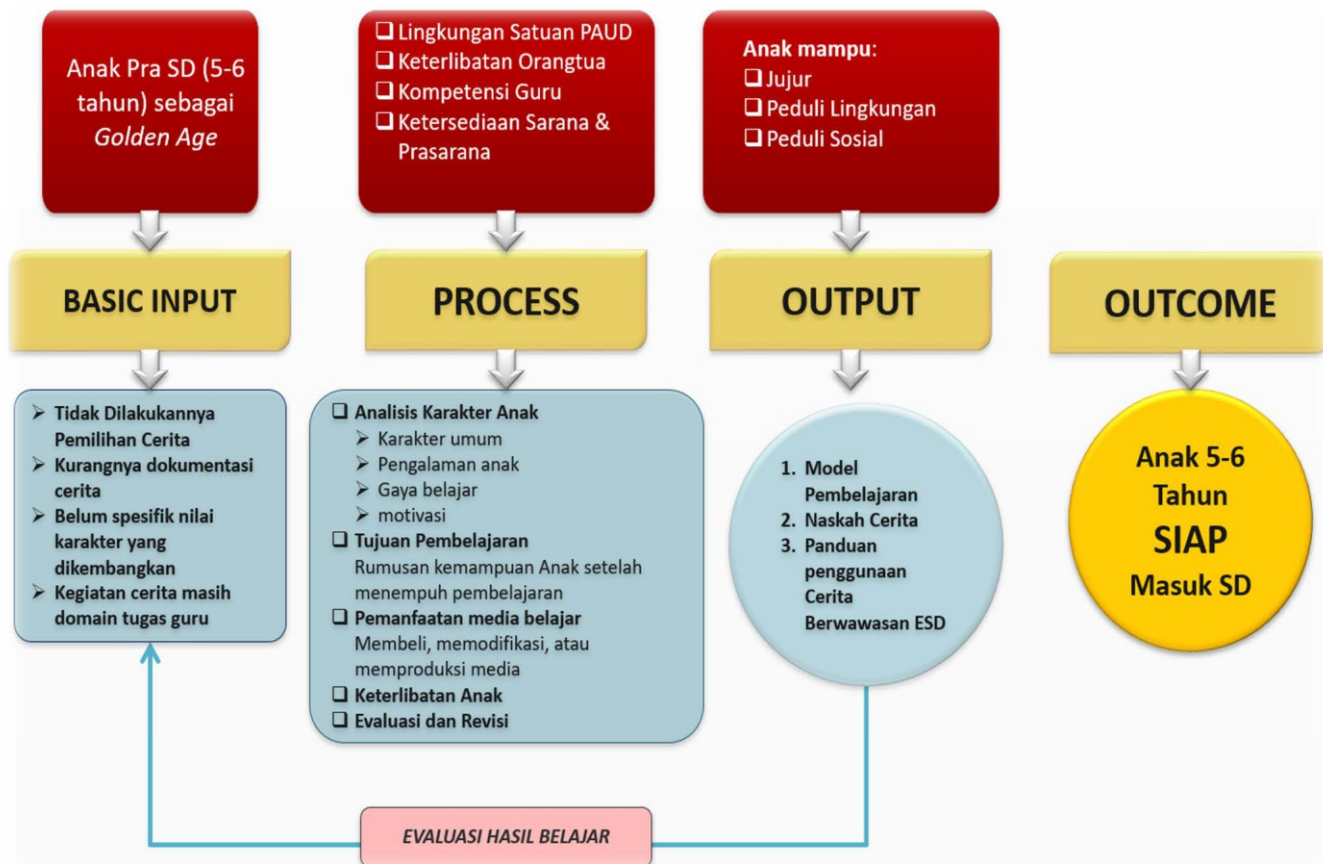
Keunggulan Model	:	➤ Mempermudah pendidik dalam melakukan pembelajaran ➤ Memotivasi anak dalam mengikuti pembelajaran ➤ Media belajar cerita yang spesifik menumbuhkan wawasan ESD ➤ Ketersediaan acuan dalam pengembangan cerita anak ➤ Ketersediaan panduan penggunaan cerita anak
Kebaruan dan Inovasinya	:	➤ Acuan dalam pengembangan cerita anak yang berwawasan ESD ➤ Sarana pembelajaran berupa penyediaan buku cerita anak yang dilengkapi panduan penggunaannya
Peluang Penerapan	:	➤ Dibutuhkan oleh pendidik ➤ Mudah diterapkan (ketersediaan formula pembelajaran, panduan

Keterbatasan

- penggunaan, alat peraga cerita)
- Dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran apapun (sentra, kelompok, area, dan sudut)
- Dibutuhkan Kreativitas Guru
- Kondisi Kelembagaan
- Dukungan Orangtua dan Lingkungan

Prototipe Model Media Belajar “Aku Bisa Cerita”

Formulasi Pembelajaran Cerita Bagi Anak Pra SD Berwawasan Education for Sustainable Development (ESD)



Bab 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah merumuskan 10 tujuan kualitas pendidikan. Rumusan tersebut merupakan salah satu perwujudan dari capaian PAUD Berkualitas pada tahun 2030. Di antara tujuan kualitas pendidikan tersebut, adalah pemastian bahwa semua anak perempuan dan anak laki-laki memiliki akses ke pengembangan anak usia dini yang berkualitas, peduli dan pra utama pendidikan sehingga mereka siap untuk pendidikan dasar. Selain akses, berikutnya adalah pemastian bahwa semua peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mempromosikan pembangunan berkelanjutan, termasuk antara lain, melalui pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan dan gaya hidup yang berkelanjutan, hak asasi manusia, kesetaraan gender, promosi budaya damai dan non-kekerasan, kewarganegaraan global dan apresiasi keanekaragaman budaya dan kontribusi budaya untuk membangun pembangunan berkelanjutan dan meningkatkan fasilitas pendidikan yang anak, penyandang cacat dan

sensitif gender dan memberikan aman, tanpa kekerasan, inklusif dan efektif lingkungan belajar untuk semua.

Implementasi atas tujuan kualitas pendidikan tersebut, PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, sebagai UPT Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat di lingkungan kemendikbud, salah satunya berupaya mengembangkan model bagi anak Pra SD. Tujuannya, model yang dikembangkan UPT ini menjadi formula pembelajaran untuk mengembangkan potensi anak didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, upaya perbaikan bukan hanya pada aspek peserta didik, pendidik pun menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Hal ini senyata dengan pendapat Hamalik (2008) yang menyebutkan bahwa secara garis besar terdapat dua unsur dalam pembelajaran yaitu unsur pendidik sebagai pengajar dan unsur peserta didik sebagai pembelajar.

Keberhasilan pembelajaran dapat dimaknai sebagai pencapaian atas komponen-komponennya. Salah satu komponen tersebut adalah media belajar.



Media belajar memiliki kontribusi signifikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Lantas, bagaimana keefektifan media belajar tersebut? Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan tim pengembang model, terdapat beberapa hal yang kiranya perlu mendapat perhatian serius. Temuan hasil identifikasi menunjukkan bahwa:

1. Tidak Dilakukannya Pemilihan Cerita

Dalam aktivitas ini, pada umumnya pendidik hanya memilih cerita yang akan menjadi bahan cerita. Pemilihan hanya berdasarkan unsur kemiripan tema, antara pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan buku cerita yang tersedia. Sejatinya, cerita yang akan digunakan sebagai medium cerita ini dipilih dan dipilah berdasarkan hasil analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar dan bahkan tujuan pembelajaran. Bukan tanpa sebab, kondisi ini tidak lepas dari kondisi:

- a) keterbatasan koleksi buku cerita yang dimiliki lembaga
- b) tidak adanya aktivitas khusus dalam pembahasan KI dan KD
- c) pemahaman pedagogik pendidik PAUD

Setidaknya, jika ketiga hal tersebut dilakukan, konteks cerita yang digunakan, tentunya tidak sembarang dan “asal pakai”. Dengan demikian,

ketercapaian tujuan pembelajaran, terlebih pemahaman tentang pengenalan wawasan ESD pada anak dapat optimal.

2. Minimnya Dokumentasi yang Akhirnya Improvisasi

Secara umum, aktivitas bercerita yang dilakukan pendidik bersifat improvisasi. Dalam pelaksanaannya, teks yang menjadi bahan cerita, pendidik tidak terlalu terpaku pada naskah yang menjadi material cerita. Memang, dapat dipastikan dengan khlayak anak, cukup sulit untuk tegas spesifik sesuai cerita. Namun demikian, patron isi cerita, terlebih berfungsi sebagai medium penyampai pesan, mestinya tetap dikedepankan.

Minimnya dokumentasi ini kentara persis pada dokumen perencanaan pembelajaran, RPPH. Idealnya sebuah RPPH, adalah menuliskan aktivitas demi aktivitas yang akan terjadi selama pelaksanaan pembelajaran. Dalam konteks cerita,



semestinya dalam RPPH itu:

- a) *Persiapan cerita.* Menguraikan tentang pemilihan cerita, penyiapan alat dan bahan yang akan digunakan, penyiapan ruang (di dalam atau luar).
- b) *Eksplorasi pengalaman.* Yang dimaksud dengan eksplorasi pengalaman dalam tahapan bercerita ini adalah:
- c) *Penjelasan* mengenai tema cerita yang akan diberikan.
- d) *Pengenalan tokoh* dan karakter cerita
- e) *Pemahaman setting cerita* dengan keseharian anak.

f) *Aktivitas bercerita.* Dalam melaksanakan cerita, se kreatif mungkin pendidik tidak menjadikan anak sekedar duduk, mendengar, dan anak ceria. Sebagaimana tujuan pembelajaran PAUD yang mengembangkan motorik halus dan kasar, pendidik mengajak anak untuk aktif selama kegiatan bercerita berlangsung. Praktiknya, pendidik dapat menggunakan strategi *tour* di sekeliling lembaga/sekolah.



Atau bahkan, pendidik sudah menyiapkan sebuah ruang yang memang memiliki kemiripan atau dikondisikan sesuai isi cerita. Ini akan lebih efektif, terutama bagi imajinasi anak yang dapat (seolah) merasakan kondisi sesuai isi cerita.

- g) *Refleksi dan Penutup*. Setelah aktivitas cerita selesai, pendidik memberikan refleksi pada anak. Refleksi yang dimaksud adalah penegasan tentang nilai-nilai yang dapat dipetik dari cerita yang dilakukan tadi.

Setidaknya, keempat hal tersebutlah yang tertuang dalam RPPH mengenai aktivitas cerita ini. Jika diperlukan, keempat tahapan tersebut dibubuhi dengan waktu. Lingkup waktu ini akan memudahkan pendidik dalam pelaksanaan bercerita. Dengan demikian, improvisasi dalam kegiatan bercerita dapat diminimalisasi.

3. Cerita Sebagai Media dan Metode

Diperlukan diskusi lebih lanjut mengenai pemahaman, bahwa cerita sebagai media dan metode pembelajaran. Sebagai **media**, pemahaman cerita lebih mengarah pada produksi atau pengadaan cerita. Idealnya cerita dibuat dan dikembangkan oleh pendidik. Ini lebih menguntungkan dibanding menggunakan cerita yang diproduksi yang lain. Setidaknya

meminimalisir hal-hal yang tidak sesuai dengan perkembangan anak. Sementara itu, ***sebagai metode pembelajaran***, cerita ini merupakan aktivitas dengan strategi yang menjadikan anak aktif. Partisipasi anak ini, setidaknya dapat ditunjukkan dengan konteks saintifik yang menghandaki aktivitas anak: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

4. Posisi Cerita Dalam Pembelajaran Masih Sedikit

Proporsi cerita yang masih sedikit waktunya pada bagian awal inti pembelajaran. Secara umum, aktivitas cerita dilakukan dalam rentang waktu 10-15 menit. Pemahaman pendidik masih memahami bahwa aktivitas cerita ini pada fungsi pengondisian kelas. Memang tidak salah, akan tetapi dengan fungsi ini, yang yang selayaknya memberikan stimulasi nilai terhadap perkembangan anak kurang dan bahkan tidak tercapai. Padahal, jika melihat keberdayaannya, cerita ini dapat bermanfaat lebih dari sekedar pengondisian kelas.

5. Nilai Karakter pada Cerita Anak Usia Dini

Secara spesifik, setiap cerita yang digunakan para pendidik di kelas, belumlah mengenai pada salah satu topik atau tema tertentu. Namun demikian, berdasarkan hasil instrumen dan beberapa hasil wawancara,

diperoleh simpulan, bahwa secara umum, cerita yang dikembangkan tersebut memiliki nilai karakter bagi anak, yakni membelajarkan:

- a) Gemar Membaca
- b) Jujur
- c) Peduli Lingkungan
- d) Peduli Sosial

6. Prakeaksaraan dan pengenalan wawasan ESD yang ditumbuhkan pada anak

Berdasarkan instrumen, observasi dokumen, dan hasil wawancara, pemahaman ESD yang anak usia dini pada tingkat pengelola dan guru masihlah awam. Hal tersebut, terlihat pada proses pengembangan kurikulum atau dokumen kurikulum yang belum menyertakan aspek tersebut.

Namun demikian, aktivitas yang menandai aspek prakeaksaraan dan pemahaman ESD ini sebenarnya sudah terlihat dalam proses pembelajaran keseharian anak. Misalnya, manakala aktivitas berbudu. Anak dikenalkan dengan budaya penghematan air. Dengan aktivitas penghematan air ini, pendidik menstimulasi karakter anak, bahwa air ini tidak hanya untuk dirinya, melainkan ada disekitar mereka, yakni teman-temannya yang juga

memerlukan air. Bahkan lebih dari itu, anak diajari bahwa air ini untuk generasi berikutnya.

7. Aktivitas Cerita Bukan Hanya Tugas Pendidik

Posisi pentingnya aktivitas bercerita, seharusnya diusung oleh berbagai pihak yang ada di lingkungan lembaga/sekolah. Bukan hanya pendidik, pengelola yang berfungsi sebagai manajerial pun memberikan andil yang positif. Untuk terjadinya proses ini, diperlukan komunikasi antara pendidik dan pengelola. Idealnya, maksimal seminggu sebelum pelaksanaan, pendidik sudah mendaftar kebutuhan yang diperlukan kepada pengelola. Kebutuhan yang dimaksud antara lain: ruang yang akan digunakan, perkakas (pernak-pernik) cerita sesuai isi cerita, atau perangkat lain yang dibutuhkan

Dengan fakta-fakta tersebut di atas, menegaskan pentingnya dikembangkan formula pembelajaran mengenai cerita bagi anak usia dini berwawasan ESD. Model dengan penekanan ESD ini, sebenarnya telah dilakukan PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat pada tahun 2017. Hasil pengembangannya, tersedianya 3 (tiga) buah model dengan kekhususan masing-masing modelnya pada aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan. Pada tahun 2018, PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat kembali mengoptimalkan

penyediaan formula pembelajaran tersebut, dengan penekanan pada aspek komponen pembelajarannya. Pengembangan model terdiri atas beberapa aktivitas, yakni: identifikasi kebutuhan, workshop penyusunan draft 1, ujicoba konseptual, ujicoba operasional, workshop penyusunan draft 2, validasi dan diseminasi.



B. Tujuan Pengembangan

Pengembangan model ini bertujuan untuk memformulasikan pembelajaran cerita bagi anak Pra SD berwawasan *Educational for Sustainable Development* (ESD). Formula pembelajaran tersebut dapat digunakan Guru sebagai acuan dalam penggunaan cerita, baik sebagai media maupun metode dalam mengembangkan potensi anak dengan penumbuhan karakter berwawasan ESD.

C. Manfaat Pengembangan

Dengan dikembangkannya model cerita ini, setidaknya beroleh manfaat:

- a) Tersedianya acuan bagi guru dalam menggunakan cerita pada pembelajaran anak usia dini.
- b) Efektifnya penyampaian pesan karakter berwawasan ESD pada anak usia dini dengan cerita yang sesuai perkembangannya dan metode yang menyenangkan.

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

Cerita Anak Berwawasan ESD

A. Anak Berwawasan ESD

Memaknai ESD sebagai pendekatan holistik yang tidak sekedar merupakan proses memberikan pengetahuan tentang keberlanjutan atau isu lingkungan. Akan tetapi, lebih pada tantangan mengubah pola pikir dan tindakan masyarakat. Dengan kata lain, ESD dapat dimaknai sebagai proses belajar (atau pendekatan pengajaran) yang berdasarkan pada cita-cita dan prinsip-prinsip yang mengutamakan keberlanjutan dan kepedulian, di semua tingkat dan jenis pembelajaran, untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dan mendorong pembangunan manusia berkelanjutan. Anak yang berwawasan ESD, diharapkan menjadi bagian dari masyarakat yang mampu menciptakan keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan sosial, ekonomi, dan lingkungan. Dengan demikian, pemenuhan kebutuhan masa kini dapat dipenuhi tanpa mengurangi kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka kelak.

Generasi muda sebagai generasi masa depan yang akan memegang bangsa penting sekali di bentuk karakternya sejak dini. Pembentukan karakter yang baik

akan menghasilkan generasi emas untuk kemajuan bangsa di masa yang akan datang. Pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai budaya Indonesia tanpa melupakan sisi globalisasi merupakan usaha yang baik untuk pembangunan berkelanjutan.

Seorang ahli perkembangan dan perilaku anak dari Amerika bernama Brazelton, menemukan sebuah kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, bahwa pengalaman anak pada bulan dan tahun pertama kehidupannya sangat menentukan apakah anak ini akan mampu menghadapi tantangan dalam kehidupannya dan apakah ia akan memiliki semangat untuk belajar dan berhasil dalam pekerjaannya. Hal ini menunjukkan bahwa pada usia 0-6 tahun merupakan tahapan penting perkembangan dan pertumbuhan manusia. Maka karakter yang di inginkan dapat dibentuk dari usia dini.

Anak kecil lebih mampu bertindak, berpikir, bernalar, dan memahami daripada yang diyakini sebelumnya. Ini adalah penekanan dalam laporan ini, yang memberikan gambaran temuan ilmiah terbaru mengenai minat anak dalam dan kapasitasnya untuk memahami isu sekitar dimensi



sosial, ekonomi, dan ekologi pembangunan berkelanjutan.

B. Kompetensi Guru Dalam Bercerita

Ada suatu ungkapan "Seorang Guru yang tidak bisa bercerita, ibarat orang yang hidup tanpa kepala". Betapa tidak, bagi para pengasuh anak-anak (guru, tutor) keahlian bercerita merupakan salah satu kemampuan yang wajib dikuasai. Melalui metode bercerita inilah para pengasuh mampu menularkan pengetahuan dan menanamkan nilai budi pekerti luhur secara efektif, dan anak-anak menerimanya dengan senang hati. Pada saat ini begitu banyak cerita yang tersebar, namun masih jarang tulisan dari para praktisi ahli cerita, yang mampu mengarahkan secara khusus untuk ditujukan kepada anak-anak usia dini, sehingga penceritaan yang disampaikan kurang mengena. Apalagi model cerita yang secara khusus didasarkan pada material kurikulum pengajaran di TPA/KB/RA/BA/TK yang berlaku. Padahal panduan praktis semacam ini sangat dibutuhkan oleh tenaga pendidik di seluruh Nusantara. Pada umumnya mereka masih terbatas pengetahuannya tentang metode bercerita. Tulisan ini kami susun dengan maksud agar menjadi salah satu bahan pengayaan ketrampilan mendidik anak, bagi para pendidik anak usia dini dalam kegiatan kepengasuhan yang mereka lakukan.

C. Teknik Bercerita Pada Anak

Berkaitan dengan penyampaian cerita, terdapat beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan. Berikut ini akan dibahas teknik-teknik yang bisa digunakan oleh guru dalam membacakan cerita:

1. Membaca langsung dari buku cerita

Bercerita dengan membacakan langsung dari buku cerita dapat dilakukan jika guru memiliki buku cerita yang sesuai dengan anak, terutama dikaitkan dengan pesan-pesan yang tersirat di dalam cerita tersebut.

2. Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku

Teknik bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku ini dapat dipilih guru jika cerita yang akan disampaikan pada anak terlalu panjang terinci. Penggunaan ilustrasi gambar dapat menarik perhatian anak, sehingga teknik bercerita ini akan berfungsi dengan baik.

3. Menceritakan dongeng

Mendongeng merupakan suatu cara untuk meneruskan warisan budaya yang berupa nilai-nilai luhur dari satu generasi ke generasi yang berikutnya.

4. Bercerita dengan menggunakan papan flanel

Teknik bercerita ini dapat dipilih jika guru ingin menekankan urutan cerita serta karakter tokoh cerita. Untuk keperluan tersebut, guru dapat membuat

papan flanel dengan melapisi seluas papan dengan kain flannel yang berwarna netral.

5. Bercerita dengan menggunakan media boneka

Pemilihan bercerita dengan menggunakan boneka akan tergantung pada usia dan pengalaman anak. Boneka yang digunakan akan mewakili tokoh-tokoh cerita yang disampaikan.

6. Dramatisasi suatu cerita

Teknik bercerita dengan dramatisasi seperti ini adalah bercerita dengan cerita memainkan perwatakan tokoh-tokoh dalam suatu cerita yang disukai anak dan merupakan daya tarik yang bersifat universal (Gordon, Browne, dalam Moeslichatoen R, 1996). Cerita yang disampaikan adalah cerita yang disukai oleh anak.

7. Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan

Bercerita dengan teknik ini memungkinkan guru berkreasi dengan menggunakan jaritangannya sendiri. Guru dapat menciptakan bermacam-macam cerita dengan memainkan jari tangan, sesuai dengan kreativitas guru masing-masing.

D. Tahapan Bercerita

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan oleh karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikan dengan menarik. Menikmati sebuah cerita mulai tumbuh pada seorang anak ia mengerti akan peristiwa yang terjadi di sekitarnya dan setelah memorinya merekam beberapa kabar berita masa pada usia 4-6 tahun.

Dr. Abdul Aziz dan Abdul Majid (2002:16) dalam bukunya "Mengajarkan anak lewat cerita "mengatakan" sebagai dari cerita-cerita yang ada, meliputi beberapa unsur yang negatif. Hal ini dikarenakan pembawaan cerita tersebut tidak mengindahkan nilai estetika dan norma". Mungkin dengan cerita si anak akan



melakukan hal-hal buruk karena semua informasi dan peristiwa yang terckup dalam sebuah cerita akan berdampak sekali dalam pembentukan akal,dan norma seorang anak,baik dari segi budaya,imajenasi maupun bahasa kesehariaanya.

Seorang anak mempunyai potensi untuk segala hal lebih cepat sehingga lebih mudah membentuk dan mengarahkan dirinya.hal tersebut sesuai dengan Tujuan Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak, (Depdiknas, PKB TK GBPKB TK 1996) yaitu untuk “melakukan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang ddiperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya”.

Pendidikan taman kanak-kanak harus dapat berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menciptakan situasi pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh potensi anak termaksud pengembangan bahasa. Menurut Piaget (Tampubolon, 1991) “sejak lahir hingga dewasa pikiran anak melalui berkembang melalui jenjang-jenjang berperiode sesuai dengan tingkatan kematangan anak itu secara keseluruhan dengan interaksi-interaksinya dengan lingkunganya”.

ERITA PARA BURUNG



Jenjang-jenjang yang sesuai dengan tahap perkembangan anak TK adalah sebagai berikut :

1. Jenjang sensorimotorik, sejak lahir hingga 18\24 Bulan dalam mendekati akhir priode ini sesudah bahasa anak mulai tumbuh pikiran dimaksud juga mulai tumbuh
2. Jenjang properasional: 18\24 bulan hingga 6\7 tahun dengan ciri dalam perkembangan kemampuan berfikir dengan bantuan simbol-simbol (lambang-lambang).

Untuk kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak bercerita adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada anak didik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik. Bercerita dapat dilakukan dihadapan anak didik itu sendiri atau anataranak didik dengan orang dewasa,bahkan dapat menggunakan media audio visual.

1. Persiapan Bercerita

Sebelum bercerita, pendidik harus memahami terlebih dahulu tentang cerita apa yang hendak disampaikannya, tentu saja disesuaikan dengan karakteristik anak-anak usia dini. Agar dapat bercerita dengan tepat, pendidik harus mempertimbangkan materi ceritanya. Pemilihan cerita

antara lain ditentukan oleh :

- a) Pemilihan Tema dan judul yang tepat Bagaimana cara memilih tema cerita yang tepat berdasarkan usia anak? Seorang pakar psikologi pendidikan bernama Charles Buhler mengatakan bahwa anak hidup dalam alam khayal. Anak-anak menyukai hal-hal yang fantastis, aneh, yang membuat imajinasinya “menari-nari”. Bagi anak-anak, hal-hal yang menarik, berbeda pada setiap tingkat usia, misalnya;
 - 1) sampai ada usia 4 tahun, anak menyukai dongeng fabel dan horor, seperti Si wortel, Tomat yang Hebat, Anak ayam yang Manja, kambing Gunung dan Kambing Gi as, anak nakal tersesat di hutan rimba, cerita nenek sihir, orang jahat, raksasa yang menyeramkan dan sebagainya.
 - 2) Pada usia 4-8 tahun, anak-anak menyukai dongeng jenaka, tokoh pahlawan/hero dan kisah tentang kecerdikan, seperti; Perjalanan ke planet Biru, Robot pintar, Anak yang rakus dan sebagainya
 - 3) Pada usia 8-12 tahun, anak-anak menyukai dongeng petualangan fantastis rasional (sage), seperti: Persahabatan si Pintar dan si Pikun, Karni Juara menyanyi dan sebagainya.
- b) Waktu Penyajian Dengan mempertimbangkan daya pikir, kemampuan

bahasa, rentang konsentrasi dan daya tangkap anak, maka para ahli dongeng menyimpulkan sebagai berikut

- 1) Sampai usia 4 tahun, waktu cerita hingga 7 menit
- 2) Usia 4-8 tahun, waktu cerita hingga 10 -15 menit
- 3) Usia 8-12 tahun, waktu cerita hingga 25 menit Namun tidak menutup kemungkinan waktu bercerita menjadi lebih panjang, apabila tingkat konsentrasi dan daya tangkap anak dirangsang oleh penampilan pencerita yang sangat baik, atraktif, komunikatif dan humoris.

- c) Suasana (situasi dan kondisi) Suasana disesuaikan dengan acara/ peristiwa yang sedang atau akan berlangsung, seperti acara kegiatan keagamaan, hari besar nasional, ulang tahun, pisah sambut anak didik, peluncuran produk, pengenalan profesi, program sosial dan lain-lain, akan berbeda jenis dan materi ceritanya. Pendidik dituntut untuk memperkaya diri dengan materi cerita yang disesuaikan dengan suasana. Jadi selaras materi cerita dengan acara yang diselenggarakan, bukan satu atau beberapa cerita untuk segala suasana.

2. Praktek Bercerita

- a. **Teknik Bercerita:** Pendidik perlu mengasah keterampilannya dalam bercerita, baik dalam olah vokal, olah gerak, bahasa dan komunikasi serta ekspresi. Seorang pencerita harus pandai-pandai mengembangkan berbagai unsur penyajian cerita sehingga terjadi harmoni yang tepat. Secara garis besar unsur-unsur penyajian cerita yang harus dikombinasikan secara proporsional adalah sebagai berikut : (1) Narasi (2) Dialog (3) Ekspresi (terutama mimik muka) (4) Visualisasi gerak/Peragaan (acting) (5) Ilustrasi suara, baik suara lazim maupun suara tak lazim (6) Media/alat peraga (bila ada) (7) Teknis ilustrasi lainnya, misalnya lagu, permainan, musik, dan sebagainya.
- b. **Mengkondisikan anak :** Tertib merupakan prasyarat tercapainya tujuan bercerita. Suasana tertib harus diciptakan sebelum dan selama anak-anak mendengarkan cerita. Diantaranya dengan cara-cara sebagai berikut:
 - a. Aneka tepuk: seperti tepuk satu-dua, tepuk tenang, anak sholeh dan lain-lain. Contoh; Jika aku (tepuk 3x) sudah duduk (tepuk 3x) maka aku (tepuk 3x) harus tenang (tepuk 3x) sst...sst..sst...
 - b. Simulasi kunci mulut: Pendidik mengajak anak-anak memasukkan tangannya ke dalam saku, kemudian seolah-olah mengambil kunci dari saku, kemudian mengunci mulut dengan kunci tersebut, lalu kunci di masukkan kembali

ke dalam saku c. “Lomba duduk tenang”, Kalimat ini diucapkan sebelum cerita disampaikan, ataupun selama berlangsungnya cerita. Teknik ini cukup efektif untuk menenangkan anak, Apabila cara pengucapannya dengan bersungguh-sungguh, maka anak-anak pun akan melakukannya dengan sungguh-sungguh pula. d. Tata tertib cerita, sebelum bercerita pendidik menyampaikan aturan selama mendengarkan cerita, misalnya; tidak boleh berjalan-jalan, tidak boleh menebak/komentari cerita, tidak boleh mengobrol dan mengganggu kawannya dengan berteriak dan memukul meja. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak-anak agar tidak melakukan aktifitas yang mengganggu jalannya cerita e. Ikrar, Pendidik mengajak anak-anak untuk mengikrarkan janji selama mendengar cerita, contoh:

Ikrar..! Selama cerita, Kami berjanji 1. Akan duduk rapi dan tenang 2. Akan mendengarkan cerita dengan baik

f. Siapkan hadiah!, secara umum anak-anak menyukai hadiah. Hadiah men dorong untuk anak-anak untuk mendapatkannya, meskipun harus menahan diri untuk tidak bermain dan berbicara. Bisa saja kita memberikan hadiah imajinatif seperti makanan, binatang kesayangan, balon yang seolah-olah ada di tangan dan diberikan kepada anak, tentu saja diberikan kepada anak-anak yang sudah akrab dengan kita, seringkali teknik ini menimbulkan kelucuan tersendiri.

- c. **Teknik membuka Cerita** "Kesan pertama begitu menggoda selanjutnyaterserah Anda", Kalimat yang mengingatkan kita pada salah satu produk yang diiklankan. Hal ini mengingatkan pula betapa pentingnya membuka suatu cerita dengan sesuatu cara yang menggugah. Mengapa harus menggugah minat? Karena membuka cerita merupakan saat yang sangat menentukan, maka membutuhkan teknik yang memiliki unsur penarik perhatian yang kuat, di antaranya dapat dilakukan dengan: a. Pernyataan kesiapan : "Anak-anak, hari ini, Ibu telah siapkan sebuah cerita yang sangat menarik..." dan seterusnya. b. Potongan cerita: "Pernahkah kalian mendengar, kisah tentang seorang anak yang terjebak di tengah banjir?, kemudian terdampar di tepi pantai...?"



3. Sinopsis (Ringkasan Cerita)

Layaknya iklan sinetron “Cerita bu Guru hari ini adalah cerita tentang “seorang anak kecil pemberani, yang bertempur melawan raja gagah perkasa perkasa ditengah perang yang besar” mari kita dengarkan bersama-sama ! d. Munculkan Tokoh dan Visualisasi “ dalam cerita kali ini, ada 4 orang tokoh penting...yang pertama adalah seorang anak yang jago main karate, ia tak takut dengan siapapun...namanya Adiba, yang kedua adalah seorang ketua gerombolan penjahat yang bernama Somad, badannya tinggi besar

dan bila tertawa..iiih mengerikan karena sangat keras"...HA. HA..HA..HA..HA", Somad memiliki golok yang sangat besar, yang ketiga seorang guru yang bernama Umar, wajahnya cerah dan menyenangkan...dan seterusnya. e. Pijakan (setting) tempat "Di sebuah desa yang makmur...", "Di pinggir pantai.." "Di tengah Hutan..." "Ada sebuah kerajaan yang bernama .." "Di sebuah Pesantren..." dan lain-lain. f. Pijakan (setting) waktu, "Jaman dahulu kala..." "Jaman pemerintahan raja mataram ..." "Tahun 2045 terjadi sebuah tabrakan komet..." "Pada suatu malam..." "Suatu hari..." dan lain-lain. g. Ekspresi emosi: Adegan orang marah, menangis, gembira, berteriak-teriak dan lain-lain. h. Musik & Nyanyian "Di sebuah negeri angkara murka, dimulai cerita...(kalimat ini dinyanyikan), atau ambillah sebuah lagu yang populer, kemudian gantilah syairnya dengan kalimat pembuka sebuah cerita. i. Suara tak Lazim atau "Boom" ! : Pendidik dapat memulai cerita dengan memunculkan berbagai macam suara seperti; suara ledakan, suara aneka binatang, suara bedug, tembakan dan lain-lain.

4. Menutup Cerita dan Evaluasi

- a) Tanya jawab seputar nama tokoh dan perbuatan mereka yang harus dicontoh maupun ditinggalkan.
- b) Doa khusus memohon terhindar dari memiliki kebiasaan buruk seperti tokoh yang jahat, dan agar diberi kemampuan untuk dapat meniru kebaikan tokoh yang baik.
- c) Janji untuk berubah; Menyatakan ikrar untuk berubah menjadi lebih baik, contoh “Mulai hari ini, Aku tak akan malas lagi, aku anak rajin dan taat kepada guru!”
- d) Nyanyian yang selaras dengan tema, baik berasal dari lagu nasional, populer maupun tradisional
- e) Menggambar salah satu adegan dalam cerita. Setelah selesai mendengar cerita, teknik ini sangat baik untuk mengukur daya tangkap dan imajinasi anak.

5. Penanganan Keadaan Darurat

Apabila saat bercerita terjadi keadaan yang mengganggu jalannya cerita, pendidik harus segera tanggap dan melakukan tindakan tertentu untuk mengembalikan keadaan, dari kondisi yang buruk kepada kondisi yang lebih baik (tertib). Adapun kasus-kasus yang paling sering terjadi adalah:

- a) Anak menebak cerita. Penanganan: Ubah urutan cerita atau kreasikan alur cerita
- b) Anak mencari perhatian. penanganan: sampaikan kepada anak tersebut bahwa kita dan teman-temannya terganggu, kemudian mintalah anak tersebut untuk tidak mengulanginya.
- c) Anak mencari kekuasaan. Penanganan: Pendidik lebih mendekat secara fisik dan lebih sering melakukan kontak mata dengan hangat.
- d) Anak gelisah. Penanganan: Pendidik lebih dekat secara fisik dan lebih sering melakukan kontak mata dengan hangat, kemudian mengalihkan perhatiannya kepada aktivitas bersama seperti tepuk tangan dan penyanyi yang mendukung penceritaan.
- e) Anak menunjukkan ke tidak puasan. Penanganan: Pendidik membisikkan ke telinga anak tersebut dengan hangat "Adik anak baik, Ibu makin sayang jika adik duduk lebih tenang"
- f) Anak-anak kurang kompak. Pananganan: pendidik lebih variatif mengajak tepuk tangan maupun yel-yel.
- g) Kurang taat pada aturan atau tata tertib. Penanganan: Pendidik mengulangi dengan sungguh-sungguh tata tertib kelas.
- h. Anak protes minta ganti cerita. Penanganan: Katakanlah "Hari ini ceritanya adalah ini, cerita yang engkau inginkan akan Ibu sampaikan nanti".
- i. Anak

menangis. Penanganan: Mintalah orang tua atau pengasuh lainnya membawa keluar. j. Anak berkelahi. Penanganan: Pisahkan posisi duduk mereka jangan terpancing untuk menyelesaikan masalahnya, namun tunggu setelah selesai cerita k. Ada tamu. Penanganan: Berikan isyarat tangan kepada tamu agar menunggu, kemudian cerita diringkas untuk mempercepat penyelesaiannya Suasana cerita sangat ditentukan oleh ketrampilan bercerita pendidik dan hubungan emosional yang baik antara pendidik dengan anak-anak. Beberapa kasus di atas hanyalah sebagian contoh yang sering muncul saat seorang pendidik bercerita, jadi penanganannya bisa disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta kreativitas pendidik.

E.Media dan Alat Bercerita



Berdasarkan cara penyajiannya, bercerita dapat disampaikan dengan alat peraga maupun tanpa alat peraga (*direct story*). Sedangkan bercerita dengan alat peraga tersebut dibedakan menjadi peraga langsung (membawa contoh langsung: kucing dsb) maupun peraga tidak langsung (boneka, gambar, wayang dsb). Agar bercerita lebih menarik dan tidak membosankan, pendidik disarankan untuk lebih variatif dalam bercerita, adakalanya mendongeng secara langsung, panggung boneka, papan flanel, slide, gambar seri, membacakan cerita dan sebagainya. Dengan demikian, kegiatan bercerita tidak menjemukan.

F. Intonasi Suara dan Gerakan Mata Sangat Menentukan Cerita

Bagaimana cara mengatur intonasi suara dan gerakan mata:

1. Anda harus mengeluarkan suara yang cukup keras (tidak perlu berteriak) untuk dapat didengar oleh semua anak di kelas.
2. Untuk menyajikan cerita secara dramatis maka anda harus betul-betul menguasai ceritanya sehingga tahu kapan anda harus menekankan kata-kata tertentu atau memperlihatkan mimik muka tertentu. Mis, jika anda sedang bercerita tentang seorang yang sedang berlari ketakutan, anda perlu ikut mempercepat suara anda dengan mimik muka yang tepat untuk menggambarkan kejadian tsb.
3. Cara anda memperbesar atau memperkecil suara adalah sesuai dengan penjiwaan anda terhadap cerita tsb. Jika itu tercapai maka mudah sekali anda menirukan suara-suara tertentu, mis. suara anak kecil atau orang tua, suara orang memerintah atau suara lembut seorang ibu, suara orang ketakutan atau suara orang marah dll.
4. Tujukan gerakan yang sesuai dengan cerita anda. Mis, jika anda bercerita tentang seorang yang sedang berbisik, anda perlu menirukan gaya orang yang sedang berbisik. dsb.

5. Hal yang paling penting dalam bercerita adalah gerakan mata anda. Jangan sekali-sekali membiarkan mata anda menerawang ke angkasa. Tataplah mata anak-anak secara bergantian. Dengan tatapan mata anda ini anda dapat menguasai seluruh kelas.

Untuk dapat menguasai aspek-aspek keterampilan teknis dari penyajian cerita di atas, tentu membutuhkan persiapan yang matang. Selain itu, kemampuan dalam bercerita agar dapat



memunculkan berbagai unsur diatas, dan tersaji secara padu, hanya dapat dikuasai dengan pengalaman dan latihan-latihan yang tekun. Bercerita memang salah satu bagian dari keterampilan mengajar. Sebagai sebuah keterampilan, penguasaannya tidak cukup hanya dengan memahami ilmunya secara teoritik saja. Yang lebih penting dari itu adalah keberanian dan ketekunan dalam mencobanya secara langsung. Itulah sebabnya, latihan-latihan tertentu yang rutin sangat dibutuhkan. Yang jelas, keterampilan teknis bercerita hanya dapat dikembangkan melalui latihan dan pengalaman praktek bercerita. Akhirnya.

Ketika anda berbicara atau bercerita kepada anak di depan kelas, ingatlah bahwa suara anda dan mimik muka serta sorotan mata anda sangat menentukan apakah anda akan berhasil menarik perhatian mereka.

sudahkan saya
membaca
AL-QURAN
hari ini?
ارو القرآن الله يبارك اليوم الحمد لله والحمد لله

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz

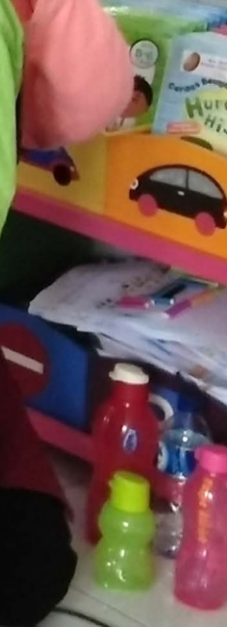


Kaka
Alfath

315
Nasya
315
Zaidan

315
Nirana
315
Shallun

1. Mendengarkan guru berbicara
2. Disiplin
3. Menjaga barang milik sekolah dan
sekolah
4. Memelihara, memelihara
5. Bantu campur ke lingkungan
6. Jujur, sopan dan santun di rumah



Bab 3

Penerapan Cerita Anak Berwawasan ESD

A. Cerita Pipit dan Elang

1. Pengantar

Peran besar orangtua dan guru akan berpengaruh dalam menciptakan karakter anak yang peduli dengan sekelilingnya. Perasaan untuk mampu berempati dan peduli terhadap berbagai hal di sekitar memerlukan pembiasaan. Penanaman nilai sejak masa kecil merupakan bekal untuk menumbuhkan rasa empati mereka. Beberapa pembiasaan yang dapat diberikan kepada anak-anak di antaranya adalah melalui kegiatan bercerita interaktif yang memiliki tema menanamkan rasa peduli sosial untuk anak. Melalui kegiatan ini, anak-anak langsung terlibat dan mengikut sertakan mereka dalam cerita. Secara tidak langsung anak akan menghayati setiap peran dalam cerita.

2. Prasyarat

a. Naskah Cerita

Digunakan “Pipit dan Elang”

b. Kemampuan Minimal Guru

- 1) Menguasai cerita yang akan disampaikan
- 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. Metode-Metode

a. Cerita gambar seri

Media gambar seri merupakan media pembelajaran berupa gambar yang mengandung cerita dengan beberapa urutan sehingga antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya membentuk satu kesatuan yang menggambarkan peristiwa dalam bentuk cerita tersusun.

Dengan menggunakan media gambar seri dapat mengembangkan potensi perkembangan berbicara anak, yaitu dengan cara anak dapat menyampaikan pesan terdiri dari dua atau tiga kata dan dapat memunculkan kalimat-kalimat yang lebih rumit.

b. Wayang kertas: tokoh burung rajawali, gagak, pipit, dan lain-lain.

Media wayang kertas merupakan salah satu media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menyimak. Hal tersebut didasarkan pada beberapa hal, antara lain dengan warna-warna yang cerah serta bentuk wayang yang lucu dapat menarik minat anak untuk memainkannya. Media wayang kertas adalah alat bantu pembelajaran

yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menyimak cerita yang terbuat dari kertas yang berbentuk gambar kartun atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerakgerakkannya. Wayang yang digunakan bisa disesuaikan dengan tema cerita. Penggunaan media wayang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga anak akan merasa senang dan tertarik untuk mendengarkan serta menyimak cerita.

Alat dan bahan : sumpit, karton duplek, gambar aneka burung, lem, solasi besar

c. Drama musikal: Main Peran Cerita Para Burung

Drama untuk anak usia dini adalah mengekspresikan cerita melalui aksi dan dialog. Aksi bisa berupa gerakan badan anak yang bisa mengkomunikasikan pesan. Permainan seni drama dapat didefinisikan juga sebagai jenis permainan dimana anak-anak melakoni suatu peran, kemudian bertindak seolah menjadi peran yang dipilihnya tersebut.

Tujuan bermain drama pada anak usia dini adalah untuk memahami dan merespon perasaan orang lain, menempatkan diri dalam peran dan situasi tertentu, untuk memahami dan memanage perasaan diri,

serta mengekspresikan kata-kata. Bermain drama membantu anak dalam membangun ingatan, perbendaharaan kata serta imajinasi. Kegiatan ini dapat terbagi menjadi kegiatan bermain peran maupun sosio drama.

Pada saat bermain peran, anak-anak menyenangi perannya sebagai salah satu atau beberapa tokoh dengan menggunakan berbagai media atau atribut yang ada. Aktivitas ini umumnya lebih disukai oleh anak-anak yang lebih kecil usianya. Sedangkan permainan sosio-drama menunjukkan aktivitas kelompok dengan adanya pembagian peran dan memunculkan banyak dialog. Alur cerita dapat terhenti kapan saja sesuai kesepakatan mereka. Apa yang diperankan atau didramatisasikan oleh anak diilhami dari kejadian dan contoh yang biasa mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kita sebagai orang dewasa atau pendidik yang ada di sekitarnya, dapat menambah informasi bagi anak dengan kegiatan membacakan buku, ataupun berdiskusi tentang apa yang sebaiknya dilakukan oleh mereka.

a. Sayap burung

Alat dan bahan : karton, bulu ayam warna warni, lem fox, karet elastis

b. Topeng burung

Alat dan bahan : karton, manik-manik, bulu ayam warna-warni, lem

c. Background

Alat dan bahan : kain hitam, kertas spotlight, double tape

d. Setting ruangan

Dapat menggunakan ruangan di dalam dan diluar kelas. Anak duduk menghadap ke depan sementara guru berada di depan dengan membawa alat peraga. Pada puncak tema di pasang background dan karpet sebagai pembatas area bermain peran.

4. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran

1. Cerita gambar seri

Guru berada di depan ruangan sementara anak-anak duduk menghadap ke depan menyimak dan memperhatikan cerita guru. Satu guru menceritakan menggunakan suara dan satu guru membuat gambar sesuai dengan cerita yang dipaparkan. Disini guru dituntut memiliki bakat menggambar.

Setelah menyimak cerita anak-anak di ajak untuk menggunting dan mewarnai gambar burung.

2. Cerita dengan wayang kertas

Anak dikondisikan duduk dalam setengah lingkaran sementara guru berdiri didepan bercerita dengan menggunakan alat peraga wayang.

3. Puncak Tema “ bermain peran cerita pipit dan elang”

Guru menjadi tokoh burung rajawali dan gagak, anak-anak menjadi tokoh burung pipit, dan burung-burung yang lainnya. Disini anak-anak bermain peran sesuai alur cerita

5. Evaluasi Pelaksanaan Bercerita

Dengan menggunakan berbagai tehnik bercerita membuat anak tidak bosan dalam mendengarkan cerita. Anak lebih antusias ketika dilibatkan dalam kegiatan bercerita. Setelah bercerita guru melakukan refleksi untuk mengetahui tanggapan anak-anak setelah melihat serta melakukan tahapan cerita dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah cerita yang telah disampaikan dapat dimengerti oleh pendengar/anak didik?
- b. Apakah cerita yang disampaikan telah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar?
- c. Apakah alat peraga yang digunakan dapat membuat anak untuk tertarik dalam mengikuti alur cerita yang telah disampaikan?

B. Cerita Janji Kardosi

1. Pengantar

Jujur merupakan salah satu manusia yang sulit untuk diterapkan. Sifat jujur yang benar-benar jujur biasanya hanya bisa diterapkan oleh orang-orang yang sudah terlatih sejak kecil untuk menegakkan sifat jujur.

Jujur dilihat dari segi Bahasa adalah menga-
kui, berkata, ataupun
memberi suatu informasi yang sesuai
dengan apa yang benar-benar terjadi/kenyataan. Sifat jujur ini terkadang dianggap hal yang mudah, namun pada kenyataannya di lingkungan kita masih sangat banyak orang-orang yang belum bisa jujur sepenuhnya, maka dengan hal itu sifat jujur harus ditanamkan sejak dini melalui pembiasaan dan pemahaman tentang sifat jujur tersebut, salah satu metode mengajarkan



sifat jujur kepada anak adalah dengan bercerita.

2. Prasyarat

- a. Naskah Cerita yang akan Digunakan
“Janji Kardosi”
- b. Kemampuan Minimal Guru
 - 1) Menguasai cerita yang akan disampaikan
 - 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 dan olah gerak
 - 7) Menguasai keadaan anak/pendengar
 - 8) Menguasai alat peraga dan ruangan yang dipakai saat cerita.

3. Metode-Metode

a. Metode 1: Wayang dengan menggunakan Panggung Boneka

Panggung boneka adalah merupakan suatu tempat yang digunakan untuk mementaskan atau menampilkan suatu cerita dengan tokoh-tokoh boneka yang memerankannya. Panggung boneka dapat dikategorikan dalam dua jenis yaitu panggung boneka dua dimensi dan panggung boneka tiga dimensi.

b. Metode 2: Wayang dengan menggunakan Maket pedesaan dan kerajaan

Media wayang kertas merupakan salah satu media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menyimak. Hal tersebut didasarkan pada beberapa hal, antara lain dengan warna-warna yang cerah serta bentuk wayang yang lucu dapat menarik minat anak untuk memainkannya. Media wayang kertas adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menyimak cerita yang terbuat dari kertas yang berbentuk gambar kartun atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerakgerakkannya. Wayang yang digunakan bisa disesuaikan dengan tema cerita. Penggunaan media wayang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga anak akan merasa senang dan tertarik untuk mendengarkan serta menyimak cerita.

c. Metode 3: Drama Musikal

Drama untuk anak usia dini adalah mengekspresikan cerita melalui aksi dan dialog. Aksi bisa berupa gerakan badan anak yang bisa mengkomunikasikan pesan. Permainan seni drama dapat didefinisikan juga sebagai jenis permainan dimana anak-anak melakoni suatu peran, kemudian bertindak seolah menjadi peran yang dipilihnya tersebut.

Tujuan bermain drama pada anak usia dini adalah untuk memahami dan merespon perasaan orang lain, menempatkan diri dalam peran dan situasi tertentu, untuk memahami dan memanage perasaan diri, serta mengekspresikan kata-kata. Bermain drama membantu anak dalam membangun ingatan, perbendaharaan kata serta imajinasi. Kegiatan ini dapat terbagi menjadi kegiatan bermain peran maupun sosio drama.

Pada saat bermain peran, anak-anak menyenangkan perannya sebagai salah satu atau beberapa tokoh dengan menggunakan berbagai media atau atribut yang ada. Aktivitas ini umumnya lebih disukai oleh anak-anak yang lebih kecil usianya. Sedangkan permainan sosio-drama menunjukkan aktivitas kelompok dengan adanya pembagian peran dan memunculkan banyak dialog. Alur cerita dapat terhenti kapan saja sesuai

kesepakatan mereka. Apa yang diperankan atau didramatisasikan oleh anak diilhami dari kejadian dan contoh yang biasa mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kita sebagai orang dewasa atau pendidik yang ada di sekitarnya, dapat menambah informasi bagi anak dengan kegiatan membacakan buku, ataupun berdiskusi tentang apa yang sebaiknya dilakukan oleh mereka.

4. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran

a. Cerita dengan media panggung boneka

Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran cerita dengan metode ini adalah selama 60 menit

Guru memerankan tokoh kardosi dan tokoh lainnya menggunakan wayang kertas, dimana guru berada di balik panggung boneka. Guru dituntut untuk dapat memiliki karakter suara yang berbeda-beda. Anak di ajak untuk berinteraksi dalam cerita tersebut. (KD 3.11, 4.11)

Setelah kegiatan bercerita anak-anak diajak untuk mewarnai gambar tokoh Kardosi (KD 3.3, 4.3) dan menuliskan nama tokoh “Kardosi” (KD 3.12, 4.12)

b. Cerita menggunakan maket pedesaan dan kerajaan

Guru memerankan tokoh utama, sedangkan anak-anak diajak berinteraksi, dalam cerita ini guru dituntut untuk dapat memerankan 2 tokoh sekaligus, bahkan beberapa tokoh, dengan cara ganti suara dan property cerita, jika memungkinkan ada guru pendamping yang dapat membantu itu akan lebih memudahkan dalam memerankan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut.

Setelah bercerita anak di ajak untuk membuat mahkota raja dan istana kerajaan (KD 3.15, 4.15)

c. Cerita dengan menggunakan metode drama musik.

Pada kegiatan puncak tema, anak-anak bermain drama musikal. Dimana anak memainkan tokoh-tokoh dalam cerita “Janji Kardosi” dan guru mengisi suara yang diperankan oleh anak-anak.

5. Evaluasi Pelaksanaan Bercerita

Bercerita di depan anak-anak banyak membutuhkan keterampilan khusus dalam mengkondisikan dan teknik menyampaikan cerita tersebut, harus disesuaikan dengan keadaan dan kondisi saat itu. Improvisasi sangat diperlukan disini, mengingat konsentrasi anak usia dini mudah teralihkan, peran guru pendamping atau guru yang sedang bercerita dituntut untuk

dapat mengendalikan keadaan anak-anak/ pendengar.

Setelah bercerita guru melakukan refleksi untuk mengetahui tanggapan anak-anak setelah melihat serta melakukan tahapan cerita dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah cerita yang telah disampaikan dapat dimengerti oleh pendengar/anak didik?
- b. Apakah cerita yang disampaikan telah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar?
- c. Apakah alat peraga yang digunakan dapat membuat anak untuk tertarik dalam mengikuti alur cerita yang telah disampaikan?
- d. Anak diajak untuk menceritakan kembali cerita yang sudah dilihat.

C. Cerita Kabar dari Samudra

1. Pengantar



Bercerita merupakan kegiatan yang menjadi pilihan dalam pembelajaran anak usia dini karena beberapa alasan. Selain karena bercerita adalah kegiatan yang menyenangkan, salah satunya karena melalui bercerita, imajinasi anak dapat berkembang dengan baik. Memilih tema-tema dari kehidupan sehari-hari yang menarik

adalah salah satu cara yang dapat dipilih Guru PAUD untuk memberikan alternatif yang berbeda dalam penyajiannya di setiap kegiatan bermain anak. Tema kehidupan dapat disesuaikan dengan lingkungan sekitar anak, namun tidak menutup kemungkinan untuk menyajikan tema dari lingkungan lain utk mengenalkan keanekaragaman pada anak. Termasuk tema kehidupan masyarakat petani dapat disampaikan di lingkungan anak PAUD yang berada di daerah perkotaan untuk memberikan pengetahuan tentang

lingkungan pertanian. Demikian pula dengan lingkungan lainnya, misalnya lingkungan masyarakat pantai/nelayan. Seperti cerita “Kabar dari Samudera” adalah cerita anak dengan latar kehidupan masyarakat nelayan.

2. Prasyarat

- a. Naskah Cerita yang akan Digunakan: ”Kabar dari Samudera”
 - b. Kemampuan Minimal Guru:
 - 1) Menguasai cerita yang akan disampaikan
 - 2) Memiliki rasa percaya diri yang baik
 - 3) Memiliki keterampilan bercerita
 - 4) Mampu menyampaikan cerita secara ekspresif, komunikatif, interaktif, dan atraktif.
 - 5) Memiliki pengetahuan tentang olah suara dan olah gerak
 - 6) Dapat membedakan suara atau intonasi bicara para tokoh yang ada dalam cerita.
 - 7) Menguasai keadaan anak/pendengar
 - 8) Menguasai alat peraga dan ruangan yang dipakai saat cerita.
- Alat dan Bahan yang Digunakan:

c. Buku cerita “Kabar dari Samudra”

- 1) Laptop/computer
- 2) sound ombak
- 3) infocus
- 4) cermin
- 5) boneka nelayan
- 6) boneka ikan
- 7) origami kapal
- 8) duplek
- 9) cat
- 10) kuas

d. Setting ruangan

Ruangan tanpa kursi, anak-anak duduk membentuk setengah lingkaran, menghadap guru dan layar tayangan

e. Waktu yang Dibutuhkan

11 kali pertemuan @60 menit (minimal 1 jam di kegiatan inti)

3. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran

Cerita “Kabar dari Samudra” dirangkai dalam 11 pertemuan. Guru membuka setiap pertemuan dengan melakukan Kegiatan pembuka yang memiliki kesamaan, dengan melakukan hal-hal berikut.

1. Kegiatan Pembuka

- a. Guru dan anak duduk membentuk lingkaran. Kemudian guru mengenalkan judul cerita yang akan diceritakan yaitu “Kabar dari Samudera”
- b. Guru mengenalkan 1 tokoh dalam cerita (nelayan, ikan) dengan diperlihatkan suasana di lautan, melalui tayangan infocus.
- c. Anak-anak menyebutkan tokoh dalam cerita, yang ditampilkan dalam tayangan.
- d. Guru melakukan pemanasan olah vokal “A,I,U,E,O dengan gerakan tangan (jari) membentuk huruf vokal.
- e. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu sesuai tema di setiap cerita
- f. Guru dan anak melakukan gerakan seperti bercermin ekspresi wajah
- g. Pada pertemuan kedua dan seterusnya, sebelum memulai cerita hari itu, Guru selalu menanyakan tentang isi cerita hari sebelumnya.

- h. Guru mengulangi menyebutkan tokoh cerita bajak laut, nelayan, petani, ikan dengan cirinya masing-masing
- i. Guru bermain tebak tokoh dengan cirinya masing-masing. Siswa menjawab dengan sesuai

Dengan pola yang sama di setiap kegiatan pembuka, maka skenario pembelajaran di setiap pertemuan dalam kegiatan inti adalah sebagai berikut.

2. Kegiatan Inti Pertemuan ke-1:

- a. Guru mengenalkan ekspresi: beberapa ekspresi wajah ketika perasaan ketika marah, takut, dan senang. Anak-anak mengikuti ekspresi perasaan ketika marah, takut, dan senang. Guru memanggil nama teman yang dihampirinya. Kemudian bilang marah, anak tersebut memperagakan ekspresi marah dan menirukan suara ketika marah. Dilakukan oleh anak sampai semua anak mendapat kegiliran.
- b. Guru menunjuk salah satu anak untuk memperagakan ekspresi tokoh dalam cerita kemudian anak yang lain mengikutinya.
- c. Guru dan anak menirukan ekspresi wajah yang ada dalam cerita sambil bercermin.

- d. Diperdengarkan theme song suasana di lautan/gemuruh ombak
- e. Guru bercerita sesuai dengan ekspresi sampai segment 1. Anak mengikuti ekspresi yang ada di dalam cerita tersebut.
- f. Menyanyikan lagu 1 yang ada dalam cerita dengan nada pelangi

3. Kegiatan Inti Pertemuan ke-2

- a. Anak-anak melakukan kegiatan proyek melukis gambar suasana samudera. Anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok
- b. lima orang anak melukis ikan
- c. lima orang anak melukis trumbu karang
- d. lima orang anak melukis perahu
- e. lima orang anak membuat perlengkapan bajak laut

4. Kegiatan Inti Pertemuan ke-3:

- a. Guru menyanyikan lagu sesuai dalam cerita
- b. Guru memimpin jalannya cerita
- c. Guru menunjuk anak secara bergantian untuk menirukan suara dalam tokoh (bajak laut, nelayan, ikan, dst)
- d. Guru dan anak bermain cerita bersama sesuai dengan peran anak masing-masing secara interaktif dan dramatisasi

Kegiatan Mobis (Bentuk kapal bajak laut)

- a. Membuat bentuk kapal bajak laut:
- b. Guru mencontohkan satu bentuk “kapal bajak laut” secara bertahap.
- c. Anak-anak mengikuti tahapan membuat bentuk kapal.
- d. Anak-anak melengkapi bentuk kapal bajak laut.

5. Kegiatan Inti Pertemuan ke-4

- a. Guru mengenalkan ekspresi beberapa ekspresi wajah ketika perasaan ketika marah, takut, dan senang. Anak-anak mengikuti ekspresi perasaan ketika marah, takut, dan senang. Guru memanggil nama teman yang dihampirinya. Kemudian bilang marah, anak tersebut memperagakan ekspresi marah dan menirukan suara ketika marah. Dilakukan oleh anak sampai semua anak mendapat kegiliran.
- b. Guru menunjuk salah satu anak untuk memperagakan ekspresi tokoh dalam cerita kemudian anak yang lain mengikutinya.
- c. Guru dan anak menirukan ekspresi wajah yang ada dalam cerita sambil bercermin.
- d. Diperdengarkan theme song suasana di lautan/gemuruh ombak
- e. Guru bercerita sesuai dengan ekspresi sampai segment V. Anak mengikuti ekspresi yang ada didalam cerita tersebut. Menyanyikan

kembali lagu I yang ada dalam cerita dengan nada pelangi

6. Kegiatan Inti Pertemuan ke-5

Latihan Konsentrasi

- a. Guru menyanyikan lagu sesuai dalam cerita
- b. Guru memimpin jalannya cerita sesuai scenes yang telah ditentukan
- c. Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk menirukan peran dalam tokoh (bajak laut, nelayan, ikan dst)
- d. Guru dan anak bercerita bersama sesuai dengan peran anak masing-masing secara interaktif dan dramatisasi

Kegiatan Sentra Seni

- a. Sebelum kegiatan dimulai, guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan berupa gerak dan lagu “dibuka ditutup & mars sekolah”.
- b. Bermain tebak lagu
- c. Membuat terumbu karang, ikan, kura-kura dengan bubur koran
- d. Melukis terumbu karang menggunakan cat lukis.
- e. Lomba merapihkan loker sendiri

7. Kegiatan Inti Pertemuan ke-6

Bermain Peran ke-1

- a. Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang berperan sebagai : nelayan, bajak laut, ikan, perompak
- b. Guru berperan sebagai narator
- c. Guru memimpin jalannya cerita sesuai scenes yang telah ditentukan dengan tokoh yang dimainkan siswa
- d. Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk menirukan peran dalam tokoh (bajak laut, nelayan, ikan dst)
- e. Guru dan anak bercerita bersama sesuai dengan peran anak masing-masing secara interaktif dan dramatisasi

8. Kegiatan Inti Pertemuan ke-7

Bermain peran ke-2

- a. Guru dengan spontan memerankan salah satu tokoh sehingga siswa antusias memperhatikan
- b. Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang berperan sebagai : nelayan, bajak laut, ikan, perompak dengan kelompok yang sama
- c. Guru menanyakan kembali karakter tokoh cerita

- d. Guru berperan sebagai narator
- e. Guru memimpin jalannya cerita sesuai scenes yang telah ditentukan dengan tokoh yang dimainkan siswa
- f. Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk menirukan peran dalam tokoh (bajak laut, nelayan, ikan dst)
- g. Guru dan anak bercerita bersama sesuai dengan peran anak masing-masing secara interaktif dan dramatisasi

9. Kegiatan Inti Pertemuan ke-8 hingga ke-10

Berlatih dan Mengulang Bermain Peran ke-2

- a. Guru dengan spontan memakai penutup mata sebelah seperti bajak laut
- b. Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang berperan sebagai : nelayan, bajak laut, ikan, perompak dengan kelompok yang sama
- c. Setiap kelompok memakai kostum sesuai tokoh
- d. Guru menanyakan kembali karakter tokoh cerita
- e. Guru berperan sebagai narator
- f. Guru memimpin jalannya cerita sesuai scenes yang telah ditentukan dengan tokoh yang dimainkan siswa

- g. Anak memerankan tokoh sesuai kelompoknya masing-masing
- h. Guru dan anak bercerita bersama sesuai dengan peran anak masing-masing secara interaktif dan dramatisasi

10. Pertemuan ke-11

Pagelaran seni peran Puncak Tema Kegiatan Teater: “Kabar dari Samudera”

Pemanasan

- a. Guru bermain tepuk A,I,U,E,O dengan gerakan tangan
- b. Guru dan anak duduk melingkar
- c. Guru bermain tebak tokoh dengan cirinya masing-masing. Siswa menjawab dengan sesuai
- d. Kemudian guru menyiapkan 4 kelompok yang berperan sebagai : nelayan, bajak laut, ikan, petani
- e. Guru menanyakan kembali karakter tokoh cerita

Kegiatan Inti

- a. Guru berperan sebagai narator
- b. Guru memimpin jalannya cerita Full dengan tokoh yang dimainkan siswa

- c. Siswa menirukan suara tokoh secara bergantian untuk menirukan peran dalam tokoh (bajak laut,nelayan, ikan petani dst)
- d. Guru menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam cerita

4. Refleksi

Di setiap akhir pertemuan (selesai kegiatan bercerita) guru menutup kegiatan main dengan refleksi dan melakukan hal-hal berikut.

- a. Meminta anak untuk menceritakan hal-hal yang sudah mereka dengarkan selama guru bercerita.
- b. Meminta anak untuk mengingat dan menyebutkan tokoh dalam cerita
- c. Meminta anak untuk menceritakan pengalaman mereka hari itu
- d. Menanyakan kepada anak tentang ceruta yang disampaikan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman anak atas nilai-nilai yang hendak disampaikan.
- e. Meminta anak untuk menyampaikan hal yang paling mereka sukai hari itu

5. Evaluasi Pelaksanaan Bercerita

Guru melakukan evaluasi kegiatan main untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian KI dan KD, dengan melakukan penilaian kepada setiap anak, menggunakan format penilaian yang sudah dilengkapi indikator sebagai berikut.

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Agama dan Nilai Moral	3.1 mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 3.2 mengenal perilaku sebagai cermin akhlak mulia 4.2 menunjukkan perilaku santun sebagai cermin akhlak mulia	• Anak menyebutkan agama yang dianut • Anak dapat berdoa sebelum dan setelah kegiatan • Anak dapat menyimpan barang miliknya pada tempatnya • Senang dan menghargai bacaan
Sosial Emosional	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan kerjasama	• bermain dengan teman sebaya
Kognitif	3.6 - 4.6 mengenal benda benda di sekitarnya	• Menirukan jalan binatang • Membedakan ukuran besar kecil • Menyebutkan nama binatang
Bahasa	3.10 memahami bahasa reseptif	• Mencocokkan bilangan

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
	(menyimak dan membaca) 4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.11 memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif	dengan lambang bilangannya • Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri • Mengulang kalimat yang lebih kompleks • Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
Motorik	3.3 mengenal anggota tubuh fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motoric halus 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus	• Menyebutkan nama bagian anggota tubuh • Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
Seni	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	• Mengerti beberapa perintah secara bersamaan • Mengolah emosi; marah, takut, senang, dll. dengan game • mengungkapkan perasaan dengan mimik wajah • Bermain drama sederhana

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
	3.14. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri 4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	

Daftar Pustaka

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

<https://badkomergangsan.wordpress.com>

Megawangi, R. 2004. *Pendidikan Karakter, Solusi yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.

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

Priyono, Kusumo Ars. 1999. *Terampil Mendongeng*. Jakarta: Grasindo,.

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

Risaldy, Sabil. 2014. *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*. Jakarta: Luxima.

Suyadi, M.Pd.I. 2011. *Manajemen PAUD TPA-KB-TK/RA*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.

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