

Prakeaksanaan Berwawasan ESD bagi Anak Prasekolah Dasar

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
Tahun 2018



Prakeaksanaan Berwawasan ESD

bagi Anak Prasekolah Dasar

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Tahun 2018

Model

Media Digital Prakeaksanaan Berwawasan ESD bagi Anak Prasekolah Dasar

© 2018

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

Pengarah : Kepala PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Penanggung Jawab : Kepala Bidang Pengembangan Program dan Informasi

Tim Pengembang : Dra. Hj. Susi Susiati, M.M.Pd.

Edi Suswantoro, S.Pd., M.Ds.

Asep Subagja, S.Pd.

Pakar : Yusep Rosmansyah, S.T., M.Sc., Ph.D.

Kontributor : TK Bianglala Kota Bandung

TK Salman Al Farisi Kota Bandung

LEMBAR PENGESAHAN

Model Media Digital Prakeaksanaan Berwawasan ESD bagi Anak Prasekolah Dasar

Disetujui dan disahkan oleh Pakar:



Yusep Rosmansyah, S.T., M.Sc., Ph.D.

Mengetahui

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,



Dr. Drs. Bambang Winarji, M.Pd.

NIP. 196101261988031002

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya kami dapat menyelesaikan Model Media Digital Prakeaksanaan Berwawasan ESD bagi Anak Prasekolah Dasar.

Perkembangan media digital yang merupakan keniscayaan dan tidak bisa dibendung harus mampu diantisipasi oleh semua penggunanya, tanpa kecuali anak usia dini, dalam hal ini melalui para orang tua. Perangkat digital yang dimiliki oleh hampir setiap individu dapat menjadi media pembelajaran yang strategis untuk mengenalkan prakeaksanaan pada anak usia dini. Atas dasar alasan itulah model ini hadir untuk mendukung proses pembelajaran dan menjadi sumber informasi bagi pendidik PAUD mengenai proses pembelajaran prakeaksanaan berwawasan *Education for Sustainable Development* (ESD) atau pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan bagi anak PraSD.

ESD sendiri 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.

Kepada tim pengembang dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan model ini disampaikan terima kasih.

Lembang, November 2018

Kepala,



Dr. Drs. Bambang Winarji, M.Pd.

NIP. 196101261988031002

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	1
Keunggulan, Keterbatasan, Prasyarat Model	2
BAGIAN SATU. PENDAHULUAN	3
Apa Itu Media Digital?.....	3
Mengapa Media Digital?.....	3
Apa Itu Prakeaksaraan Anak Usia Dini?.....	4
Bagaimana Peran Guru Menumbuhkan Kemampuan Prakeaksaraan Pada Anak?.....	5
BAGIAN DUA. MEDIA DIGITAL PRAKEAKSARAAN BERWAWASAN ESD	7
Apa Itu Media Digital Prakeaksaraan Berwawasan ESD?	7
Bagaimana Bentuk Media Digital Bagi Anak PraSD?.....	8
Untuk Siapa Media Digital ini?.....	17
Apa saja yang disediakan dalam Paket Media Digital ini?	19
BAGIAN TIGA. BAGAIMANA PENERAPAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN AUD ?	20
A. Perencanaan Pembelajaran	20
B. Pelaksanaan Pembelajaran	21
POLA 1	21
POLA 2	25
C. Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran.....	26
BAGIAN EMPAT. PENUTUP	28
REFERENSI	29
Lampiran 1. Petunjuk Penggunaan <i>Augmented Reality</i>	30
Lampiran 2. Buku Cerita “Indahnya Berbagi”	38
Lampiran 3. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran	45

ABSTRAK

Media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengenalkan tema-tema sebagai bahan pembelajaran. Semakin banyak alat indra yang terlibat dalam proses belajar maka semakin besar kemungkinan anak paham pada materi yang disampaikan oleh guru.

Untuk saat ini media pembelajaran masih menggunakan media konvensional atau buku dalam menyampaikan suatu cerita. Sedangkan anak usia dini mudah bosan dan lebih tertarik dengan hal baru. Untuk itu tim pengembang melakukan pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan keaksaraan mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dan cerita dengan menggunakan *Augmented Reality (AR)*.

Media digital dengan menggunakan AR, ditujukan untuk anak mengenali konten pembelajaran dan lebih cepat memahami materi yang diberikan, karena adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional

Isi cerita yang disampaikan terkait dengan pesan moral indahnyaberbagi merupakan salah satu aspek ESD. Melalui cerita ini diharapkan anak selain terstimulasi kemampuan keaksaraannya juga dapat menerapkan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam buku cerita, keterampilan sosial ini mengajarkan pada anak untuk tidak mementingkan dirinya sendiri, bisa menghargai milik dirinya maupun orang lain, juga menimbulkan sifat pemurah.

Media digital prakeaksaraan berwawasan ESD bagi anak prasekolah dasar adalah perangkat pembelajaran digital yang disiapkan untuk menciptakan suasana bermain yang menyenangkan bagi anak dalam mencapai kemampuan prakeaksaraan dengan menerapkan prinsip dan ciri pendidikan bagi pembangunan berkelanjutan, dengan mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar melalui *game*, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

Kata kunci: media digital, indahnyaberbagi, prakeaksaraan, *augmented reality*, prasekolah dasar

Keunggulan, Kebaruan, Keterbatasan, dan Prasyarat Model

Tabel 1. Keunggulan, Kebaruan, Keterbatasan, dan Prasyarat Model

1	Keunggulan Model	<ul style="list-style-type: none"> a. Menghasilkan tingkat ketertarikan dan motivasi anak menggunakan media digital dibandingkan pembelajaran secara konvensional b. Melibatkan simulasi dan interaksi yang kondusif dalam kegiatan pembelajaran c. Membangun kreativitas dan melatih anak berfikir kritis karena memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika. d. Membangun karakter nilai sosial anak yang berwawasan ESD
2	Kebaruan/Inovasi Model	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemanfaatan teknologi gadget untuk pembelajaran interaktif b. Pemanfaatan teknologi gadget mengacu kepada SNP PAUD, dan Kurikulum 2013
3	Keterbatasan Model	<ul style="list-style-type: none"> a. Dibutuhkan kreativitas guru dalam penggunaan IT b. Dibutuhkan pendampingan guru dan orang tua c. Dibutuhkan media pendukung lain dalam penggunaan media digital
4	Prasyarat Penerapan Model	<ul style="list-style-type: none"> a. Media digital digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk anak 5-6 tahun b. Memiliki sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran dengan menggunakan media digital c. Memiliki lingkungan yang dapat mendukung pembelajaran pra keaksaraan ESD

BAGIAN SATU

PENDAHULUAN

Apa Itu Media Digital?

Digital berasal dari kata *Digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah Bit (*BinaryDigit*).

Peralatan modern yang canggih seperti komputer, pada prosesornya memiliki serangkaian perhitungan biner. Dalam gambaran sederhana, analogi proses biner dapat dicermati pada tombol saklar lampu, yang memiliki 2 posisi, yaitu off (0) dan on (1). Sebagai misal, ada konfigurasi 100 lampu dengan saklar, jika tombol saklar ditekan dalam posisi A, misalnya, maka ia akan membentuk konfigurasi bendera merah putih dan jika ditekan dalam posisi B, maka lampu akan membentuk tulisan INDONESIA. Begitulah biner digital.

Media digital merupakan bentuk media elektronik yang menyimpan data dalam wujud biner. Pengertian dari media digital dapat mengacu kepada aspek teknis (misalnya *harddisk* sebagai media penyimpan digital) dan aspek transmisi (misalnya jaringan komputer untuk penyebaran informasi digital), namun dapat juga mengacu kepada produk akhirnya seperti video digital, audio digital, tanda tangan digital serta seni digital.

Mengapa Media Digital?

Perkembangan teknologi sedemikian pesat sehingga menuntut antisipasi berbagai pihak, tanpa kecuali. Demikian pula dalam

pendidikan anak usia dini. Rasa keingintahuan anak tentang hal-hal baru di sekitarnya perlu didorong dan diarahkan untuk hal-hal positif. Terutama berkenaan dengan pemanfaatan teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini, mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain media digital. Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena perubahan aktivitas bermain anak saat ini, yang lebih sering bermain permainan modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *video games* dan *games online*. Oleh karena itu, peranan digital telah menjadi bagian hidup dari masyarakat, tidak hanya orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak. Beragam sikap masyarakat dan orang tua dalam menghadapi kondisi seperti ini. Ada sebagian orang tua dengan tegas menolak lalu melarang anak sampai dengan usia tertentu tidak oleh bersinggungan dengan teknologi yang dianggap lebih banyak negatifnya daripada positifnya. Ada orang tua yang moderat sehingga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal teknologi namun tetap dalam pengawasan orang tua. Ada pula orang tua yang sedemikian permisif bahkan cenderung apatis dengan kebiasaan anak berhadapan dengan teknologi tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya bagi anak.

Terlepas dari semua itu, kemajuan teknologi dengan maraknya kehadiran media digital di tengah-tengah kehidupan adalah peluang yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak, termasuk anak usia dini. Menghadirkan permainan edukatif dengan memanfaatkan media digital, adalah upaya yang bisa dilakukan untuk menghindarkan anak dari dampak negatif teknologi.

Apa Itu Prakeaksaraan Anak Usia Dini?

Prakeaksaraan atau keaksaraan awal adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam menggunakan aksara yang dikuasai sebelum anak belajar cara membaca dan menulis. Prakeaksaraan merupakan tatanan fondasi untuk menguasai

kemampuan membaca dan menulis serta berhitung yang menyenangkan. Keaksaraan awal dapat dibangun sejak bayi dan di usia dini melalui peran serta orang dewasa dalam kegiatan bermakna yang melibatkan berbicara dan aksara.

Prakeaksaraan menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 10 berbunyi "keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dan cerita".

Kemampuan prakeaksaraan pada anak usia dini dapat dicermati dari beberapa hal yang dilakukan anak meliputi kemampuan sebagai berikut.

- a. Berbicara secara positif dan akurat berdasarkan kosa kata yang didengarnya.
- b. Mendengarkan, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan bahasa yang baik.
- c. Menyampaikan dan menceritakan dongeng atau bacaan yang didengarnya.
- d. Meniru/mengekspresikan karakter tokoh-tokoh baik dan menghindari dari karakter negatif.
- e. Mengatasi emosi seperti rasa takut, cemburu, marah atau meluapkan kegembiraan yang sehat dari dongeng atau bacaan yang didengarnya.

Bagaimana Peran Guru Menumbuhkan Kemampuan Prakeaksaraan Pada Anak?

Guru dan orang dewasa lain yang berada di lingkungan anak hendaknya memberikan stimulasi dan menyediakan ruang yang cukup bagi tumbuhnya kemampuan prakeaksaraan anak. Hal ini dapat dilakukan antara lain melalui kegiatan-kegiatan:

- a. Menumbuhkan lebih banyak penguasaan kosa kata;
- b. Mendongeng;

- c. Membacakan buku imajinatif dan kreatif;
- d. Jelajah kekayaan bahasa;
- e. Menyiapkan lingkungan beraksara;
- f. Menumbuhkan kemampuan meniru dan mengekspresikan karakter;
- g. Menstimulasi kemampuan mendengar, mengajukan, dan menjawab pertanyaan.

BAGIAN DUA

MEDIA DIGITAL PRAKEAKSARAAN BERWAWASAN ESD

Apa Itu Media Digital Prakeaksaraan Berwawasan ESD?

Media digital prakeaksaraan adalah pemanfaatan teknologi digital yang dimaksudkan untuk memperbanyak ruang dan media dalam rangka menciptakan lingkungan keberaksaraan bagi anak usia dini khususnya anak usai prasekolah dasar.

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. 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).

ESD mendorong pendidik untuk memberdayakan peserta didik dalam membuat keputusan dan tindakan menciptakan masa depan yang berkelanjutan. Prinsip belajar sepanjang hayat membawa pesan bahwa ESD perlu diterapkan di semua jenjang, jenis dan jalur pendidikan secara berkesinambungan. Prinsip ini mengisyaratkan agar materi dan strategi pembelajaran dipilih secara berhati hati, tematik dan terintegratif dengan materi pelajaran lainnya. Ciri khas satuan pendidikan yang menerapkan ESD terhadap pembelajar adalah adanya:

pendekatan holistik, fokus pada pembelajar, pembelajaran seumur hidup, beragam metode kerja demokrasi dalam belajar, berpikir mendalam, dan berpikir perspektif.

Jadi, media digital prakeaksanaan berwawasan ESD adalah perangkat pembelajaran digital yang disiapkan untuk menciptakan suasana bermain yang menyenangkan bagi anak dalam mencapai kemampuan prakeaksanaan dengan menerapkan prinsip dan ciri pendidikan bagi pembangunan berkelanjutan.

Bagaimana Bentuk Media Digital Bagi Anak PraSD?

Tiga pilar utama fokus ESD untuk anak usia dini adalah mengenalkan anak sejak usia dini tentang cinta lingkungan, cerdas finansial, dan cerdas sosial. Jenis media digital prakeaksanaan berwawasan ESD yang dikembangkan saat ini difokuskan pada permainan digital cerdas sosial dengan tujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa untuk mengenalkan keaksaraan mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, dan symbol angka, serta memahami kata dan cerita, dapat digambarkan melalui tampilan menu yang dilengkapi dengan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Gambar 1 menunjukkan tampilan menu untuk membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata

a. Visual

Tombol 1 :

- Gambar kunci → halaman 4



Gambar 1. *Augmented Reality* Halaman 4
Buku Cerita "Indahnya Berbagi"

b. Audio (Naskah Perintah)

- Ikuti **dua** bentuk huruf ini → Anda berhasil! Silahkan masuk ke kelas
- Benar: Kamu Berhasil! Silahkan Masuk Kelas
- Salah: Coba Lagi

c. Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

d. Indikator Capaian

Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata

Rubrik :

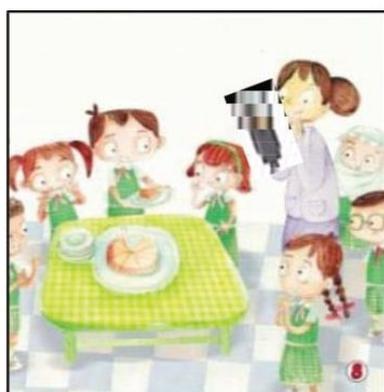
- **BSB** – bila anak dapat menirukan dua bentuk huruf sesuai kaidahnya
- **BSH** – bila anak dapat menirukan dua bentuk huruf yang mirip
- **MB** – bila anak dapat menirukan satu bentuk huruf dengan mirip
- **BB** – bila anak belum dapat menirukan satu bentuk huruf

2. Gambar 2 menunjukkan tampilan menu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih

a. Visual

Tombol 2 :

- Gambar miki (di tangan ibu guru) → halaman 8



Gambar 2. *Augmented Reality* Halaman 8
Buku Cerita "Indahnya Berbagi"

b. Audio/Naskah Perintah

- Guru bercerita tentang indahnyanya berbagi.
("Hari ini Ali membawa kue. Ia ingin membagi-kan 8 kue ini kepada kalian. Terima kasih Ali sudah mau berbagi")
- Apakah kamu melihat *microphone*, bunga, dan boneka? Tolong tunjukkan!
- **REC** → Ayo ceritakan kembali tentang indahnyanya berbagi dengan kalimatmu sendiri
- Rekam → Mulai
- Stop → Terima kasih

c. Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif

d. Indikator Capaian

Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih

Rubrik :

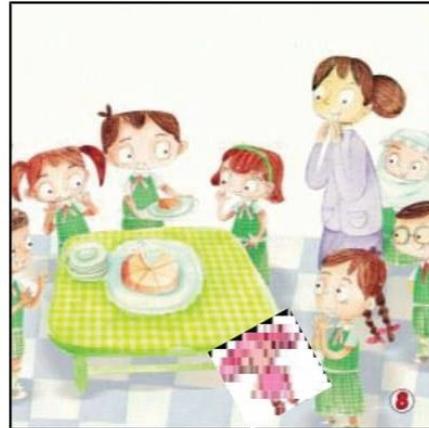
- **BSB** – bila anak dapat menceritakan kembali dengan inti cerita yang sama serta memiliki struktur kalimat yang baik (lebih dari 7 kata)
- **BSH** – bila anak dapat menceritakan kembali dengan jumlah 5-6 kata dalam satu kalimat
- **MB** – bila anak dapat menceritakan kembali dengan jumlah 3-4 kata dalam satu kalimat
- **BB** – bila anak menceritakan kembali menggunakan bahasa tubuh

3. Gambar 3 menunjukkan tampilan menu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa

a. Visual

Tombol 3 :

- Gambar boneka kecil (pada tangan anak perempuan berkeping) → halaman 8



Gambar 3. *Augmented Reality* Halaman 8
Buku Cerita "Indahnya Berbagi"

b. Audio/ Naskah Perintah

- Tirukan kata-kata saya untuk diucapkan ke temanmu!
- Wow, ada kue. Aku suka karena rasanya manis. Kamu? (tanya ke temannya)

c. Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

4.11 Menunjukkan kemampuan Bahasa reseptif

d. Indikator Capaian

Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa

Rubrik :

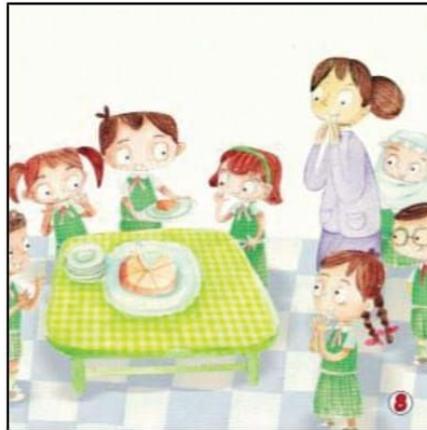
- **BSB** – bila anak dapat meng-ungkapkan perasaanya dengan satu kalimat (lebih dari 8 kata).
- **BSH** – bila anak dapat mengungkapkan perasaanya dengan satu kalimat (5-7kata).
- **MB** – bila anak dapat meng-ungkapkan perasaanya dengan satu kalimat (2-4 kata).
- **BB** – bila anak mengungkapkan dengan menggunakan bahasa tubuh

4. Gambar 4 menunjukkan tampilan menu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa

a. Visual

Tombol 4 :

- Gambar bunga (pada anak perempuan memakai bandana hijau) → halaman 8



Gambar 4. *Augmented Reality* Halaman 8
Buku Cerita "Indahnya Berbagi"

b. Audio

- Yuk kita simak gerak dan lagu ini!
- Mari kita bernyanyi dan bergerak bersama!
- Diperdengarkan lagu "Indahnya Berbagi"

c. Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif

- KD: - Seni
- Motorik
- Kognitif

d. Indikator Capaian

Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa

Rubrik :

- **BSB** – bila anak dapat menyanyikan dengan tepat setiap katanya

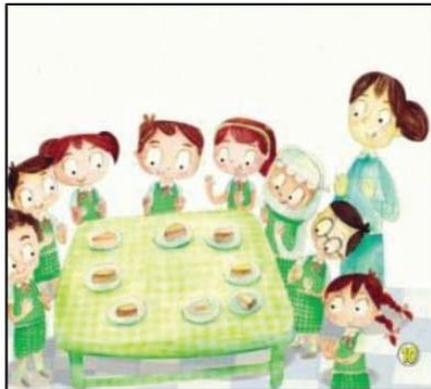
- **BSH** – bila anak dapat menyanyikan dengan beberapa kata (2-3) belum tepat
- **MB** – bila anak dapat menyanyikan dengan beberapa kata (4-5) belum tepat
- **BB** – bila anak hanya mengingat nada lagunya saja

5. Gambar 5 menunjukkan tampilan menu menunjukkan bentuk-bentuk symbol (pra menulis)

a. Visual

Tombol 5 :

- Gambar bintang (pada kue) → halaman 9-10



Gambar 5. *Augmented Reality* Halaman 9-10
Buku Cerita "Indahnya Berbagi"

b. Audio /Naskah Perintah

- Apakah kamu melihat bintang dan balon? Tolong tunjukkan!
- (Bintang)
Benar : Kamu benar
Salah : Maaf, coba lagi

c. Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

d. Indikator Capaian

Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis)

Rubrik :

- **BSB** – bila anak dapat menyusun *puzzle* dalam waktu kurang dari 30 detik dan tanpa bantuan

- **BSH** – bila anak dapat menyusun *puzzle* dalam waktu kurang dari 1 menit dan tanpa bantuan
- **MB** – bila anak dapat menyusun *puzzle* dalam waktu kurang dari (31-59) detik dengan bantuan
- **BB** – bila anak dapat menyusun *puzzle* dalam waktu lebih dari 1 menit dengan bantuan

6. Gambar 6 menunjukkan tampilan menu menyebutkan Jumlah benda dengan cara menghitung

a. Visual

Tombol 6 :

- Gambar balon (dipegang anak berambut keriting) → halaman 10



Gambar 6. *Augmanted Reality* Halaman 10
Buku Cerita "Indahnya Berbagi"

b. Audio/Naskah

- Mana yang lebih banyak, jumlah kue atau anak perempuan ya?
- Benar : Kamu hebat
- Salah : Maaf, belum tepat.
- Sekarang hitung berapa jumlah kue!

4 8

- Benar : Kamu hebat
- Salah : Maaf, belum tepat.

c. Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

3.12. Mengenal keaksaran awal melalui bermain

d. Indikator Capaian

Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung

Rubrik :

- **BSB** – bila anak dapat menunjukkan jawaban dengan tepat dalam waktu 15 detik
- **BSH** – bila anak dapat menunjukkan jawaban dengan lebih dari 15 detik
- **MB** – bila anak dapat menunjukkan jawaban dengan dibantu menghitungnya.
- **BB** – bila anak dapat menunjukkan jawaban dengan bantuan secara berulang saat menghitungnya

7. Gambar 7 menunjukkan tampilan menu melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan

a. Visual

Tombol 7 :

- Gambar peti harta karun → halaman 10



Gambar 7. *Augmanted Reality* Halaman 10 Buku Cerita "Indahnya Berbagi"

b. Audio/ Naskah

- Wah, kuenya jatuh." Apa yang harus dilakukan?

MAAF

PERGI

MAAF → Terima kasih sudah memilih cara yang benar dan baik. Sekarang kamu boleh ambilkan kue baru untuknya ya.

PERGI → Wah, temannya akan tambah sedih. (hiks hiks)

c. Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif

d. Indikator Capaian

Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan

Rubrik :

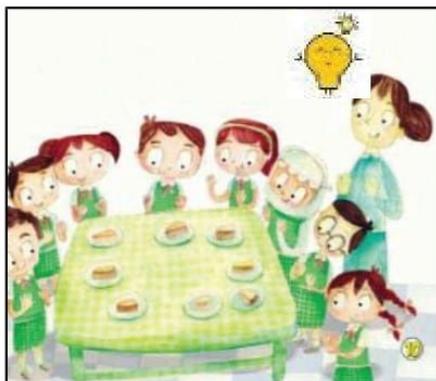
- **BSB** – bila anak meminta maaf dan mengikuti instruksi
- **BSH** – bila anak hanya meminta maaf.
- **MB** – bila anak dapat mencerita-kan dengan inti cerita yang sama
- **BB** – bila anak belum dapat menceritakan kembali

8. Gambar 7 menunjukkan tampilan menu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa

a. Visual

Tombol 8 :

- Gambar lampu pijar (di atas kepala ibu guru) → halaman 10



Gambar 8. *Augmanted Reality* Halaman 10
Buku Cerita "Indahnya Berbagi"

b. Audio / Naskah Perintah

- Lampu pijar: Apakah kamu melihat lampu pijar? Tolong tunjukkan!

- Terima kasih sudah mau berbagi. Yuk, sekarang kita berdoa kepada Tuhan.

REC → mulai

STOP → terima kasih

c. Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif

- d. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa

Rubrik :

- **BSB** – bila anak dapat mengungkapkan kalimat doa dengan satu kalimat (lebih dari 8 kata).
- **BSH** – bila anak dapat mengungkapkan perasaannya dengan satu kalimat (5-7 kata).
- **MB** – bila anak dapat mengungkapkan perasaannya dengan satu kalimat (2-4 kata).
- **BB** – bila anak mengungkapkan dengan menggunakan bahasa tubuh

Untuk Siapa Media Digital ini?

1. Untuk Anak Usia Prasekolah, 5-6 Tahun

Media digital ini diperuntukkan bagi anak usia prasekolah dasar, yaitu usia 5-6 tahun. Bila mencermati uraian berkenaan dengan kemampuan prakeaksaraan anak usia dini untuk menumbuhkan kemampuan prakeaksaraan anak, maka fokus media digital yang dikembangkan adalah untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. Adapun lingkup perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Lingkup Perkembangan Kemampuan Bahasa

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Bahasa A. Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan
B. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat keterangan) 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan 7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
C. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD.

2. Untuk Guru PAUD

Media permainan edukatif menjadi sarana yang berperan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Apa saja yang disediakan dalam Paket Media Digital ini?

Media digital sebagai media pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik, jika telah dipersiapkan dengan maksimal dan sesuai dengan karakteristik maupun tingkat perkembangan anak. Oleh karena itu, sebagai guru harus betul-betul cermat dalam memilih dan menggunakan media digital sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, untuk memudahkan guru dalam menstimulasi aspek bahasa pada anak melalui media digital, tentunya guru perlu menyiapkan beberapa peralatan atau alat dan sumber media yang diperlukan saat pembelajaran media berlangsung diantaranya :

1. Menyiapkan buku cerita aplikasi.
2. Menyiapkan perangkat penunjang pembelajaran seperti *smartphone* (OS Android), tablet (OS Android), TV minimal ukuran 32", *infocus*, dan speaker dan beberapa perangkat teknologi penunjang lainnya.
3. Menginstal aplikasi AR (*Augmented Reality*)
4. Menyediakan lembar kerja penunjang aplikasi.
5. Menyediakan alat-alat tulis anak seperti: pensil, crayon, lem, gunting, kertas dan bahan lainnya.
6. Menyiapkan media pembelajaran penunjang seperti: *white board*, mainan atau alat permainan edukatif lain yang sesuai dengan konten dalam buku cerita.
7. Menyiapkan kamera atau alat perekam lainnya untuk mendokumentasikan kegiatan anak.

BAGIAN TIGA

BAGAIMANA PENERAPAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN AUD ?

Media digital ini digunakan untuk anak usia 5-6 tahun, dalam penerapannya media digital pada pembelajaran anak usia dini dapat dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, seperti berikut dibawah ini :

A. Perencanaan Pembelajaran

1. Tentukan rencana pelaksanaan aplikasi media digital dengan cara membuat jadwal penggunaan media.
2. Tentukan jadwal penggunaan sesuai dengan kegiatan pembelajaran harian masing-masing lembaga.
3. Buat strategi pembelajaran berikut meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran yang di dalamnya berisi tentang metode tahapan pengenalan dan aplikasi penggunaan media digital.
4. Siapkan beberapa media dan sumber belajar yang dibutuhkan smartphone/tablet.
5. Siapkan alat pendukung pembelajaran seperti infocus, TV yang dapat mendukung media game untuk dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran / bermain
6. Setting ruangan ditata berdasarkan kebutuhan anak.
7. Perhatikan waktu dan rentang konsentrasi anak saat pelaksanaan.
8. Siapkan catatan kegiatan saat pelaksanaan penggunaan media.
9. Buat aturan kesepakatan dengan anak saat kegiatan berlangsung.

B. Pelaksanaan Pembelajaran

POLA 1

1. Buku cerita dibahas habis dalam satu kali pertemuan;
2. Dilakukan pada saat pengenalan buku cerita;
3. Dalam tahapan kegiatan pembelajaran dapat digunakan pada saat kegiatan awal atau bisa digunakan pada saat inti.

Tahapan pembelajaran pola 1 adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

- a. Pengenalan buku cerita
 - Pada awal tahap ini anak-anak dikenalkan terlebih dahulu dengan buku cerita. Pengenalan isi buku lewat *story telling*.
 - Isi buku diceritakan lebih dulu agar anak mengetahui alur cerita.
 - Kemudian ulas kembali isi cerita dengan cara melakukan tanya jawab.
 - Mereview kembali isi buku cerita dengan metode tanya jawab dan pemberian tugas menceritakan kembali isi cerita yang sudah didengar.
 - Beri kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali isi cerita tersebut secara sederhana.

2. Kegiatan Inti 1

- a. Pengenalan perangkat media digital
 - Anak-anak dikenalkan dengan perangkat aplikasi yang akan digunakan (smartphone/tablet).
 - Guru mengenalkan serta menjelaskan bagaimana cara menggunakan perangkat dengan system pembelajaran klasikal.

- Secara bergantian anak-anak melihat proses atau tampilan yang keluar pada perangkat aplikasi.
- Ajak anak menceritakan kembali bagaimana cara menggunakan media tersebut.
- Setelah anak-anak dikenalkan dengan perangkat aplikasi yang akan digunakan (smartphone/tablet) terlebih dahulu guru menyiapkan anak agar fokus pada tantangan selanjutnya yaitu mencoba menggunakan media .
- Guru menjelaskan bagaimana cara menggunakan perangkat dengan bertahap, satu persatu pada setiap halaman yang akan muncul animasi.
- Setelah selesai memberi contoh atau cara menggunakan media tersebut, guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya atau mengutarakan pendapatnya dengan catatan diberi waktu.
- Secara bergantian anak-anak mencoba menggunakan media sampai tampilan atau animasi yang ada pada perangkat aplikasi muncul.
- Pada tahap ini anak belum diberi tantangan atau instruksi sesuai perintah. Anak hanya diberi kesempatan mencoba menggunakan media dengan perangkat (smartphone/tablet).

3. Kegiatan Inti 2

- Guru mengulas kembali isi buku cerita dengan metode tanya jawab dan pemberian tugas menceritakan kembali isi cerita secara sederhana dengan alat tambahan pengeras suara (mic dan speaker) agar anak lebih antusias untuk berani maju ke depan menceritakan kembali dengan bahasa mereka.
- Beri kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali isi cerita tersebut secara bertahap.

- Setelah anak-anak dikenalkan bagaimana cara menggunakan aplikasi, terlebih dahulu guru/ pendidik menyiapkan anak-anak yang akan mencoba dengan cara memilih 3 anak berdasarkan tingkat kemampuan (baik-cukup-kurang).
- Guru beserta satu anak yang sedang mencoba aplikasi (secara bergantian) tetap melakukan komunikasi interaktif agar anak yang lain dapat memperhatikan bagaimana cara menggunakan aplikasi pada setiap halaman yang akan muncul animasi.
- Guru membuat catatan saat anak mencoba menggunakan aplikasi/media pada buku cerita .
- Secara bergantian anak-anak yang sudah dipilih mencoba menggunakan media sampai tampilan atau animasi yang ada pada perangkat aplikasi muncul baik dengan bantuan ataupun tidak.
- Pada tahap ini guru dapat melihat sejauh mana pemahaman anak tentang cara menggunakan dan isi konten media.
- Guru kembali mereview isi buku cerita dengan memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali isi cerita secara sederhana menggunakan alat tambahan

Dalam penggunaan Media Digital

- **Guru dapat memberikan lembar kerja/worksheet agar tetap ada aktivitas lain yang dapat membantu anak-anak tetap fokus dan antusias melaksanakan kegiatan.**
- **Pemberian lembar kerja disesuaikan dengan kebutuhan saat pertemuan berlangsung namun tetap berkaitan dengan konten buku cerita.**

pengeras suara (mic dan speaker) agar anak lebih antusias dan berani maju ke depan menceritakan kembali dengan bahasa mereka.

- Guru beserta satu anak yang sedang mencoba aplikasi (secara bergantian) tetap melakukan komunikasi interaktif agar anak yang lain dapat memperhatikan bagaimana cara menggunakan aplikasi pada setiap halaman yang akan muncul animasi.
- Guru memberikan beberapa pertanyaan dan arahan terkait dengan animasi yang muncul pada aplikasi untuk memancing respon anak terhadap media.
- Guru membuat catatan saat anak mencoba menggunakan aplikasi/media pada buku cerita .
- Kemudian ajak anak tetap berkomunikasi, untuk menceritakan apa yang anak lakukan dan hasilkan saat mencoba aplikasi.

4. Kegiatan Penutup/Akhir

- Lakukan review kembali tentang kegiatan yang sudah dilakukan pada saat kegiatan awal hingga kegiatan ini mencoba aplikasi.
- Beri evaluasi dengan cara memberikan umpan balik saat anak selesai mencoba aplikasi.
- Lakukan komunikasi interaktif saat review agar anak dapat mengutarakan kembali apa yang sudah mereka dapat dan ketahui setelah melakukan kegiatan.
- Beri anak reward atau funnishment atas apa yang sudah anak lakukan saat kegiatan berlangsung.
- Pada akhir tahap ini guru/pendidik dapat melihat sejauh mana kemampuan mereka saat mencoba dan menggunakan aplikasi melalui penilaian sikap, unjuk kerja dan hasil karya.

POLA 2

1. Buku cerita dibahas per 4 halaman untuk setiap kali pertemuan;
2. Dalam tahapan kegiatan pembelajaran dapat digunakan pada saat kegiatan awal atau bisa digunakan pada saat inti.
3. Guru melakukan pengenalan buku cerita manual terlebih dahulu dilanjutkan dengan menggunakan aplikasi

Tahapan pembelajaran pola 2 adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

- Pada kegiatan awal tahap ini anak-anak dikenalkan terlebih dahulu dengan buku cerita secara manual per 4 halaman dengan pemenggalan cerita yang membuat anak penasaran untuk mengikuti cerita selanjutnya. Pengenalan isi buku lewat *story telling*.
- Isi buku diceritakan lebih dulu agar anak mengetahui alur cerita
- Guru mengulas kembali isi cerita dengan cara melakukan tanya jawab.
- Mereview kembali isi buku cerita dengan metode tanya jawab dan pemberian tugas menceritakan kembali isi cerita yang sudah didengar.
- Beri kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali isi cerita tersebut secara sederhana.

2. Kegiatan Inti

- Guru mengajak secara bersama-sama untuk menggunakan media digital dalam kegiatan pembelajaran;
- Guru menggunakan media aplikasi dengan cara membaca per lembar sebanyak 4 halaman;

- Guru menggunakan lembar kerja sebagai penunjang media aplikasi digital dalam kegiatan belajar. (jenis lembar kerja terlampir)

3. Kegiatan Penutup/Akhir

- Review kembali tentang kegiatan yang sudah dilakukan pada saat kegiatan awal hingga kegiatan ini mencoba aplikasi.
- Beri evaluasi dengan cara memberikan umpan balik saat anak selesai mencoba aplikasi.
- Guru melakukan komunikasi interaktif saat review agar anak dapat mengutarakan kembali apa yang sudah mereka dapat dan ketahui tentang materi setelah melakukan kegiatan.
- Beri anak reward atau punishment atas apa yang sudah anak lakukan saat kegiatan berlangsung.
- Pada tahap akhir guru dapat melihat kemampuan mereka saat mencoba dan menggunakan aplikasi melalui penilaian sikap, unjuk kerja dan hasil karya.

C. Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran

Pada setiap level permainan selalu ditutup dengan tugas yang harus diselesaikan oleh anak. Tugas ini disusun berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, untuk lingkup perkembangan bahasa. Apapun hasil yang dilakukan anak untuk menuntaskan tugas-tugas di sepanjang permainan, akan memperoleh reward sesuai capaiannya. Hanya anak yang mencapai hasil maksimal bisa melanjutkan permainan ke level berikutnya.

Hasil yang diperoleh anak, dalam kategori tugas tertentu akan dapat disimpan dan menjadi bukti pencapaian kemampuan anak, sesuai tujuan setiap level permainan. Misalnya, anak dapat menyusun urutan huruf berdasarkan perintah yang ada dalam permainan

sehingga huruf yang disusun memiliki makna. Susunan huruf ini dapat disimpan dan dicetak sebagai bukti capaian kemampuan anak. Contoh lainnya anak dapat menyelesaikan tugas untuk menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya dari aplikasi yang dimainkannya. Saat anak bercerita, anak dapat merekam suara mereka, dan memutar kembali untuk ditunjukkan kepada guru

Capaian-capaian anak dalam menuntaskan tugas yang terekam sepanjang permainan adalah portofolio bagi anak. Kemampuan anak menjadi terukur dan guru dapat menganalisisnya di kemudian hari.

Oleh karena itu, untuk mengukur sejauhmana keberhasilan penggunaan media/aplikasi prakeaksaran untuk perkembangan anak, ada beberapa hal yang harus disiapkan oleh guru diantaranya :

1. Membuat tabel indikator perkembangan anak yang akan dicapai.
2. Menyiapkan list data awal capaian perkembangan prakeaksaraan anak sebelum penggunaan media.
3. Membuat format penilaian perkembangan harian anak.
 - Format penilaian sikap (respon dan antusias)
 - Format penilaian sesuai indikator capaian catatan anekdot
 - Format penilaian portofolio
 - format pendukung penilaian lainnya sesuai kebutuhan.
4. Diskusi dengan teman sejawat sangat diperlukan untuk mengetahui sejauhmana progres keberhasilan kegiatan dan ketercapaian indikator perkembangan yang harus dikuasai anak.

BAGIAN EMPAT

PENUTUP

Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran yang dilakukan haruslah menyenangkan. Artinya pembelajaran pada anak usia dini haruslah diciptakan belajar sambil bermain atau sebaliknya bermain sambil belajar. Sebab memang inilah naluri alamiah yang dimiliki seorang anak, yaitu masanya bermain dan bersenang – senang.

Media digital merupakan salah satu alat yang dapat digunakan anak usia dini untuk mengenalkan prakeaksaraan yang menyenangkan. Penerapannya bisa berupa dengan permainan atau game di layar komputer atau smartphone dengan syarat telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Pada saat anak usia dini sedang melakukan interaksi dengan computer, handphone atau perangkat lainnya guru atau orang tua, harus mendampingi.

Dalam penggunaan media digital sebagai media pembelajaran anak usia dini haruslah bergantung pada kesesuaian materi yang akan di berikan. Hal yang perlu diingat adalah bahwa media digital sebagai media pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik, jika telah dipersiapkan dengan maksimal dan sesuai dengan karakteristik maupun tingkat perkembangan anak. Oleh karena itu, sebagai guru harus betul – betul cermat dalam memilih dan menggunakan media digital sebagai media pembelajaran.

Sasaran penggunaan media digital adalah agar anak usia dini mampu menciptakan sesuatu yang baru untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka dengan mudah mengerti dan mamahami informasi atau materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada anak usia dini.

REFERENSI

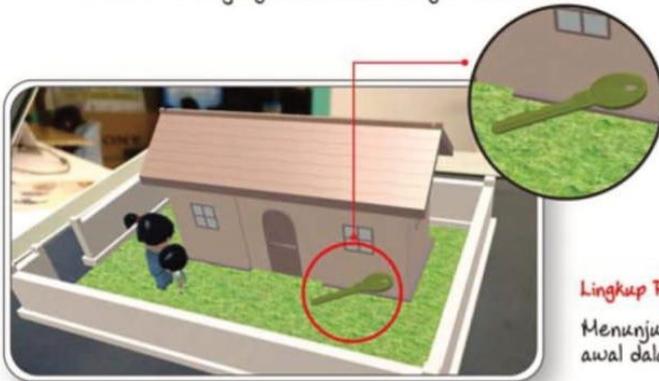
- Achsin, A. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IKIP Ujung Pandang Press, Ujung Pandang, 1996
- Anderson, R.H. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Universitas Terbuka Press, Jakarta, 1993
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindi Persada, Jakarta, 2007
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan (cetakan ke 7)*. PT. Citra Aditya Bhakti. Bandung. 1994
- [Http://babigulinng.blogspot.co.id/2013/11/pengertian-digital-media.html](http://babigulinng.blogspot.co.id/2013/11/pengertian-digital-media.html))
- [Http://indonesiabaik.id/infografis/manfaat-teknologi-digital-bagi-pendidikan-anak-1](http://indonesiabaik.id/infografis/manfaat-teknologi-digital-bagi-pendidikan-anak-1)
- James Flodd dan Diane Lapp (1981), *Language/ Reading Instruction for the Young Child*, New York: Mac Millan Publisher
- Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Permendikbud RI Nomor 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD. Jakarta
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, PT. Raja Grafindi Persada, Jakarta, 2006

Lampiran 1. Petunjuk Penggunaan *Augmented Reality*

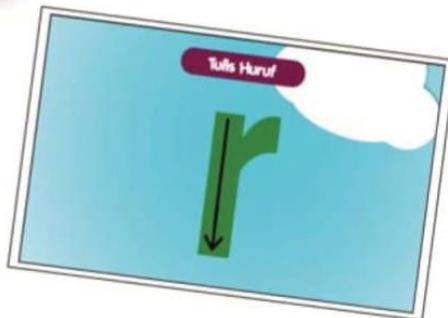
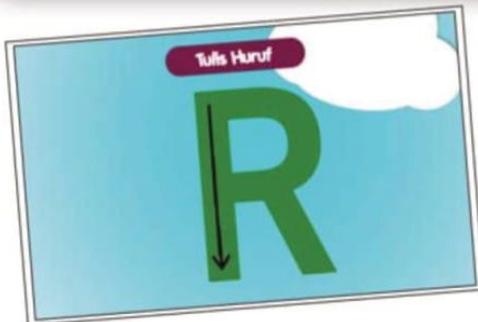
Scan *QR code* dan install aplikasinya
di *smartphone android* Anda



- Scene halaman 4 menampilkan animasi anak dan ibu kemudian **menekan objek kunci**. Akan masuk ke tulis huruf b esar dan huruf kecil secara Random masing 2. Jadi ada 4 huruf yang harus ditulis dengan benar



Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)
Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya



Klik tombol **Lanjut** jika sudah menyelesaikan tulisan



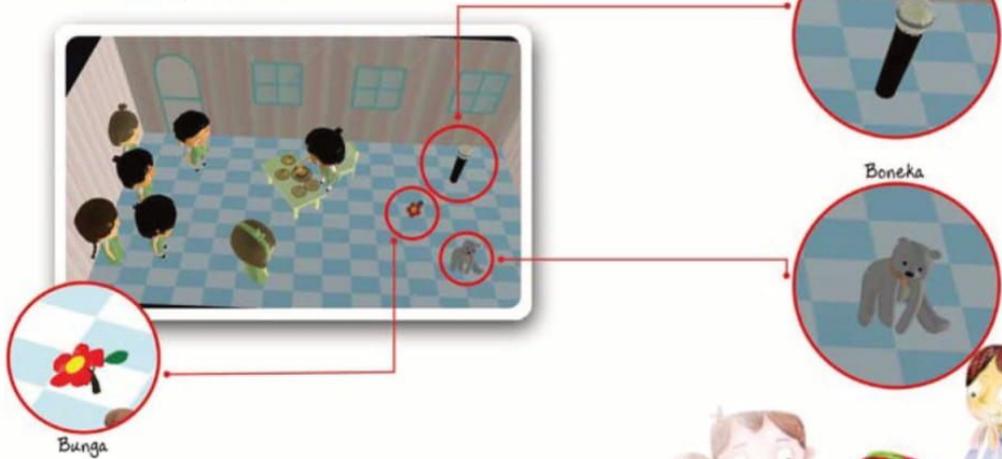
- Scene halaman 5 akan menampilkan objek 3D dengan animasi anak yang sedang membawa kue di kelas



Pilih objek mikrofon, bunga atau boneka untuk melanjutkan



- Scene halaman 8 akan menampilkan 3D objek dengan anak membagi-bagikan kue di kelas



Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif



- Pada saat pertama scene akan ada pertanyaan, "Apakah kamu melihat mikrofon, bunga dan boneka?" lalu muncul tombol dan pilih ya / tidak



- Ketika pilih  maka akan ada perintah "Sekarang, coba kamu pilih boneka!". Ketika pilih boneka akan ada perintah untuk menurunkan suara

Ketika selesai maka langsung akan ada perintah, "Sekarang coba kamu pilih bunga!". Ketika pilih bunga maka akan muncul berupa objek dengan tombol play. Klik lah tombol play tersebut maka akan langsung melihat video gerak dan tari.



Setelah selesai maka akan ada perintah "Sekarang coba kamu pilih mikrofon!". Setelah pilih mikrofon maka akan menuju ke layar yang berbeda ada perintah untuk merekam do'a. Pilih tombol rekam untuk  dan tombol  untuk berhenti

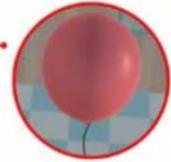
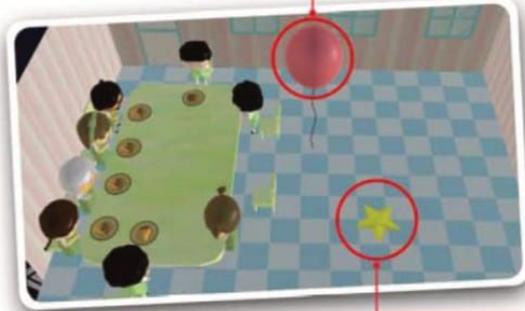


Rekaman akan otomatis tersimpan di direktori :
Android/data/com.DreamOfTechnology.ARBukuCerita/files/Do'a/

Lingkup Perkembangan Bahasa (LDB)

Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif

- Scene halaman 10 akan ada objek 3D anak2 sedang berdoa di kelas.



Pada saat pertama scan akan ada pertanyaan, "Apakah kamu melihat bintang dan balon?", lalu muncul tombol dan pilih ya / tidak



- Ketika pilih maka akan ada perintah, "Sekarang, coba kamu pilih bintang!". Ketika pilih bintang akan ada suara "Kamu Hebat!".



"Kamu Hebat!".



- Setelah itu langsung ada perintah, "Sekarang, coba kamu pilih balon!". Ketika pilih balon maka akan masuk ke layar lain dan akan ada sebuah pertanyaan.

Jika jawaban benar maka akan langsung ke pertanyaan kedua, yaitu menghitung jumlah kue.

Pertanyaan pertama adalah berapa paling banyak jumlah kue atau anak perempuan?



Berapa jumlah kue?





Scene halaman 11 maka akan melihat objek 3D dengan anak menyenggol anak lain dan menjatuhkan kue.
Muncul pertanyaan apa yang harus dilakukan?

Pilih tombol dengan jawaban yang benar



- Scene halaman 13 akan menampilkan objek 3D dengan anak yang sedih karena kuenya jatuh

" apa yang terjadi pada Rasyid ya... ? "



- Scan halaman 15 akan menampilkan objek 3D dengan anak yang berbagi kue

" apa yang dilakukan Ali kepada Rasyid ya... ? "



Lingkup Perkembangan Bahasa (Kb)

Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif



- Scene halaman 18 maka akan menampilkan objek 3D dengan guru yang menasihati pada muridnya
" apa yang bu guru lakukan ya... ? "



- Scan halaman 19 maka akan menampilkan objek 3D dengan anak saling bersalaman. Kemudian pilih objek **lampu pijar** untuk melanjutkan



Ketika dipilih lampu pijar maka akan merekam sama seperti yang merekam pada scene 8, hanya saja sekarang merekam tentang menceritakan kembali.

Rekaman akan otomatis tersimpan di direktori :
Android/data/com.DreamOfTechnology.ARBukuCerita/files/cerita/

Lingkup Perkembangan Bahasa (KD)

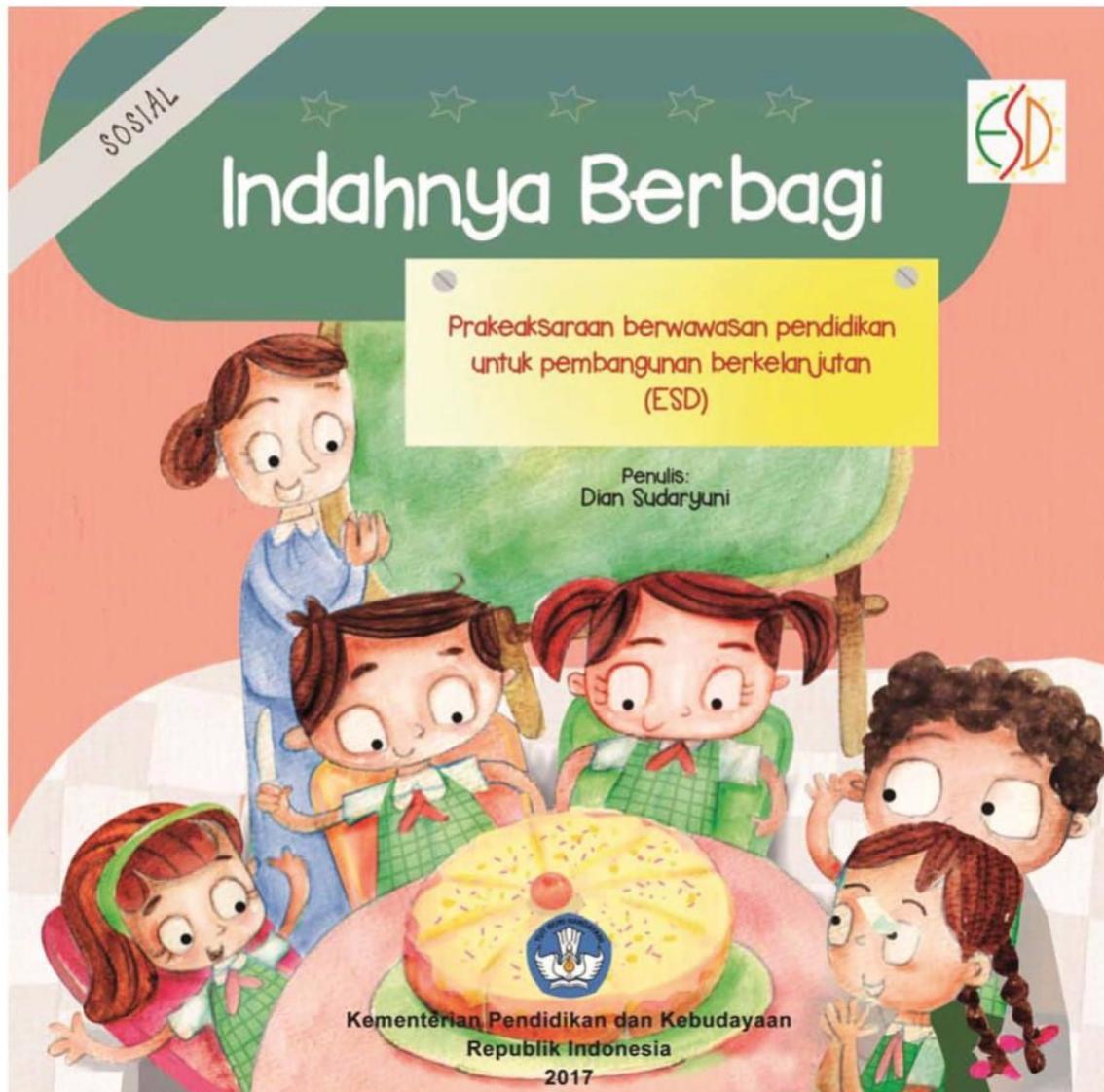
Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif



Indahnya Berbagi



Lampiran 2. Buku Cerita “Indahnya Berbagi”





kemudian ali belajar bersama
ibu guru dan semua temannya
sambil berkata

"hai teman-teman,
aku membawa kue
untuk kalian.
apakah kalian mau?"



5

6

horeeeeeee....asiik, terimakasih ali...
jawab teman-temannya

kemudian ali membagikan 8
potong kue kepada temannya

"ini buat kamu" kata ali

"terima kasih"
jawab teman-temannya
sambil tersenyum



7

8

ibu guru mengajak anak-anak
berdoa sebelum makan,
dipimpin oleh ali

"ayoo teman-teman
kita berdoa dulu sebelum makan,
agar makanan kita berkah."



ketika anak-anak sedang makan kue,
tiba-tiba...

"aduh!...kueku jatuh" kata rasyid

"maaf, aku tidak sengaja menyenggolmu"
jawab amir



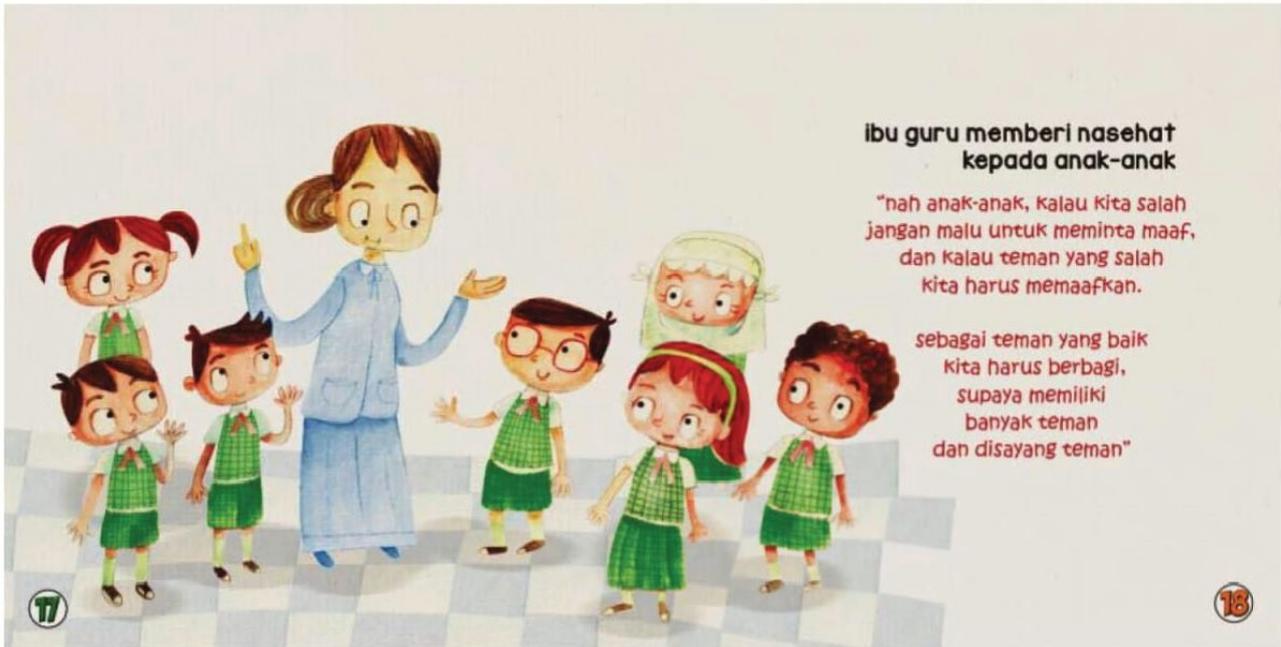
ali menghampiri mereka
"ada apa, kenapa kamu sedih?"
tanya ali

"kueku jatuh tersenggol amir"
jawab rasyid



ali memberikan sebagian
kuenya kepada rasyid
"kamu jangan bersedih,
aku akan membagi kueku
untukmu"





ibu guru memberi nasehat kepada anak-anak

"nah anak-anak, Kalau kita salah jangan malu untuk meminta maaf, dan Kalau teman yang salah kita harus memaafkan.

sebagai teman yang baik kita harus berbagi, supaya memiliki banyak teman dan disayang teman"

17

18



setelah mendengar nasehat ibu guru, mereka saling memaafkan, kemudian mereka melanjutkan makan kue yang dibagikan ali dengan senang dan gembira.

19

Lampiran 3. Pelaksanaan Pembelajaran

POLA 1 (TK SALMAN AL FARIZI, BANDUNG)

1. Pertemuan ke- 1



Anak melanjutkan cerita selanjutnya dengan cara menggambarkan dan menceritakan gambarnya

2. Pertemuan ke-2



Anak mengungkapkan pendapat

3. Pertemuan ke-3



Anak sedang melakukan 3 perintah yang diberikan

4. Pertemuan ke-4

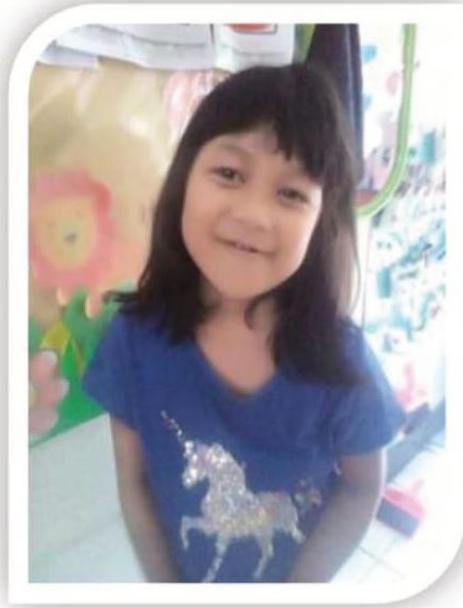


Anak menunjukkan bentuk –bentuk symbol huruf

5. Pertemuan ke-5



Anak melanjutkan cerita selanjutnya setelah melihat mendengar cerita dengan menggunakan media digital bercerita



Anak melanjutkan cerita selanjutnya setelah melihat mendengar cerita dengan menggunakan media digital bercerita

6. Pertemuan ke-6



Anak menceritakan gambar dan menulis bentuk huruf

7. Pertemuan ke-7



Anak menceritakan kembali cerita dengan cara mengklik mikrofon yang ada di dalam media digital

8. Pertemuan ke-8



Anak mengklik gambar bunga dan menirukan gerak dan lagu "Berbagi"



Anak melakukan 3 perintah yang diberikan

9. Pertemuan ke-9



Anak mengklik balon dan bintang membandingkan banyak sedikit

10. Pertemuan ke-10



Anak lomba estafet menempel symbol huruf



Anak mengungkapkan pendapat

POLA 2 (TK BIANGLALA, BANDUNG)

1. Pertemuan ke-1



Tahap pertama, anak-anak terlebih dahulu dikenalkan dengan media buku cerita bergambar yang akan digunakan saat kegiatan main. Anak-anak dikenalkan tentang judul buku dan tokoh yang ada dalam buku cerita.

- >> Anak mengenal buku cerita yang akan digunakan.
- >> Memahami aturan dalam Permainan.
- >> Anak menyimak isi dari buku cerita yang disampaikan guru.



Guru menceritakan isi dari buku cerita yang akan digunakan. Anak-anak menyimak cerita yang disampaikan oleh guru. Tidak lupa guru melakukan tanya jawab dalam kegiatan review buku cerita.

2. Pertemuan ke-2



>> Anak mencoba menggunakan/memainkan aplikasi digital.

Anak-anak mulai dikenalkan dengan perangkat aplikasi media digital : smartphone, layar, infocus dan buku cerita. Secara bergantian anak-anak mencoba bagaimana cara menggunakan media sampai aplikasi dalam smartphone muncul.



>> Anak diberi tantangan untuk menceritakan kembali cerita secara sederhana.

3. Pertemuan ke-3



Pada pertemuan ke-3, anak-anak yang sedang menunggu giliran untuk mencoba aplikasi diberi waktu untuk menyelesaikan tantangan yaitu mencocok bentuk kue.

>> Tantangan mencocok bentuk kue



>> Anak-anak kemudian diberi tantangan untuk menceritakan kembali cerita sederhana di depan teman temannya menggunakan alat bantu penguat suara (mic)

>> Menjawab pertanyaan dari guru yang lebih kompleks

4. Pertemuan ke-4



Pada pertemuan ke-4, anak-anak menyelesaikan beberapa perintah dalam aplikasi dan diberi tantangan untuk menyebutkan simbol-simbol huruf yang ada gambar yang muncul.

5. Pertemuan ke-5



Pada pertemuan ke-5, setelah semua anak mencoba dan menyelesaikan perintah/instruksi dari media, anak-anak diberi tantangan untuk meniru menulis kata : Kue

6. Pertemuan ke-6



>> Anak belajar mengungkapkan pendapat.

Pada pertemuan ke-6 anak-anak diminta untuk mengutarakan pendapatnya. Beberapa anak secara terpilih maju ke depan untuk memberikan pendapat bersamaan dengan temannya yang sedang menggunakan media.



7. Pertemuan ke-7



Pada pertemuan ke-7 , anak menunjukkan simbol-simbol gambar pada aplikasi dan menyebutkan huruf pada gambar yang muncul.

8. Pertemuan ke-8



Pada pertemuan ke-8, anak menunjukkan simbol-simbol gambar pada aplikasi dan menyebut serta menunjuk simbol angka pada gambar yang muncul.

9. Pertemuan ke-9



Tantangan Fine Motor : Kolase gambar kue dengan 8 potong robekan kertas.

10. Pertemuan ke-10



>> Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.

Tantangan :

Menghias gambar kue tart dengan pensil warna dan glitter glue, kemudian membedakan konsep banyak dan sedikit.