



seri karakter
anak usia dini

Model Penumbuhan

Sikap Kompetitif

Melalui Metode Bercerita

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita

Penanggung Jawab:

Muhammad Hasbi

Penulis:

Endin Suhanda

Pengembang:

Endin Suhanda

Hj. Susi Susiati

Arlina

Pakar:

Leli Kurniawati, S.Pd, M.Mus

Kontributor:

PAUD Rancage Kabupaten Sumedang

RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

Lembar Pengesahan

Disetujui dan disahkan oleh Pakar:

Leli Kurniawati, S.Pd, M.Mus

Mengetahui
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd
NIP 197306231993031001

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Bercerita merupakan kegiatan yang sangat diminati oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, namun belum semua pendidik dapat melakukan bercerita sesuai dengan kaidah yang benar. Melalui cerita maka pendidik akan lebih mudah menyampaikan nilai-nilai yang harus dikuasai dan dipahami peserta didik.

Formula model Penumbuhan Sikap Kompetitif melalui Metode Bercerita diharapkan dapat menjadi pedoman dan rujukan para praktisi dan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita di program PAUD. Jenis cerita yang disampaikan pendidik akan menstimulasi pada peserta didik untuk menjadi manusia yang memiliki jiwa kompetitif kelak dalam kehidupan nyata. Nilai yang dikembangkan untuk menumbuhkan sikap kompetitif pada Anak Usia Dini (AUD) mencakup nilai ; percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah.

Kami mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah berkontribusi mulai dari perancangan desain, penyusunan bahan pengembangan model, proses ujicoba di lapangan, review hasil ujicoba dan finalisasi sehingga model ini terwujud. Harapan kami model yang disusun dapat memberikan solusi bagi semua pihak yang berkepentingan.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd.
NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Abstrak	v
Karakteristik Model.....	vi
Bab 1 Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	3
B. Tujuan dan Manfaat.....	7
1. Tujuan.....	7
2. Manfaat.....	8
C. Sasaran Pengguna	8
D. Kriteria Keberhasilan.....	9
E. Batasan Istilah	9
Bab 2 Kajian Teoritis	11
A. Konsep Kompetisi	12
1. Pengertian.....	12
2. Ciri Sifat Kompetitif	15
3. Tujuan.....	16
4. Nilai yang Dikembangkan	17
5. Pengembangan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI)	22
B. Metode Bercerita	22
1. Cara Bercerita	24

2. Cerita harus memiliki tujuan	24
3. Cerita harus relevan.....	25
4. Cerita harus dapat membuat penasaran.....	25
5. Cerita harus disampaikan dengan penghayatan... <td>25</td>	25
6. Tujuan.....	26
7. Manfaat.....	27
8. Macam Metode Bercerita	28
9. Bentuk.....	29

Bab III Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita	31
A. Pesiapan Sebelum Tampil.....	33
1. Menetapkan rancangan langkah-langkah pelaksanaan bercerita	35
2. Menentukan durasi cerita	35
3. Berlatih dengan sungguh-sungguh	36
4. Membina Keakraban	40
5. Membuka Cerita.....	43
B. Memulai Cerita	46
C. Menutup Cerita	53
D. Menumbuhkan Sikap Kompetitif	54
1. Nilai Percaya Diri	55
2. Nilai Pembelajar	57
3. Nilai Mandiri.....	58
4. Nilai Inisiatif	59
5. Nilai Pantang Menyerah	60

E. Kerangka Pengembangan Model	61
Bab 4 Penutup.....	62
Daftar Pustaka.....	65
<i>Lampiran:</i>	
Pengembangan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita	67

Abstrak

Hasil ujicoba model pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita diharapkan dapat menjadi acuan pendidik dalam proses pembelajaran. Formula model pembelajaran dengan metode bercerita merupakan salah satu upaya menumbuhkan sikap kompetitif sejak usia dini dengan cara pelibatan orangtua dalam menggali permasalahan yang dihadapi anak dalam lingkungan keluarga sebagai bahan penentuan tema. Hasil ujicoba dan pengembangan diharapkan dapat memfasilitasi pendidik dan mitra kerja dalam penerapan model yaitu berupa panduan dan bahan ajar pendukung model.

Proses ujicoba dan pengembangan diawali dengan mendefinisikan produk yang akan dihasilkan berupa desain pengembangan. Desain yang sudah disusun kemudian diujicobakan secara terbatas pada 2 lokasi yaitu di Kober Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Guna mendukung keajegan proses ujicoba dilapangan maka tim pengembang melakukan 4 kali proses ujicoba dengan prekwensi pembelajaran sebanyak 16 kali pertemuan. Model inipun didukung oleh 5 panduan pendidik dalam melakukan cerita yaitu olah; vokal, ekspresi, tubuh, bahasa dan media serta panduan evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak terhadap nilai kompetitif. Perangkat pendukung pembelajaran yang dihasilkan lapangan terdiri dari rancangan tema, jadwal pembelajaran, sinopsis, naskah cerita, Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dan instrumen evaluasi pencapaian perkembangan peserta didik.

Nilai yang dikembangkan untuk menumbuhkan sikap kompetitif pada Anak Usia Dini (AUD) mencakup nilai ; percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Dari hasil ujicoba dilapangan diperoleh gambaran bahwa 5 nilai tersebut secara umum sudah tumbuh pada diri peserta didik, hal ini terlihat pada indikator dari setiap nilai mencapai Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Guna mendorong penumbuhan sikap kompetitif pada diri AUD, maka pendidik perlu pelakukan perencanaan yang matang sehingga dalam proses pembelajaran dan evaluasinya dapat terlihat ketercapaian sikap kompetitif pada diri peserta didik.

Karakteristik Model

Keunggulan:

1. Orang tua terlibat aktif dalam proses evaluasi terhadap pencapaian indikator nilai komptitif dengan cara melaporkan perubahan dari permasalahan awal dan peruhan yang terjadi saat ini;
2. Meningkatkan kemampuan berbahasa dan imajinasi anak sehingga mampu menceritakan kembali isi cerita secara mendetail dengan gaya bahasanya;
3. Membantu pendidik dalam menumbuhkan sikap kompetitif sejak dini melalui cerita yang sesuai dengan tumbuh kembang anak berdasarkan indikator yang dikembangkan.

Kebaruan:

1. Proses pembelajaran bercerita yang dilengkapi dengan dukungan perangkat (Sinopsis, Naskah Cerita, RPPH dan instrumen penilaian), serta teknik bercerita: olah tubuh, olah vokal, olah bahasa, olah ekspresi, olah media dan video latihan;
2. Melibatkan orangtua dalam penentuan tema cerita dengan cara menggali informasi dan permasalahan anak dalam kehidupan sehari-hari, serta dampaknya dapat dirasakan oleh orang tua pasca pembelajaran.

Tantangan:

1. Harus ada kemauan dan keberanian dari pendidik untuk mencoba bercerita dihadapan peserta didik, walau belum menguasai teknik bercerita yang memadai;
2. Guna meningkatkan percaya diri dalam bercerita, pendidik harus menguasai teknik bercerita yang terdiri dari: olah tubuh, olah vokal, olah bahasa, olah ekspresi serta memainkan alat peraga dengan teknik yang benar;
3. Harus ada jalinaan komunikasi yang baik antara pihak orangtua dengan pihak sekolah, terutama dalam merancang tema dan penilaian terhadap peserta didik.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



Bab 1 Pendahuluan

"Life is an endless competition". Hidup adalah sebuah kompetisi tanpa akhir""

Kita menyadari bahwa sejak awal proses kejadian manusia di dalam rahim telah terjadi persaingan diantara berjuta juta sel seperma untuk menjadi satu embrio yang berkembang menjadi bayi. Disadari atau tidak bahwa persaingan dalam kehidupan manusia

pasti terjadi. Saat ini persaingan dalam era globalisasi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam berbagai aspek. Guna mempersiapkan generasi yang memiliki kemampuan dalam mengatasi persaingan dalam berbagai aspek maka perlu sejak dini menstimulasi sikap kompetitif pada anak dalam proses pembelajaran. Pembentukan sikap kompetitif pada anak sejak usia dini merupakan tanggung jawab bersama antara pendidik di sekolah dan orangtua di rumah.

Pendidik dalam proses pembelajaran perlu mengembangkan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga belajar bagi anak merupakan sesuatu yang menyenangkan. Sedangkan orangtua dirumah perlu memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dibelajarkan di sekolah, sehingga ada kesinambungan antara yang diajarkan disekolah dengan pembiasaan di rumah masing-masing.

Sinergitas antara pendidik dan orangtua dalam membangun sikap kompetitif pada anak sejak dini merupakan pondasi guna mempersiapkan generasi penerus yang benar-benar siap bersaing dalam berbagai bidang kehidupan.

A. Latar Belakang

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa: "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama (Depdiknas, 2004).

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tempat untuk memperkenalkan kepada anak akan realitas lingkungan hidup yang lebih luas dibandingkan lingkup keluarga. Dalam kehidupan bersama ada nilai-nilai hidup yang akan diperjuangkan supaya hidup bersama, dan hidup sebagai manusia menjadi semakin baik. Nilai-nilai ini akan mulai diperkenalkan kepada peserta didik melalui proses memperkenalkan dan membiasakan pada tatanan kehidupan bersama yang didasari nilai-nilai hidup manusia melalui kegiatan



belajar sambil bermain.

Anak sebagai aset bangsa memiliki hak untuk tumbuh dan berkembang dengan optimal, karena anak merupakan generasi masa depan yang akan menentukan baik-buruknya suatu bangsa melalui pendidikan yang berkualitas. Secara umum pendidikan bertujuan bukan hanya membentuk manusia yang

cerdas otaknya dan terampil dalam melaksanakan tugas, namun diharapkan menghasilkan manusia yang memiliki budi pekerti, bersumber dari hati nurani sehingga menghasilkan warga negara yang *excellent*. Dewasa ini pendidikan di Indonesia di pandang sudah sarat dengan muatan pengetahuan dan mengikuti tuntutan perkembangan jaman, namun kurang memperhatikan nilai-nilai budi pekerti dalam membentuk jati diri siswa, sehingga menghasilkan siswa yang pintar tetapi tidak memiliki budi pekerti yang baik.

Secara faktual pembelajaran PAUD belum menyentuh pada sistem limbik (bagian otak yang berhubungan dengan tiga fungsi utama: emosi, kenangan, dan gairah (stimulasi). Disisi lain Secara praktek masih ditemukan pembelajaran tidak adaptif dengan tugas perkembangan anak atau tidak berbasis DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) pendidikan yang patut dan menyenangkan. Kenyataan lain dalam proses pembelajaran terutama pada perencanaan kurang melibatkan orangtua sebagai pemberi input guna penyusunan dan penyempurnaan materi belajar yang sudah ada. Pada pembelajaran PAUD peran orang tua sebagai pemberi gagasan dan informasi permasalahan yang dihadapi peserta didik dilingkungan rumah akan memberikan nilai



positif terhadap penyusunan materi yang dapat memecahkan masalah peserta didik.

Penanaman budi pekerti pada anak usia dini diharapkan dapat menumbuhkan karakter yang positif, salah satunya nilai kompetitif. Penanaman sikap kompetitif dalam pembelajaran akan berkontribusi terhadap jiwa dan perkembangan anak dimasa yang akan datang serta mampu mengungguli persaingan secara global. Pada kondisi seperti itu peran pendidik PAUD sangat strategis dalam mempersiapkan generasi penerus. Pendidik diharapkan mencari formula penerapan metode yang sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Salah satu metode yang dapat dikembangkan pendidik untuk menumbuhkan sikap kompetitif adalah metode bercerita. Banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika pendidik menggunakan metode bercerita yaitu ; 1) terkondisikan dirinya terlibat secara aktif dalam

proses pembelajaran, sehingga mereka akan mengalami sendiri proses belajar itu. 2) membantu mengembangkan rasa percaya diri anak, memberikan efek psikologis yang positif bagi anak dan pendidik. 3) Menguatkan imajinsi anak, mendengarkan cerita pada anak sebenarnya memutuskan sejenak dengan kehidupan nyatanya, dimana anak dapat berimajinasi dan berfantasi. 4) Memberi waktu pada anak untuk bereksplorasi. Salah satunya adalah anak mencoba mengajukan pertanyaan, membuat tebak-tebakan dan akhirnya menemukan jawaban. 5) Memperoleh kosa kata yang lebih banyak. Perolehan kosa kata tersebut dapat dimanfaatkan anak untuk mengembangkan imajinasi dari cerita yang didengarkan.

Kelemahan yang terjadi di lapangan masih kurang ter dokumentasikan perangkat pendukung pembelajaran untuk menggunakan metode bercerita. Sehingga dipandang perlu adanya model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Secara umum tujuan pembelajaran model ini adalah penerapan metode bercerita mulai dari perencanaan,

pelaksanaan dan evaluasi guna menumbuhkan sikap kompetitif AUD dalam proses pembelajaran maupun diluar lingkungan belajar.

2. Manfaat

- a. Tersedianya perangkat pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pendidik dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM);
- b. Tersedianya acuan bagi pendidik dalam menerapkan langkah-langkah metode bercerita terutama untuk menumbuhkan sikap kompetitif;
- c. Tersedianya alat evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak dalam aspek pengembangan nilai kompetitif selama proses pembelajaran.

C. Sasaran Pengguna

1. Kelompok PAUD dan satuan sejenis yang aktif dalam melaksanakan pembelajaran;
2. Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) yang memiliki satuan PAUD;
3. Dinas Pendidikan yang memiliki sasaran pembinaan kelompok PAUD dan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

D. Kriteria Keberhasilan

1. Tersedianya acuan berupa bahan ajar bagi pendidik untuk memudahkan penerapan metode bercerita dalam menumbuhkan sikap kompetitif;
2. Tersedianya perangkat pembelajaran (Program Semester, Rencana Kerja Mingguan, Rencana Kerja Harian, sinopsis dan naskah cerita yang mengandung unsur penumbuhan sikap kompetitif);
3. Terlibatnya sumber daya (orang tua) dalam merancang tema berdasarkan permasalahan yang ada di lingkungan keluarga.

E. Batasan Istilah

1. Pendidik PAUD

Pendidik yang dimaksud adalah orang yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran dan menilai hasil pembelajaran di kelompok belajar PAUD.

2. Pengelola

Orang-orang yang bertugas mendukung proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dari aspek administrasi, penyediaan sarana dan prasarana serta melaporkan hasil penyelenggaraan pada pihak

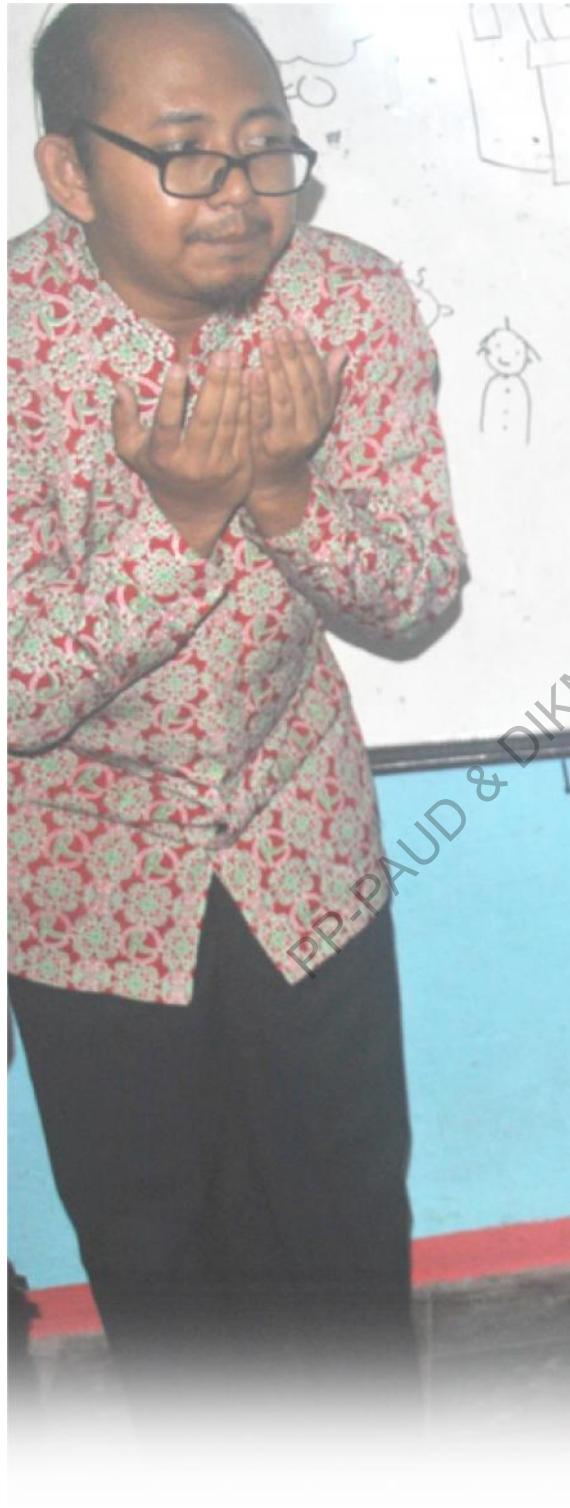
berwenang.

3. Sikap Kompetitif

Kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran ataupun diluar sekolah, dengan mengacu pada nilai percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah.

4. Metode Bercerita

Teknik menyampaikan atau menyajikan tema yang disampaikan pendidik dengan memperhatikan kaidah olah vokal, olah gerak, ekspresi dan bahasa, sehingga menimbulkan sikap kompetitif pada Anak Usia Dini (AUD).



Bab 2

Kajian Teoritis

"Bercerita bagi guru adalah sebuah cara atau metode yang efektif untuk menyampaikan pesan atau menularkan sebuah pengetahuan bagi anak-anak dan akan diterimanya dengan senang hati."

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif melalui Metode

Bercerita secara kajian terdiri dari 2 (dua) variabel yaitu Sikap Kompetitif dan Metode Bercerita. Sebagai acuan Pendidik dalam menerapkan model dilapangan, terlebih dahulu dapat mempelajari kajian teoritis dari variabel tersebut.

A. Konsep Kompetisi

Manusia dalam proses kehidupan tidak dapat lepas dari sebuah kompetisi, sejak dilahirkan sampai akhir hayat manusia dihadapkan pada sebuah situasi kompetisi atau persaingan. Makna kompetisi bisa berarti positif dan bisa berarti negatif. Kompetisi dalam arti positif menggambarkan keunggulan suatu individu, korporasi atau pun bangsa dengan memanfaatkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk menghasilkan sesuatu sehingga melebihi dari apa yang dapat dilakukan oleh individu, korporasi maupun bangsa lainnya.

Kompetisi dalam arti negatif lebih cenderung untuk mencari kelemahan lawan dari pesaingnya dengan berbagai cara yang tidak sportif sehingga lawannya mengalami kegagalan dalam mencapai tujuannya dan menunjukkan ketidaksiapan seseorang atau organisasi untuk menerima kekalahan dari saingannya dengan berbagai cara, dengan harapan kompetisi dapat diulang kembali agar dapat dimenangkannya.

1. Pengertian

Setiap individu pada umumnya dikuasai nafsu bersaing. Berdasarkan pada teori Darwin dan Spencer, sejak dahulu makhluk hidup didorong oleh

alamnya sendiri untuk melewati proses seleksi menuju ke keadaan yang makin sempurna. Melalui perjuangan hidup makhluk hidup yang lemah tersingkir dari kehidupan dan yang kuat terus bertahan melewati proses seleksi baru. Prinsip *the survival of the fittest* (yang bertahan adalah yang bermutu paling baik) kemudian dikembangkan sebagai landasan dari semua bentuk persaingan.

Menurut Deaux, Dane, & Wrightsman (1993), kompetisi adalah aktivitas mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok. Individu atau kelompok memilih untuk bekerja sama atau berkompetisi tergantung dari struktur *reward* dalam suatu situasi. Wrightsman (1993) mengatakan bahwa kompetisi adalah aktivitas dalam mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok. Individu atau kelompok memilih untuk berkompetisi tergantung dari struktur *reward* dalam suatu situasi. Salah satunya adalah *Competitive reward structure* dimana tujuan yang dicapai seseorang memiliki hubungan negatif, artinya ketika kesuksesan telah dicapai oleh satu pihak maka pihak lain akan mengalami kekalahan.



Sikap Kompetitif merupakan dorongan, motivasi ataupun keinginan yang kuat untuk bersaing dalam memberikan pelayanan yang terbaik kepada konsumen. Teori tentang sikap kompetitif umumnya dikemukakan dalam bidang ekonomi dan bisnis. Sikap ini mencerminkan dinamika yang kuat pada suatu organisasi untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada konsumen melalui etos kerja, kerja keras dan nilai tambah yang diberikan oleh individu yang berada pada korporasi tersebut. Dalam dunia pendidikan, sikap kompetitif sudah barang tentu memiliki peranan yang sangat penting. Sebab tanpa sikap kompetitif suatu lembaga pendidikan akan selalu tertinggal dan terpuruk. Sikap kompetitif

memberikan gairah kepada pendidik dan juga anak didik untuk bersaing secara sehat dalam meraih prestasi, maka inovasi dan kreativitas selalu menjadi kunci pendamping dalam aktualisasi sikap kompetitif pada suatu lembaga pendidikan. Pada akhirnya, siapa yang tidak bahkan menghindari sikap kompetitif tinggal bersiap saja untuk punah atau musanah. (Shelby D Hunt & Robert M (2001: 1-15).

2. Ciri Sifat Kompetitif

Setiap anak lahir dengan sifat kompetitif, namun satu sama lain terlahir dengan sifat kompetitif yang berbeda ada yang memiliki sifat kompetitif tinggi ada juga yang rendah. Namun dalam pandangan psikologis yang berpengaruh terhadap sifat kompetitif adalah faktor lingkungan dan pola asuh orang tua. Sifat kompetitif pada diri anak akan tampak setelah mereka bersosialisasi, adapun ciri anak yang memiliki sifat kompetitif dia hendak menjadi nomor satu dan tidak mau mengalah. Ciri lain adalah anak tersebut menuntut pengakuan dari orang lain atas keberhasilannya, dimana mereka cenderung melakukan sesuatu agar orang lain melihat dan mengakuinya. Anak yang memiliki sifat kompetitif tinggi biasanya memiliki kebutuhan

berprestasi tinggi, mereka selalu cenderung pada tugas dan target, sehingga mereka cenderung kurang peka dengan hal-hal yang berkaitan dengan relasi dan perasaan orang lain, kurang memiliki empati dan kehangatan.

Banyak orang berpandangan bahwa dengan kegiatan lomba akan menumbuhkan sikap kompetitif pada anak dan memberikan kemajuan dalam berbagai hal termasuk akademis. Namun perlu diperimbangkan bahwa pada usia dibawah 6 tahun belum siap kalah dan belum mampu realistik dalam menerima kekalahan dalam sebuah lomba. Hal terpenting dalam menumbuhkan sikap kompetitif bukan saja pada hasil yang dicapai namun harus pada prosesnya. Namun yang paling penting menumbuhkan sifat kompetitif adalah dilakukan oleh orang tua dalam kehidupan sehari-hari dan dilingkungan sekolah.

3. Tujuan

Secara umum tujuan dari penumbuhan sikap kompetitif pada Anak Usia Dini adalah untuk:

1. Membangun rasa percaya diri dalam proses belajar dan kehidupan sehari-hari;

2. Memotivasi rasa pembelajar;
3. Menanamkan sikap mandiri;
4. Mengembangkan inisiatif;
5. Tangguh dan pantang menyerah.

4. Nilai yang Dikembangkan

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam penumbuhan sikap kompetitif pada pembelajaran PAUD mencakup:

a. Percaya Diri

Rasa yang dimiliki dalam diri anak-anak dapat tumbuh dengan cara memberi kepercayaan kepada anak, sehingga anak merasa yakin akan kepercayaan dirinya. Nilai Percaya Diri adalah untuk mencapai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA):

Lingkup Perkembangan	Indikator (usia 4-6 tahun)
Bahasa	<ol style="list-style-type: none">1) Anak mau menceritakan kembali isi cerita2) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan

Lingkup Perkembangan	Indikator (usia 4-6 tahun)
Sosial-Emosional	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak bangga terhadap hasil karya sendiri b. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi c. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif d. Dapat menerima kritik e. Berani tampil didepan umum

b. Pembelajar

Anak yang menjadikan kegiatan belajar sebagai bagian dari kehidupan dan kebutuhan hidupnya. Nilai pembelajar adalah untuk mencapai STPPA:

Lingkup Perkembangan	Indikator (usia 4-6 tahun)
Kognitif	Rasa ingin tahu yang tinggi
Nilai Agama dan Moral	Mampu mengerjakan ibadah

Lingkup Perkembangan	Indikator (usia 4-6 tahun)
Sosial-Emosional	<ul style="list-style-type: none"> a. Optimisme atau rasa percaya diri yang tinggi b. Mengikuti pembelajaran dengan gembira c. Anak sudah mengenal cita-cita

c. Mandiri

Sikap dan perilaku anak yang mencerminkan perbuatan cenderung individual (mandiri) tanpa bantuan dan pertolongan dari orang lain. Nilai mandiri adalah untuk mencapai STPPA:

Lingkup Perkembangan	Indikator (usia 4-6 tahun)
Sosial-emosional	<ul style="list-style-type: none"> 1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2) Memahami peraturan dan disiplin 3) Terbiasa mengerjakan keperluan sendiri 4) Terbiasa mengambil makanan dan minuman secukupnya serta makan

Lingkup Perkembangan	Indikator (usia 4-6 tahun)
	minum sendiri

d. Inisiatif

Kemampuan untuk memutuskan dan melakukan sesuatu yang benar tanpa harus diberitahu, mampu menemukan apa yang seharusnya dikerjakan terhadap sesuatu yang ada disekitar, berusaha untuk terus bergerak dalam melakukan beberapa kegiatan. Nilai inisiatif adalah untuk mencapai STPPA:

Lingkup Perkembangan	Indikator (usia 4-6 tahun)
Nilai Agama dan Moral	<p>a. Mulai memahami kapan mengucakan salam, terima kasih dan maaf.</p>
Sosial-emosional	<p>1) Membangun kerjasama</p> <p>2) Menghargai keunggulan orang lain</p> <p>3) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada/senang, sedih, antusias</p> <p>4) Menunjukkan rasa empati, menghibur orang yang</p>

Lingkup Perkembangan	Indikator (usia 4-6 tahun)
	sedih dan mendoakan teman yang sakit

e. Pantang Menyerah

Anak yang tidak merasa lemah terhadap sesuatu yang terjadi serta menimpanya dan mempunyai dasar mental yang kuat untuk menjalaninya. Nilai Pantang menyerah adalah untuk STPPA:

Lingkup Perkembangan	Indikator (usia 4-6 tahun)
Sosial-emosional	<ul style="list-style-type: none"> 1) Memilih sikap gigih (tidak mudah menyerah) 2) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri 3) Mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dengan sungguh-sungguh 4) Tidak mudah putus asa/ulet.

5. Pengembangan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI)

Pengembangan KD dan KI merupakan acuan pendidik dalam penyusunan Rancangan Program Pembelajaran Harian (RPPH). Adapun KD dan KI yang dikembangkan, terlampir.

B. Metode Bercerita

Dalam kehidupan tidak semua orang dapat mengungkapkan sesuatu dengan cara bercerita adakalanya hanya dilakukan dengan tulisan saja. Kegiatan bercerita pada PAUD membutuhkan kemampuan merangkai hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa dan memberikan peluang bagi anak untuk belajar menelaah kejadian-kejadian di sekelilingnya. Cerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan infor-



masi kepada orang lain, karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian atau makna dengan jelas.

Penggunaan metode bercerita dalam proses belajar merupakan salah satu pemberian rangsangan pengalaman belajar bagi anak usia dini dengan membawakan cerita secara lisan. Menurut Moeslichatoen (2004:157), bahwa metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan pun harus menarik dan mengundang perhatian tetapi tidak terlepas dari tujuan pembelajaran anak usia dini. Pendapat lain dikemukakan Abudin Nata "Metode bercerita adalah suatu metode yang mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan anak. Islam menyadari sifat alamiah manusia untuk menyenangi cerita yang pengaruhnya besar terhadap perasaan. Oleh karenanya dijadikan sebagai salah satu teknik pendidikan.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bawah metode bercerita dalam model ini adalah penyampaian cerita dengan cara bertutur yang disampaikan oleh pendidik secara terencana mulai dari

persiapan, pelaksanaan dan evaluasi, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan atau nilai yang diharapkan.

1. Cara Bercerita

Menggunakan cerita dalam sebuah presentasi memang tidak mudah. Karena ini bukan hanya bercerita, namun bagaimana Anda mampu memilih cerita yang relevan, memiliki daya tarik dan Anda mampu menyampaikannya dengan baik, sehingga audiens peduli. Ada beberapa prinsip-prinsip utama yang perlu Anda tahu dalam menggunakan cerita antara lain,

2. Cerita harus memiliki tujuan

Apapun bentuk cerita Anda, apakah itu fakta atau hanya ilustrasi harus memiliki tujuan yang jelas. Anda harus memikirkan apa yang akan dipahami dan dirasakan *audiens* dari cerita yang Anda sajikan. Jadi sebelum memilih cerita, pikirkan betul apa yang Anda harapkan dari audiens dari cerita yang Anda sampaikan. Dengan demikian, cerita Anda akan benar-benar efektif untuk mendukung kesuksesan presentasi Anda.

3. Cerita harus relevan

Cerita dengan tujuan yang jelas baik, tapi jika tidak relevan hasilnya juga tidak akan efektif. Cerita dalam presentasi harus relevan dengan topik yang Anda sampaikan. Jika cerita tidak relevan maka dengan cepat audiens pun akan melupakan cerita Anda, dan itu tidak akan memberikan dampak apa-apa pada presentasi Anda.

4. Cerita harus dapat membuat penasaran

Tujuan Anda sudah jelas, cerita Anda juga relevan, tapi jika cerita tersebut sudah sering audiens dengar, dampaknya tidak akan signifikan. Paling efektif carilah cerita yang masih jarang audiens dengar. Cerita pengalaman pribadi bisa menjadi alternatif yang efektif untuk Anda lakukan. Karena sifatnya yang personal, besar kemungkinan audiens belum tahu tentang cerita Anda.

5. Cerita harus disampaikan dengan penghayatan

Cerita yang baik selain memiliki tujuan, relevan dan menciptakan penasaran juga harus disampaikan dengan penuh ketulusan dan penghayatan. Tanpa penghayatan cerita Anda tidak akan menyentuh

emosi audiens.

Ibarat kue cerita adalah krim pelapis kue, bukan kue itu sendiri. Untuk melengkapi cerita dan membuat cerita kuat, Anda membutuhkan komponen-komponen yang lain, seperti gesture tubuh, mimik wajah, intonasi dan lain-lain. Karena cerita yang baik tidak hanya terbentuk dari unsur cerita saja (informasi yang Anda sampaikan). Cerita menjadi kuat karena dia dilengkapi penggunaan bahasa tubuh yang tepat seperti penggunaan intonasi, gesture, mimik wajah dan jeda.

6. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita adalah:

- a. Mengembangkan kemampuan berbahasa anak, di antaranya kemampuan menyimak/ mendengarkan dan kemampuan berbicara dalam menambah kosakata yang dimiliki anak;
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir, dengan bercerita anak diajak untuk memusatkan perhatian dan berfantasi serta berimajinasi menguasai alur cerita serta mengembangkan kemampuan berfikir;

- c. Menambahkan pesan-pesan moral yang terkandung dalam bercerita;
- d. Mengembangkan kepekaan social-emosional anak tentang hal-hal yang terjadi disekitarnya;
- e. Melatih daya ingat atau memori anak untuk menerima dan menyimpan informasi melalui urutan peristiwa yang disampaikan;
- f. Mengembangkan potensi kreatif anak melalui keragaman ide cerita yang dituturkan.

7. Manfaat

Manfaat dari penggunaan metode bercerita pada proses pembelajaran adalah:

- a. Dapat memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral, dan keagamaan kepada anak;
- b. Memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan;
- c. Anak memperoleh bermacam informasi tentang pengetahuan, nilai dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;
- d. Mengembangkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor yang dimiliki oleh anak;
- e. Melatih anak untuk menjadi pendengar yang

kreatif dan kritis, sehingga anak kreatif dalam melakukan pemikiran-pemikiran baru berdasarkan apa yang didengar;

- f. Kegiatan bercerita dapat memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik, serta dapat menggetarkan perasaan, membangkitkan semangat dan menimbulkan keasyikan tersendiri;

8. Macam Metode Bercerita

Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita, terdapat 7 (tujuh) macam yang dapat digunakan pendidik selama proses pembelajaran, yaitu ;

- a. Membaca langsung dari buku cerita;
- b. Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku;
- c. Menceritakan dongeng;
- d. Bercerita dengan menggunakan papan flannel;
- e. Bercerita dengan menggunakan media boneka;
- f. Dramatisasi suatu cerita ;
- g. Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan.

9. Bentuk

Dilihat bentuknya metode bercerita ini memiliki 2 (dua) besaran yaitu:

- a. Bercerita tanpa alat peraga adalah bentuk cerita yang mengandalkan kemampuan pencerita dengan menggunakan mimik (ekspresi muka), pantomin (gerak tubuh), dan vokal pencerita sehingga yang mendengarkan dapat menghidupkan kembali dalam fantasi dan imajinasinya. Bercerita tanpa alat peraga dapat



mengoptimalkan potensi diri yang dimiliki oleh pendidik, misalnya ketika bercerita tentang gua yang ada di hutan maka, pendidik dapat memanfaatkan badan untuk jadi media gua dengan cara jongkok dan anak dapat melaluinya.

- b. Bercerita dengan alat peraga adalah bentuk bercerita yang mempergunakan alat peraga bantu untuk menghidupkan cerita. Fungsi alat peraga ini untuk menghidupkan fantasi dan imajinasi anak sehingga terarah sesuai dengan yang diharapkan. Banyak alat peraga yang dapat digunakan pendidik dalam proses bercerita yaitu boneka, buku cerita, wayang dan media lain yang dapat dibuat oleh pendidik sesuai tema yang disampaikan.



Bab III

Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita

Mendidik berarti mengajarkan kepada anak-anak kita sejak usia dini, kemampuan untuk siap dan mampu menghadapi tantangan dunia masa depan yang akan menjadi ajang hidup mereka nantinya.

~ Her Majesty Queen Rania Al Abdullah of Jordan ~

Pendidik memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik berkembang sesuai dengan usianya.

Perkembangan tersebut akan mencapai titik optimal jika mendapat stimulasi yang positif dari lingkungan salah satunya pembimbingan dari pendidik. Anak-anak sejak dini harus dibiasakan untuk dapat berkompetitif secara positif baik dalam proses belajar maupun dalam dunia bermain. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mempersiapkan generasi penerus menjadi pribadi insan yang mampu berkompetitif adalah dengan metode bercerita.

Proses pembelajaran dengan metode bercerita dapat menumbuhkan sikap kompetitif sejak dini asal direncanakan secara cermat. Terdapat lima tahapan yang dapat dilakukan pendidik dalam proses penggunaan metode bercerita sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Tahapan tersebut adalah; 1) persiapan, 2) Membina Keakraban, 3) Membuka cerita, 4) Memilih Cerita dan 5) Menutup Cerita. Gambaran tahapan dapat dilihat sebagai berikut:



A. Persiapan Sebelum Tampil

Persiapan sebelum tampil merupakan kegiatan yang harus dilakukan sebelum menuturkan cerita dihadapan anak. Pendidik mengumpulkan materi cerita dengan cara menampung kasus dari orang tua tentang masalah anak dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya anak tidak mau menggosok gigi kemudian masalah tersebut oleh pendidik dijadikan materi bercerita dengan judul "Sakit Gigi". Pendidik juga dapat mengangkai cerita yang berhubungan dengan cinta lingkungan misalnya anak dibiasakan membuang sampah pada tempatnya, memelihara tanaman dan sebagainya. Cerita yang dapat ditampilkan misalnya dengan Judul " Banjir".

Tahapan yang harus dilakukan pendidik dalam persiapan sebelum tampil yaitu:

1. Menetapkan tujuan dan tema cerita
2. Pilihlah cerita sesuai dengan tumbuh kembang anak

Materi cerita yang baik adalah materi yang sesuai dengan



tingkatan usia atau tumbuh kembang anak. Sebagai bahan pertimbangan pendidik untuk jenis cerita berdasarkan usia yaitu:

Kelompok Usia	Materi Cerita
0 – 5 tahun	dongeng tumbuhan, binatang atau cerita yang dibuat atas benda-benda mati yang ada disekitar lingkungan
5-8 tahun	cerita binatang, cerita tokoh heroik dan cerita tentang kecerdikan dan dikemas secara jenaka dan segar.
9-12 tahun	dongeng petualangan, sejarah atau kisah-kisah nabi dan para sahabat nabi

Oleh sebab itu seorang pendidik sebelum melakukan bercerita terlebih dahulu harus menentukan jenis cerita yang akan disampaikan, pemilihan tersebut dapat dituangkan pada format berikut:

Nama Lembaga: _____

Alamat : _____

Teakreditasi : Belum/ Sudah.....*)

Kelompok Usia : _____ tahun

Perte-muan	Materi Cerita	Judul/Tema	Nilai Karakter
1	Dongeng Binatang	Kancil yang pemberani	Pemberani
2			
3			
...			

1. Menetapkan rancangan langkah-langkah pelaksanaan bercerita

- a. Mengomunikasikan tujuan dan tema cerita;
- b. Mengatur tempat duduk;
- c. Kegiatan pembukaan (menggali pengalaman anak terlebih dahulu);
- d. Pengembangan cerita.

2. Menentukan durasi cerita

Anak-anak memiliki daya konsentrasi belajar berbeda dengan orangtua, oleh sebab itu dalam bercerita durasi perlu diperhatikan supaya pesan yang disampaikan tetap terjaga. Konsentrasi anak

dalam proses belajar dengan menggunakan metode bercerita harus memperhatikan hal berikut:

Kelompok Usia	Durasi
dibawah 5 tahun	5 menit
4-8 tahun	7 - 15 menit
8-12 tahun	20 menit

Namun ketika cerita dikemas dengan jalan cerita yang menarik, interaktif, dan segar maka durasi cerita akan bisa lebih lama.

3. Berlatih dengan sungguh-sungguh

Banyak hal yang harus dipersiapkan pendidik agar dalam bercerita bisa optimal salah satunya dengan berlatih. Berlatih akan mempermudah pendidik dalam melakukan cerita serta mencapai nilai karakter yang hendak dicapai peserta didik. Ada 6 aspek yang harus dilatih dalam proses bercerita yaitu:

- a. **Olah Vokal:** Supaya anak-anak bisa membedakan setiap tokoh yang ada dalam cerita maka pendidik perlu memiliki kemampuan mengolah vokal. Untuk membuat vokal yang berbeda maka perlu dilatih secara teratur. Ketika pendidik sudah piaawai membedakan

mana vocal untuk narasi dan mana dialog tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita seorang pendidik yang baik setidaknya memiliki minimal 3 karakter suara yang berbeda, pendidik se bisa mungkin melatih menggunakan ilustrasi-ilustrasi suara seperti suara angin, hujan, kereta, pesawat, suara binatang, dll.

- b. **Olah Ekspresi** (Mimik Muka): Pendidik berlatih membentuk sedemikian rupa mimik agar anak-anak dapat ikut terbawa suasana. Bagaimana mimik tersenyum, senang, tertawa, sedih, menangis, marah, kesal, dan lain sebagainya.

Bila pendidik tampil mendongeng tanpa membentuk sedemikian rupa mimiknya, maka jalannya cerita akan terasa kering tanpa kekuatan, tapi jika dibarengi dengan mimik yang mendukung cerita, maka peserta didik akan merasa senang dan tertarik untuk mendengarkan.

- c. **Olah Tubuh:** Ketika melakukan pemerangan tokoh yang ada dalam cerita, maka pendidik perlu melakukan peragaan supaya anak lebih tertarik. Dengan demikian maka pertunjukan

cerita akan semakin hidup. Visualisasi gerak ini sangat diperlukan bagi pendidik yang tidak menggunakan alat peraga, anggota tubuh dapat digunakan sebagai media ketika bercerita tanpa menggunakan alat bantu berupa boneka atau gambar.

- d. **Olah Media:** Media dimaksud adalah alat peraga yang oleh pendidik digunakan untuk bercerita. Seperti boneka, buku, papan panel, wayang, dll. Bila memutuskan untuk menggunakan alat peraga, maka sangat dibutuhkan latihan agar tangan tidak kaku saat memainkan peraga tersebut.
- e. **Olah komunikasi dan bahasa:** Komunikasi dengan anak-anak dapat dilakukan dengan kontak mata ataupun menyapa mereka ketika bercerita, hal ini akan membantu anak fokus pada cerita yang disampaikan. Bahasa yang digunakan dalam bercerita hendaknya disesuaikan dengan usia anak, usahakan bahasa yang dapat mereka pahami dan dikenal dalam kesehariannya. Jangan sampai anak-anak bingung dengan deskripsi yang sulit dipahami.

f. **Pendukung lainnya:** Guna mendukung proses cerita dan tema yang dibawakan, pendidik dapat menggunakan perangkat bantu berupa alat musik ataupun gambar yang relevan dengan tema. Pemanfaatan lagu atau ilustrasi bisa dibuatlah terlebih dahulu dan bagi pemula dapat melakukan latihan yang cukup agar saat tampil bisa terjadi kombinasi yang baik dan seimbang.

4. Membina Keakraban

Membina keakraban dengan anak-anak sebelum bercerita baik berupa candaan, nyanyi



bersama atau tebak-tebakan yang membuat mereka bahagia atau tertawa.

a. Tebak-tebakan yang segar dan mengibur

Tebak-tebakan dapat diciptakan ataupun yang sudah biasa pendidik lakukan, sebagai contoh tebak-tebakan dari tokoh dalam cerita misalnya:

- 1) Pendidik melakukan gerakan pantomim dari tokoh-tokoh dalam cerita yang akan disampaikan, misal: Menirukan gerakan monyet, kelinci, dan lain-lain;
- 2) Menebak dengan cara meraba kantong ajaib kemudian anak menyebutkan isi dari kantong ajaib tersebut;
- 3) Menebak gambar dengan cara gambar dibalik ke belakang;

b. Nyanyian Lagu-lagu ringan

Lagu-lagu yang sudah akrab ditelinga anak-anak dapat digubah liriknya dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Sebagai contoh lagu disini senang disana senang yang bisa dirubah:

"Disiniii senaang..., disanaaa senaang... siapa mau dengar cerita?" anak-anakpun akan

menjawab "*Saya*".

c. Ajaklah anak-anak untuk melatih kekom-pakan

Kekompakan yang dimaksud adalah untuk mengkondisikan anak-anak agar tetap fokus pada cerita yang dibawakan, mereka tetap terlihat semangat untuk mengikuti belajar bersama-sama.

Contohnya:

- a. Ucapkan dengan lantang dan sungguh-sungguh "Anak pintar" anak-anak harus menjawab dengan kompak "*Saya*" Anak pintar.
- b. Ajarkan bermacam-macam tepuk dan mintalah anak-anak untuk melakukannya: seperti tepuk satu, tepuk dua, tepuk tiga, tepuk tenang, tepuk diam dst.
- c. Ajarkan anak-anak simulasi dengan lagu pendek, contoh: *mana suara mu....ini suaraku...mana..mana..mana...aaaaa...iiiiii....ooooo*

5. Membuka Cerita

Seorang pendidik yang berhasil menyelesaikan sajian ceritanya sangat ditentukan ketika pertama kali membuka cerita, karena pembukaan inilah yang akan membuat anak-anak berminat untuk mendengarkan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan pendidik pada tahap pembukaan yaitu:

- a) Mulailah dengan mengucapkan salam yang hangat dan meyakinkan, karena akan sangat menentukan ketertarikan anak dalam mendengarkan cerita. Contoh: "hai...masih semangat ", mengucapkan salam dengan penuh ekspresi hangat dan ceria disertai gerakan tangan terbuka kiri dan kanan.
- b) Menuturkan ringkasan cerita, (sinopsis). Tuturkan secara menggoda ringkasan cerita agar anak-anak berminat, coba utarakan dengan sungguh-sungguh sebagai contoh:

Judul Cerita	Sinopsis
Kancil yang cerdik	"Cerita hari ini adalah cerita tentang "Seekor kancil cerdik yang mengalahkan harimau si raja hutan. yuuk kita

Judul Cerita	Sinopsis
	<p><i>dengarkan ceritanya !"</i></p>
Katak Bermulut Besar	<p>Seekor katak tua mengumumkan ke semua tetangganya bahwa dia telah belajar menjadi seorang dokter dan dapat menyembuhkan segala macam penyakit. Seekor rubah yang menjadi tetangganya, bergegas menemui sang katak tua.</p> <p>Dia lalu mengamati sang Katak dengan cermat.</p> <p>"Tuan Katak," kata sang Rubah, "Saya diberi tahu bahwa kamu bisa menyembuhkan penyakit apapun! tetapi coba lihat dirimu sendiri, dan cobalah beberapa obat buatanmu untuk dirimu sendiri juga. Jika kamu bisa menyembuhkan kerutan-kerutan pada kulitmu dan</p>

Judul Cerita	Sinopsis
	penyakit rematik yang sekarang kamu derita, orang akan percaya kepadamu. Kalau tidak sembuh, saya menyarankan agar kamu mengganti pekerjaanmu."

- 1) Peragaan Tokoh dalam Cerita "*bu pendidik akan bercerita tentang seorang raja yang rakus dan sombong*". Pendidik bertolak pingganglah dengan memasang muka yang galak tapi lucu lalu berkata "*Hahaha... aku adalah raja yang perkasa*".
- 2) Lagu pembuka. Musik dan lagu sangat digemari oleh anak-anak. Apabila pendidik piawai membuat lagu pembuka yang sesuai dengan tema cerita, maka teknik pemunculan inilah yang dapat gunakan.
- 3) Ilustrasi suara yang mengejutkan. Ketika bercerita tentang harimau, maka tiba-tiba pendidik mengularkan suara mengaung dengan sunguh-sungguh, sehingga anak-anak secara spontan terpukau dan memusatkan perhatiannya. "*Nah, anak-*

anak. Ibu akan bercerita tentang si raja hutan yang rakus”.

B. Memulai Cerita

Beberapa hal yang harus diperhatikan pendidik ketika akan memulai bercerita.

1. Bawakan cerita dengan penuh penghayatan;
2. Tak perlu malu saat merubah karakter wajah yang kurang disuai. Tak perlu malu saat merubah karakter suara besar ataupun kecil. Tak perlu malu saat harus meliuk-liuk memainkan tubuh, lakukanlah dengan sungguh-sungguh;
3. Perhatikan artikulasi dalam pengucapan kata-kata yang disampaikan, sampaikan dengan tidak monoton. Adakalanya volume dinaikkan, sedang atau kadang kecil, sesuaikan dengan baik;
4. Lakukan kontak mata yang merata kepada seluruh anak-anak;
5. Berikan “suasana” dan “nada” tertentu untuk membawa “emosi” anak. Sebagai contoh, apabila ada adegan di hutan, se bisa mungkin menggambarkan suasana hutan, apakah dengan suara-suara binatang atau suara pohon-pohon yang tertiar angin;
6. Berikan *reward* (penghargaan), sebagai contoh

gunakan nama salah satu anak yang mendengarkan dongeng dengan nama tokoh yang ada dalam cerita;

Proses bercerita dalam PAUD dapat dilakukan dengan menggunakan buku, alat peraga dengan papan panel, dan dengan menggunakan boneka. Berikut adalah teknis bercerita dalam PAUD yang dapat dilakukan oleh pendidik.

1. Bercerita Dengan Buku

Bercerita dengan menggunakan buku dilakukan oleh pendidik dengan cara membacakan naskah cerita yang sudah ada. Buku cerita yang dapat digunakan dapat berupa pop up yang su-



dah tersedia gambar dan tulisan dari isi cerita gambar tersebut. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketika bercerita dengan buku adalah:

- 1) Pahami dan kuasai cerita sebelum dibawakan kepada anak-anak;
- 2) Tidak dapat dilakukan dengan jumlah anak yang banyak. Atur mereka agar duduk setengah lingkaran menghadap pendidik;
- 3) Usahakan tidak seperti sedang membaca buku, karena harus memperhatikan reaksi anak-anak;
- 4) Peganglah buku dengan lentur pada sisi bahu sebelah kiri, agar tangan bebas bergerak, jangan menutupi wajah;
- 5) Pada saat tangan kanan menunjukkan gambar harus seirama dengan urutan cerita, ketika tangan menunjuk pada tokoh, jangan sampai salah menempatkan karakter suara antar tokoh;
- 6) Saat tangan kanan menunjuk gambar, arah perhatian disesuaikan dengan urutan cerita;
- 7) Lukalah halaman berikutnya secara perlahan sambil terus bercerita agar anak-anak tidak terganggu konsentrasi dan imajinasinya;
- 8) Pada adegan-adegan tertentu boleh berekspresi, beraksi, berkomentar atau meminta anak-anak berkomentar;

- 9) Setelah selesai bercerita, lakukan tanya jawab, misalnya tanyakan nama tokoh atau kejadian yang terjadi dalam cerita.

2. Bercerita dengan Alat Peraga Papan Panel

Bercerita dengan papan panel dilakukan pendidik dengan cara menempelkan tokoh cerita dalam papan panel, sehingga akan terjadi interaksi diantara pendidik dengan anak-anak. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan pendidik ketika bercerita dengan menggunakan papan panel yaitu:

- 1) Siapkan gambar semenarik mungkin, tempel dipapan panel dan urutkan tiap lembarnya sehingga sesuai dengan alur cerita;
- 2) Ketika bercerita, jangan sampai salah menunjuk tokoh yang ada di gambar;
- 3) Setiap halaman yang sudah diceritakan, secara perlahan lipat ke belakang papan panel, atau tumpuk yang rapi sambil tetap bercerita;
- 4) Sesekali lakukan dialog dengan anak-anak, agar mereka terlibat dalam cerita;
- 5) Sisipkan lagu yang dinyanyikan oleh tokoh dalam cerita;
- 6) Bila selesai bercerita, adakan tanya jawab agar anak-anak merasasi pesan moral yang ada

di dalam cerita.

3. Bercerita dengan Boneka

Bercerita dengan menggunakan boneka dapat dilakukan dengan menggunakan boneka tangan ataupun boneka jari. Bercerita dengan boneka tangan puppet tidak ada aturan, bisa berbagai ekspresi gerak, interaktif (si boneka dengan pencerita, sesekali dengan anak-anak), boneka tangan kecil dengan menggunakan tangan kanan dan kiri, jarak boneka tangan harus agak jauh dari mulut dengan posisi boneka di depan muka atau menutupi muka.

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan pendidik ketika bercerita dengan menggunakan boneka yaitu:

- 1) Jarak boneka tangan harus agak jauh dari mulut dan tidak menutupi muka;
- 2) Lakukan dengan lentur ketika memainkan boneka;
- 3) Lakukan dengan tenang apabila melepaskan dan pergantian boneka, jangan sampai mengganggu konsentrasi anak-anak;
- 4) Iringi dengan ilustrasi musik untuk menambah

- kuatnya suasana;
- 5) Ajak anak-anak bernyanyi bersama boneka guna memperoleh keterikatan dalam cerita;
 - 6) Libatkan anak-anak dalam adegan cerita;
 - 7) Sesekali adakan dialog antara tokoh boneka dengan anak-anak;
 - 8) Suara karakter dari tokoh cerita harus pas dan sesuai peran;
 - 9) Setelah cerita selesai, adakan tanya jawab, akan lebih baik jika yang bertanya adalah boneka kepada anak-anak.

4. Bercerita melalui aktivitas

Bercerita melalui aktivitas dapat dilakukan setiap saat, baik spontan maupun terencana, misalnya pada saat kegiatan pembelajaran motorik kasar, sebagai contoh anak dibawa berimajinasi dengan menirukan apa yang ceritakan oleh pendidik (mis: "anak-anak di depan ada lubang ... berarti kita harus lompat... lalu anak melakukan gerakan tersebut, kemudian pendidik menginformasikan bahwa kalau tidak lompat kita akan terperosok")

Pola komunikasi dalam bercerita antara pendidik dan peserta didik dapat dilakukan sesuai dengan

kebutuhan, ada pola melingkar, setengah lingkaran dan pola berjejer. Setiap pola memiliki keunggulan dan kelemahan, gunakan pola tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi. Gambaran pola yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

a) Pola Melingkar

Pola duduk melingkar adalah kegiatan bercerita dimana posisi pendidik berada di tengah-tengah peserta didik. Dengan duduk di tengah anak-anak, maka pendidik dapat berputar untuk melihat reaksi dari setiap anak. Karena dengan pola seperti ini terkadang pendidik hanya melihat peserta didik yang ada di depannya saja kurang memperhatikan peserta didik yang ada di belakangnya.

b) Pola Setengah lingkaran

Posisi setengah lingkaran menempatkan pendidik ada di depan sedangkan peserta didik duduk setengah lingkaran berhadapan dengan pendidik. Namun dalam kenyataan sangat susah untuk mengatur anak-anak duduk dengan pola tertentu. Dengan pola duduk seperti ini maka peserta didik akan mudah berkomunikasi

dengan peserta didik, dan dapat melihat respon terhadap isi cerita tersebut.

c) Pola Berjejer

Pola berjejer dilakukan dengan menempatkan peserta didik duduk secara berjejer, apakah berjejer 1 baris atau 2 baris tergantung banyaknya peserta didik dan luas ruangan. Pendidik menempatkan diri di depan peserta didik, sehingga dengan mudah dapat berinteraksi dan melihat respon dari setiap peserta didik.

C. Menutup Cerita

Dalam menutup cerita terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan pendidik yaitu:

1. Lakukan tanya jawab tentang tokoh baik yang harus ditiru atau harus ditinggalkan;
2. Lantunkan lagu yang sudah popular didaerah dengan mengubah liriknya dan disesuaikan dengan tema cerita;
3. Jangan berlalu dari hadapan anak-anak ketika mereka masih berkomentar dan bertanya.

D. Menumbuhkan Sikap Kompetitif

Penumbuhan sikap kompetitif pada anak usia dini merupakan pondasi untuk menjadikan generasi yang akan datang siap mengimbangi dinamika perkembangan kehidupan secara global. Sikap kompetitif dalam proses pembelajaran tidak akan bisa muncul dan terlihat secara seketika, namun perlu waktu yang relatif lama. Sikap kompetitif bisa tertanam pada AUD sejak dini mulai dari hal terkecil dan pembiasaan yang ada sehari-hari dilakukan mulai dari belajar ataupun kehidupan diluar rumah.



Peran pendidik dalam menumbuhkan sikap kompetitif dapat dilakukan dengan cara memberikan stimulan pada AUD dalam proses pembelajaran melalui pertanyaan ataupun permainan. Stimulan yang diberikan pendidik akan memancing anak untuk berkembang sesuai usianya, misalnya berani bertanya, berani menjawab pertanyaan, mampu mengerjakan tugas sendiri, tidak memiliki ketergantungan dalam membuka pembungkus makanan ataupun minuman dan sebagainya.

Sikap kompetitif selama proses pembelajaran dapat dirancang oleh pendidik dengan mendorong peserta didik memiliki kemampuan dan inisiatif tanpa harus dibantu oleh pendidik, teman ataupun orangtua. Stimulan yang dapat pendidik lakukan guna menumbuhkan sikap kompetitif salah satunya melalui nilai percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Gambaran secara umum penumbuhan sikap kompetitif adalah sebagai berikut:

1. Nilai Percaya Diri

Sesuai dengan tugasnya bahwa pendidik adalah berperan sebagai orang yang memberikan bimbingan dan arahan pada anak dalam proses pembelajaran. Guna menumbuhkan nilai Percaya Diri



pada diri anak terutama dengan menggunakan metode bercerita maka stimulan yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran adalah dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan pada anak untuk menjawab pertanyaan;
- b. Meminta anak untuk menceritakan isi cerita dengan bahasa sendiri;
- c. Meminta anak untuk menempel potongan gambar

- tokoh cerita secara utuh baik perorangan ataupun bersama-sama;
- d. Meminta anak untuk menggambar/mewarnai tokoh cerita sesuai kemampuannya;
 - e. Meminta anak untuk bercerita berdasarkan pengalaman atau gambar yang dibuatnya.

2. Nilai Pembelajar

Penumbuhan nilai pembelajar dalam proses bercerita dapat dilakukan oleh pendidik dengan melaksanakan kegiatan stimulan sebagai berikut:

- 1) Memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan rasa keingin tahuannya dari proses cerita yang telah disampaikan, misalnya dengan menggambarkan tokoh dalam cerita. Silahkan anak-anak gambarkan kelinci;
- 2) Meminta anak untuk terlibat dalam kegiatan bercerita secara sunguh-sungguh. Pendidik mengajak anak untuk berimajinasi misalnya ayo anak-anak kita bersama-sama melompati sungai kaya srigala. *Ayokita lompat....*
- 3) Mengajak anak untuk mengamati tokoh dalam cerita, misalnya pendidik bertanya berapa kaki atau mata dari tokoh tersebut, makanan apa

kesukaan dari tokoh cerita;

- 4) Mengajak anak untuk menyebutkan tokoh karakter dari cerita yang memiliki sifat baik ataupun kurang baik.

3. Nilai Mandiri

Penumbuhan nilai mandiri dalam pembelajaran cerita dapat dilakukan oleh pendidik dengan kegiatan stimulan sebagai berikut:

- 1) Meminta anak untuk mengerjakan sesuatu secara mandiri baik menggambar, menempel atau menyebutkan tokoh dalam cerita tanpa bantuan dari orang lain;
- 2) Memberikan kesempatan pada anak untuk membuang sampah atau menempatkan bawaannya pada tempat yang disediakan;
- 3) Mengajarkan kepada anak agar terbiasa mengambil makanan dan minuman secukupnya serta makan minum sendiri.

4. Nilai Inisiatif

Nilai inisiatif yang dapat dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran cerita dengan stimulan sebagai berikut:

- 1) Meminta pada anak secara berkelompok atau perorangan mengajarkan sesuatu yang ada dalam cerita, misalnya membuat terowongan atau gua dari diri mereka, atau menawarkan siapa yang mau berperan menjadi tokoh dalam cerita;
- 2) Membiasakan pada anak untuk membereskan barang-barang yang digunakan setelah proses



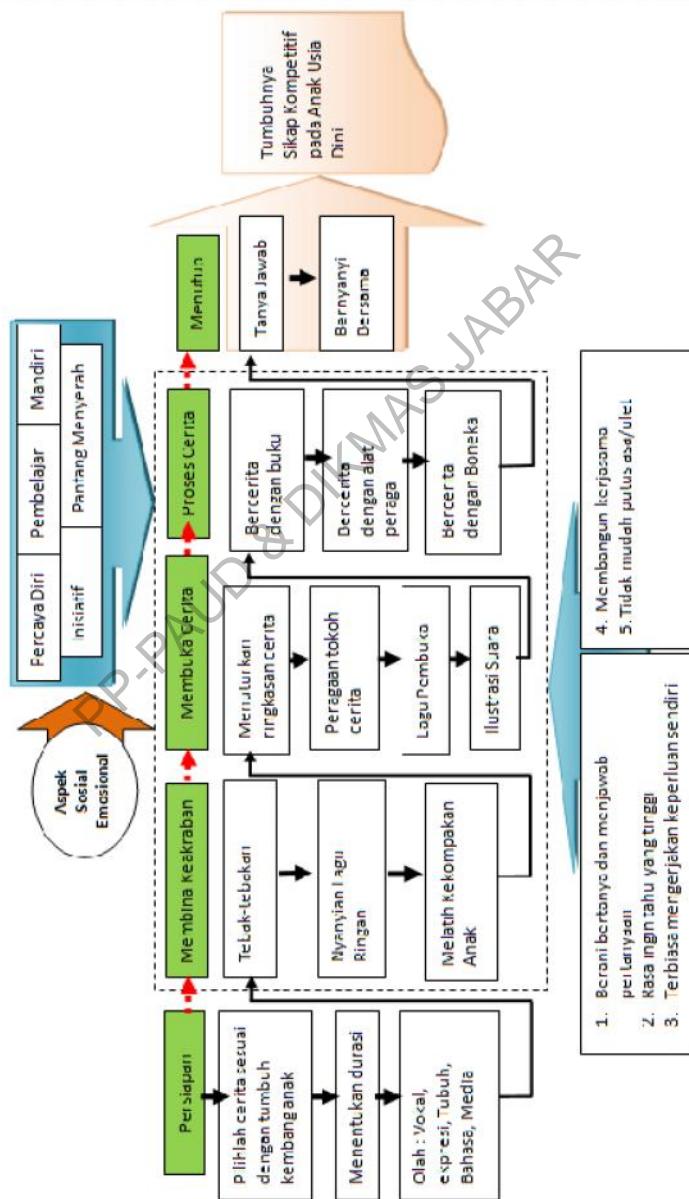
- belajar selesai;
- 3) Memberikan permainan yang sesuai dengan tema cerita, dan meminta pada anak untuk memilih tokoh karakter yang disenangi. Misalnya dengan cara bermain peran di lapangan, dan anak-anak menjadi tokoh dalam cerita tersebut.

5. Nilai Pantang Menyerah

Nilai panatang menyerah dapat diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dengan kegiatan stimulan sebagai berikut:

- 1) Meminta anak untuk mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tema cerita, misalnya secara bersama-sama menggambar tokoh yang ada dalam cerita sampai tuntas tanpa bantuan orang lain;
- 2) Membiasakan anak untuk tidak putus asa dalam mengerjakan sesuatu yang diminta pendidik;
- 3) Mengajak anak untuk bermain sesuai dengan tema misalnya anak diajak untuk berimajikasi menyebrang sungai, menium balon sampai berhasil dan sebagainya.

E. Kerangka Pengembangan Model





Bab 4 Penutup

"Cara untuk menjadi didepan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tidak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu –“ William Feather"

Membangun karakter seorang memerlukan waktu dan proses yang cukup lama. Setiap manusia memiliki kecenderungan untuk berubah menjadi lebih baik, perubahan tersebut harus dimulai sejak usia dini melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Peran pendidik untuk membentuk karakter anak sangatlah penting, salah satu karakter yang perlu dikembangkan sejak dini adalah sikap kompetitif dengan harapan anak di kemudian hari dapat mengungguli persaingan secara global. Pendidik harus mencari metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga pesan yang dibangun bisa sampai pada anak. Salah satu metode pembelajaran untuk membangun karakter anak adalah dengan metode bercerita. Dengan perencanaan yang baik penggunaan metode bercerita dapat menstimulasi anak dari aspek bahasa dan sosial emosional melalui pencapaian 23 indikator nilai karakter; Percaya Diri, Mandiri, Inisiatif, Pembelajar dan Pantang Menyerah.

Stimulasi melalui metode bercerita diharapkan dapat menumbuhkan sikap kompetitif pada anak dengan meneladani tokoh dari setiap cerita yang disampaikan. Pendidik memberikan penguatan tokoh mana yang baik dan tidak baik untuk ditiru oleh anak dalam kehidupan. Adapun keunggulan yang diperoleh dengan penggunaan metode bercerita dalam proses pembelajaran adalah:

1. Melatih daya tangkap atau daya ingat. Melalui cerita, mereka dirangsang untuk mampu memahami isi atau ide-ide pokok dalam cerita secara keseluruhan.

2. Melatih daya pikir anak usia dini. Mendorong mereka untuk memahami cerita, mempelajari hubungan sebab-akibat dari cerita tersebut.
3. Melatih daya konsentrasi. Dengan konsentrasi maka mereka dapat memusatkan perhatian pada keseluruhan cerita, menyebutkan tokoh, memilih sifat baik atau tidak baik dan dapat menceritakan kembali.
4. Mengembangkan daya imajinasi. Daya fantasi dapat mengembangkan imajinasi anak menjadi sesuatu yang berada diluar jangkauan inderanya bahkan yang mungkin jauh dari lingkungan sekitarnya.
5. Menciptakan situasi yang menggembirakan serta mengembangkan suasana hubungan yang akrab sesuai dengan tahap perkembangannya. Komunikasi yang baik antara pendidik dan anak akan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
6. Membantu perkembangan aspek bahasa. Mendorong anak untuk memahami dan mengungkapkan bahasa sesuai indikator pada tingkat pencapaian perkembangan anak.
7. Membantu perkembangan sosial-emosional. Mendorong anak untuk pengembangan kesadaran diri dan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, sesuai indikator pada tingkat pencapaian perkembangan anak.

Daftar Pustaka

- Adin. 2015. *Asiknya Mendongeng dari Nol sampai Mahir*. Yogyakarta: Citra Media Pustaka.
- Bachir, S Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik, dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud.
- Bimo, 2011. *Mahir Mendongeng*, Yogyakarta: Pro-U Media.
- Deaux, Dane & Wrightsman, S. 1993. Social Psychology in the 90's. (2ndEd). California: Wadsworth Publishing Company, Inc.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Erikson, Erick, H. 1989. Identitas dan Siklus Hidup Manusia . Bunga Rampai Penerjemah: Agus Cremers. Jakarta: PT. Gramedia.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Permendikbud nomor 137, 2014. Kurikulum 13 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Permendikbud nomor 146, 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

R, Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta

Seri pustaka familia konsep diri positif. 2006. Menentukan Prestasi Anak. Bandung: kanisius.

Shelby D Hunt & Robert M 2001. *The Comparative Advantage Theory of Competition. Journal of Marketing* vol 59 (Page 1-15).

Susanti, Ida, 2013. *Mendongeng itu Mudah*. Yogyakarta: Genom

Tampubolon. 1993. *Mengembangkan minat dan kebiasaan membaca pada anak*. Aksara: Bandung.

Yuda, Andi. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*, Bandung: Mizan.

Lampiran:

Pengembangan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Kompetitif
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Mulai memahami kapan mengucakan salam, terima kasih dan maaf	Inisiatif
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri,	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Rasa ingin tahu yang tinggi	Pembelajar
		Memiliki kemampuan untuk mencari tahu atas berbagai hal yang diminati	Pembelajar
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Memilih sikap gigih (tidak mudah menyerah)	Pantang Menyerah
		Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif	Percaya Diri

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Kompetitif
jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman		Mampu menjadi pelopor bagi orang lain dalam hal kesegeraan menjalankan tugas	Inisiatif
		Mau melakukan tugas atau kegiatan baik secara mandiri atau atas permintaan pendidik	Pantang Menyerah
	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Berani tampil didepan umum	Percaya Diri
		Optimisme atau rasa percaya diri yang tinggi (berusaha mencari tahu)	Pembelajar
		Memiliki rasa yakin akan kemampuan diri	Pantang Menyerah
	1.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap	Memahami peraturan dan disiplin	Pembelajar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Kompetitif
	aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan		
	1.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	Terbiasa mengerjakan keperluan sendiri	Mandiri
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	Mandiri
		Mau melakukan tugas tanpa disuruh	Inisiatif
	2.10. Memiliki perilaku yang	Membangun kerjasama	Inisiatif

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Kompetitif
	mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain		
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	Mengikuti pembelajaran dengan gembira Terbiasa mengambil makanan dan minuman secukupnya serta makan minum sendiri	Mandiri Mandiri
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung-jawab	Mampu menyelesaikan tugas sendiri Bersikap bebas tidak bergantung atau mudah terpengaruh oleh orang lain	Mandiri Mandiri
		Mampu menyelesaikan tugas dengan upaya yang maksimal	Pantang Menyerah
		Mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik	Pantang Menyerah

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Kompetitif
	2.13.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	dengan sungguh-sungguh Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada/senang, sedih, antusias	Inisiatif
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan	3.10.Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Anak mau menceritakan kembali isi cerita	Percaya Diri

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Kompetitif
informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain			
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhhlak mulia	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	Anak bangga terhadap hasil karya sendiri	Percaya Diri

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Kompetitif
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan	Percaya Diri

Model Penumbuhan

Sikap Kompetitif

Formula pembelajaran dalam wujud model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita merupakan salah satu upaya menumbuhkan sikap kompetitif sejak usia dini. Formula ini merupakan hasil ujicoba dan pengembangan yang dilakukan pada PAUD Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Paket pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif bagi anak usia dini ini dilengkapi dengan 5 panduan bercerita yang melingkupi: vokal, ekspresi, gerak, bahasa dan media serta panduan evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak terhadap nilai kompetitif. Melalui pembelajaran ini, anak ditumbuhkembangkan nilai-nilai karakter, yang di antaranya: percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Harapannya, pendidik dapat secara optimal dalam mempersiapkan pembelajaran guna menumbuhkan karakter anak, terutama sikap kompetitif dengan optimal.

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

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



PANDUAN



seri karakter
anak usia dini

olah bahasa

PP-PAUD & DIKMAS JAWA BARAT

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita

Panduan Olah Bahasa Dalam Bercerita Bagi Pendidik PAUD

Penanggung Jawab:

Muhammad Hasbi

Penulis:

Hj. Susi Susiati

Pengembang:

Endin Suhanda

Hj. Susi Susiati

Arlina

Pakar:

Leli Kurniawati, S.Pd, M.Mus

Kontributor:

PAUD Rancage Kabupaten Sumedang

RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

Kata Pengantar

Pendidik memiliki peran penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, sehingga anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangan dan usianya. Guna membantu pendidik menstimulasi kemampuan peserta didik dalam proses pengembangan model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita, maka perlu ada panduan ujicoba sehingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Penyusunan Panduan diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengelola dan melaksanakan penggunaan metode bercerita.

Panduan ini terdiri dari panduan olah bahasa, **Olah Bahasa**, olah media, olah vokal, olah ekspresi, olah gerak, dan panduan penilaian. Secara umum panduan ini akan mendorong pendidik agar dapat menerapkan langkah-langkah yang terutang dalam model atapun pendidik dilapangan dapat berkreasi mencari langkah atau prosedur dalam melakukan pembelajaran dengan metode bercerita sehingga dapat mencapai hasil sesuai optimal.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd.

NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	ii
Daftar Isi.....	iii
Latar Belakang.....	1
Tujuan Menyusun Bahan Belajar	2
Olah Bahasa	2
Hasil Yang Diharapkan	3
Pengertian, Fungsi, Prinsip,Tujuan Bahasa Bagi Anak Usia Dini.....	4
Pengertian.....	4
Fungsi Bahasa bagi anak	5
Prinsip Pengembangan Bahasa	6
Tujuan Bahasa.....	7
Langkah-Langkah Penerapan Olah Bahasa	13
Persiapan	15
Pelaksanaan	16
Latihan Penerapan Olah Bahasa Dalam Bercerita.....	18
Daftar Pustaka.....	20



Latar Belakang

Bahasa merupakan alat penting bagi anak dalam berkomunikasi. Melalui berbahasa anak akan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya dengan orang lain. Tanpa bahasa anak tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa, sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak.

Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan dan tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.

Bahasa mencakup komunikasi non verbal dan komunikasi verbal serta dapat dipelajari secara teratur, tergantung pada kesempatan belajar yang dimiliki anak, demikian juga bahasa merupakan landasan bagi anak untuk mempelajari berbagai pengetahuan, sebelum anak belajar pengetahuan

lain anak perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik.

Mengajarkan Bahasa kepada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui bercerita, mengingat anak didik belum mampu mengungkapkan kata-kata dengan lancar dan masih sulit berbicara dengan kalimat sederhana yang benar. Untuk membantu pengembangan berbahasa pada anak usia dini maka disusunlah panduan olah bahasa melalui metode bercerita.



Tujuan Menyusun Bahan Belajar

1. Memudahkan pendidik mempelajari olah bahasa dalam kegiatan bercerita;
2. Memandu pendidik PAUD agar memiliki pengetahuan dan keterampilan olah bahasa dalam kegiatan bercerita.



Olah Bahasa

1. Pengertian Olah Bahasa

Olah bahasa dalam kegiatan bercerita adalah

suatu kegiatan berlatih untuk memilih bahasa dan komunikasi yang mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga anak-anak dapat dengan mudah memahami alur cerita yang disampaikan.

2. Tujuan Olah bahasa

- a. Melatih anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbedahan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis;
- b. Meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak dalam berbahasa sesuai dengan tahap perkembangannya;
- c. Membantu anak untuk menumbuhkan daya imajinasi melalui Bahasa.



Hasil Yang Diharapkan

1. Pendidik dapat menerapkan olah bahasa pada pembelajaran melalui metode bercerita;
2. Anak memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan berbahasa sesuai dengan tingkat perkembangan.



Pengertian, Fungsi, Prinsip,Tujuan Bahasa Bagi Anak Usia Dini



Pengertian

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Melalui bahasa manusia dapat berinteraksi dan berkomunikasi mengemukakan hasil pemikirannya dan dapat mengekspresikan perasaannya. Dengan bahasa orang dapat membuka cakrawala berfikir dan mengembangkan wawasannya.

Ensiklopedia Indonesia (1980) mendefinisikan bahasa adalah kumpulan kata dan aturan yang tetap di dalam menggabungkannya berupa kalimat, merupakan sistem bunyi yang melambangkan pengertian-pengertian tertentu. Sementara Fred Ebbeck (1989) bahasa dapat dimaknai sebagai suatu sistem tanda, baik lisan maupun tulisan merupakan sistem komunikasi antar manusia. Lebih lanjut Yus Badudu (1989) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat penghubung atau

komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan perasaan dan keinginannya. Sedangkan menurut Eliason, bahasa adalah alat untuk berfikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Eliason (1994) menyatakan bahwa bahasa meliputi berbicara, menyimak, menulis dan keterampilan membaca.



Fungsi Bahasa bagi anak

Secara umum bahasa bagi Anak Usia Dini (AUD) memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar. Secara khusus sebagai alat untuk:

1. berkomunikasi dengan lingkungan;
2. mengembangkan kemampuan intelektual anak;
3. mengembangkan ekspresi anak;
4. menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.



Prinsip Pengembangan Bahasa

Dalam mengembangkan bahasa AUD perlu memperhatikan prinsip sebagai berikut:

1. Sesuaikan dengan tema kegiatan dan lingkungan terdekat. Misalnya tentang jenis-jenis kendaraan, bagian-bagian kendaraan, gunanya, warnanya dll;
2. Berorientasi pada kemampuan yang hendak dicapai sesuai potensi anak. Misalnya anak dapat menyebutkan makanan khas kota dimana dia berada;
3. Tumbuhkan kebebasan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dikaitkan dengan spontanitas. Misalnya anak dapat mengungkapkan pengalamannya yang berkaitan dengan naik kendaraan;
4. Diberikan alternatif pikiran dalam mengungkapkan isi hatinya. Apabila anak sulit mengungkapkan pikirannya dengan kata-kata, bisa dilakukan melalui tulisan atau gambar;
5. Komunikasi pendidik dan anak akrab dan menyenangkan;

6. Pendidik menguasai pengembangan bahasa;
7. Pendidik bersikap normatif, model, contoh pengguna bahasa Indonesia yang baik dan benar;
8. Bahan pembelajaran membantu pengembangan kemampuan dasar anak;
9. Tidak menggunakan huruf satu-satu secara formal.
10. Pendidik menguasai sistem bahasa positif misalnya; “jangan ribut” bisa diganti dengan kata “ pelankan suaramu”.
11. Pendidik menguasai berbagai jenis tanda baca.
12. Pendidik harus menguasai intonasi dan ekspresi ketika berbahasa.



Tujuan Bahasa

Bahasa mencakup komunikasi non verbal dan komunikasi verbal serta dapat dipelajari secara teratur, tergantung pada kesempatan belajar yang dimiliki anak, Tujuan khusus komunikasi bagi anak meliputi: Bahasa reseptif, bahasa ekspresif, komunikasi verbal, mengingat dan membedakan.

1. Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif adalah bahasa pasif yang memiliki tujuan khusus untuk;

- a. Membantu anak mengembangkan kemampuan mendengarkan, contohnya mendengarkan cerita yang disampaikan pendidik;
- b. Membantu anak mengidentifikasi konsep melalui pemahaman pelabelan kata-kata yang didengarnya dari suatu cerita. Oleh karena itu tema yang dipilih dalam cerita bagi AUD pilihlah tema yang jelas dan sederhana;
- c. Meningkatkan kemampuan merespon pembelajaran langsung, contohnya; anak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik dari isi cerita;
- d. Membantu anak untuk mereaksi setiap komunikasi lainnya contohnya; anak dapat memberi respon ketika ia mendengarkan cerita yang disampaikan pendidik, orang tua atau teman sebayanya.

2. Bahasa ekspresif

Bahasa ekspresif bertujuan untuk membantu anak mengekspresikan kebutuhan, keinginan

dan perasaan secara verbal dengan cara mendorong anak untuk:

- a. Berbicara secara lebih jelas dan tegas sehingga mudah dipahami.
- b. Belajar bahasa yang pasih baik ucapan maupun susunan kalimatnya sehingga mudah dimengerti oleh orang lain melalui pemberian contoh nyata. Pendidik diharapkan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam menyampaikan suatu cerita.
- c. Memahami bahwa komunikasi dapat berpengaruh secara lebih efektif terhadap lingkungan sosial dan lingkungan anak.

3. Komunikasi non verbal

Komunikasi non verbal dapat dilakukan ketika pendidik menyampaikan suatu cerita, sehingga anak dapat menirukan apa yang dirasakan pendidik dalam bercerita. Tujuan dari komunikasi non verbal adalah untuk:

- a. Membantu anak untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui ekspresi wajah.

Contohnya:

Ketika pendidik bercerita yang lucu anak-anak pasti ikut tertawa sehingga akan tampak wajah yang ceria. Ketika mendengarkan cerita sedih maka akan tampak wajah ikut sedih bahkan mungkin sampai meneteskan air mata. Tema cerita yang dipilih harus mengandung pesan yang positif misalnya ceria, riang, bahagia, gembira, jangan memilih tema yang negatif seperti sedih, marah, kecawa, membenci. Hal tersebut akan mempengaruhi pikiran anak sehingga akan membentuk karakter positif maupun negatif.



- b. Mendorong anak untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain.

Contoh;

Pendidik dalam menyampaikan cerita biasakan untuk memperhatikan pandangan mata kepada semua anak, tidak terfokus pada satu anak, sehingga terjadi kontak mata antara anak dan pendidik. Pendidik merupakan model bagi anak apapun yang dilakukan biasanya ditiru oleh anak, kontak mata yang biasa dilakukan pendidik ketika bercerita, akan ditiru pula oleh anak ketika berinteraksi dengan orang lain.

4. Mengingat dan membedakan

Kegiatan yang dilakukan pendidik dalam tahap ini dengan cara:

- a. Mengajar anak untuk membedakan antara tipe/ nada/ kerasnya bunyi;
- b. Membantu anak untuk mengulang dan meniru pola mimik;
- c. Membantu anak mengirim pesan verbal yang kompleks;
- d. Meningkatkan kemampuan anak untuk

mengingat, membangun dan mendidik.

Untuk mendorong tujuan anak dalam berkomunikasi melalui mengingat dan membedakan, maka usahakan agar anak bisa menghayati cerita, sebaiknya anak dibiarkan ikut berinteraksi dengan bercerita. Anak biasanya ingin menjadi bagian dari cerita atau menirukan tokoh dalam cerita, biarkan saja ini terjadi karena tidak akan merusak cerita yang disampaikan. Bantulah anak untuk memahami isi cerita sehingga dapat mengulang kembali cerita yang telah didengarnya. Ajaklah anak menggali pendapat-pendapat sendiri dengan cara stimulasi beberapa pertanyaan. Ketika isi ceritanya menarik dan pendidik dapat membawakannya dengan penggunaan bahasa yang jelas, nada suara tinggi, rendah, kecil, besar, lambat maupun cepat dengan tepat serta ekspresi dan gerakan menarik perhatian anak. Cerita yang dibawakan dengan baik akan mudah diingat oleh anak dan anak dapat menceritakan kembali isi cerita yang telah disampaikan.

Ketika bercerita atau mendengarkan cerita,

anak belajar berbicara dalam gaya yang menyenangkan serta menambah perbedahan kata dan bahasanya. Hal ini merupakan faktor pendukung bagi kemampuan penyesuaian sosial anak. Cerita juga memberi ide baru bagi anak yang berguna untuk menstimulasi atau merangsang munculnya kreativitas.



Langkah-Langkah Penerapan Olah Bahasa

Penerapan Bahasa pada AUD adalah Anak-anak belajar bahasa melalui interaksi dengan lingkungannya baik lingkungan rumah, sekolah, atau masyarakat. Di sekolah anak belajar bahasa melalui interaksi dengan pendidik, teman sebangku dan orang dewasa lainnya. Peran pendidik PAUD perlu memahami tentang perkembangan dan pengembangan bahasa anak.

Untuk mendukung penerapan bahasa pada AUD sehingga anak dapat, mengekspresikan diri dan berkomunikasi, salah satunya melalui pembelajaran

PAUD dengan metode bercerita. Penggunaan metode bercerita dapat mengembangkan keterampilan berbahasa pada dua aspek, yaitu: berbicara dan menyimak. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang bersifat produktif karena anak dituntut untuk menghasilkan bahasa. Keterampilan menyimak bersifat reseptif karena anak lebih banyak menyerap bahasa selama mendengarkan cerita.

Bagaimana langkah penerapan olah bahasa pada AUD melalui bercerita yang dilakukan oleh pendidik? Penerapan bahasa dalam bercerita adalah suatu cara dimana pendidik dapat menggunakan bahasa melalui olah bahasa, artinya pendidik mampu memilih bahasa dan komunikasi yang mudah dipahami oleh AUD. Selama menyampaikan cerita, jangan sampai anak bingung dengan deskripsi yang sulit dipahami. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan pendidik dalam melakukan olah bahasa dalam menyampaikan cerita. Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Persiapan

1. Tentukan masalah yang akan diselesaikan melalui metode bercerita;
2. Tentukan tema cerita yang akan disampaikan;
3. Pilih jenis cerita yang akan disampaikan sesuai dengan tahap perkembangan anak;
4. Tentukan teknik yang akan digunakan dalam bercerita;
5. Penerapan olah bahasa dalam bercerita (memperhatikan kaidah-kaidah yang baku);
6. Pergunakan bahasa kongkrit karena anak berpikir kongkrit dan belum mampu berpikir abstrak;
7. Hapalkan garis besar ceritanya. Hayati pesan utamanya, jangan lupa membayangkan kapan harus melakukan improvisasi;
8. Pada anak-anak balita, bercerita harus detail walaupun sederhana karena semakin global, akan semakin abstrak dan semakin sulit dimengerti.



Pelaksanaan

1. Sampaikan bahasa cerita dengan antusias sehingga anak-anak akan antusias meresponnya;
2. Sesekali sampaikan bahasa dengan gaya interaktif dengan melibatkan anak-anak melalui cara, bernyanyi bersama, berpantun, tebak-tebakan, ataupun tanya jawab dengan berbagai aktifitas;

Contoh:

Pendidik meminta anak untuk mengikuti permainan "Tanya Aku" dengan langkah:

- a. Pendidik meminta anak untuk menjulurkan tangan kanan ke depan;
- b. Sikut pendidik disimpan di ujung jari tengah anak kemudian mengarahkan telunjuk pendidik sampai lengan anak;
- c. Tangan kiri anak disimpan pada lengan kanan yang telah diukur pendidik;
- d. Pendidik menggerakan telunjuk dan jari tengah secara bergantian hingga batas tangan anak yang disimpan pada bagian lengan disertai nyanyian yang berisi tanya

jawab yang disesuaikan dengan cerita yang disampaikan.

3. Selipkan bahasa yang menimbulkan keceriaan dengan kata-kata ataupun kalimat yang diplesetkan sehingga dasar ceria akan tetap bertahan ketika bercerita. Misalnya..... tolong..... menjadi lontong, seribu menjadi serbuuu, maaf menjadi mangap dan lain-lain;
4. Bayangkan kejadian seolah-olah kita berada pada peristiwa tersebut;
5. Isi cerita mengajak anak-anak untuk berpikir kearah imajinasi yang kongkrit.

Misalnya:

"apakah aku?"....bentuk nya bulat warnanya hitam dan putih, bisa berkedip, bisa menangis dan bisa melihat, aku adalah mata. Idealnya sebuah cerita harus menggambarkan sesuatu secara nyata sehingga menghasilkan bayangan yang tepat.



Latihan Penerapan Olah Bahasa Dalam Bercerita

Untuk melatih kemampuan pendidik dalam olah bahasa di bawah ini ada beberapa contoh yang dapat kita gunakan:

Latihan 1

Bacalah dialog cerita di bawah ini sesuai dengan intonasi yang tepat.

“Dodo....Dodo.....!” Panggil ibu.

“Iya.....Bu”, Jawab Dodo

“Dodo, dimana seharusnya kamu menyimpan buku mu, Nak ?”, Tanya Ibu.

Maaf bu.., Dodo lupa, seharusnya disimpan di atas rak.

Latihan 2

Buatlah satu buah paragraf cerita dengan memperhatikan kaidah-kaidah yang baku menggunakan tema di bawah ini!

1. Alam Sekitar
2. Binatang

Latihan 3

Buatlah cerita untuk mengasah kemampuan olah bahasa dalam meningkatkan imajinasi pada anak melalui kata kunci di bawah ini!

1. Ikan
2. Sepeda
3. Bunga

Latihan 4

Bacalah cerita dibawah ini, kemudian ulangi dan lakukanlah improvisasi.

Saliha terlihat sedih, Ibu bertanya pada saliha kau kenapa nak? aku sakit gigi bu... jawab saliha. Wah kalau itu kamu harus segera memeriksa gigi kamu ke dokter. Saliha gak mau bu.. saliha takut, saliha takut disuntik.

Daftar Pustaka

Adin, 2015. Asiknya Mendongeng dari Nol sampai Mahir.
Yogyakarta: Citra Media Pustaka.

<http://fazan.web.id/perkembangan-bahasa-pada-anak-usia-dini.html>, diakses pada tanggal 14 November 2016

<http://paudjateng.xahzgs.com/2015/09/pembelajaran-bahasa-anak-usia-dini.html>, diakses pada tanggal 14 November 2016

<http://paudjateng.xahzgs.com/2015/09/teori-perkembangan-bahasa-anak-usia-dini.html>, diakses pada tanggal 15 November 2016

<http://sintanirwana.blogspot.co.id/2013/05/upaya-meningkatkan-kemampuan-bahasa.html>. diakses pada tanggal 15 November 2016

Yuda, Andi.2007, Cara Pintar Mendongeng, Bandung: Mizan.

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif

Formula pembelajaran dalam wujud model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita merupakan salah satu upaya menumbuhkan sikap kompetitif sejak usia dini. Formula ini merupakan hasil ujicoba dan pengembangan yang yang dilakukan pada PAUD Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Paket pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif bagi anak usia dini ini dilengkapi dengan 5 panduan bercerita yang melingkupi: vokal, ekspresi, gerak, bahasa dan media serta panduan evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak terhadap nilai kompetitif. Melalui pembelajaran ini, anak ditumbuhkembangkan nilai-nilai karakter, yang di antaranya: percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Harapannya, pendidik dapat secara optimal dalam mempersiapkan pembelajaran guna menumbuhkan karakter anak, terutama sikap kompetitif dengan optimal.



PANDUAN



seri karakter
anak usia dini

olah ekspresi



Model Penumbuhan **Sikap Kompetitif** Melalui Metode Bercerita

Panduan Olah Ekspresi Dalam Bercerita Bagi Pendidik PAUD

Penanggung Jawab:

Muhammad Hasbi

Penulis:

Arlina

Pengembang:

Endin Suhanda

Hj. Susi Susiati

Arlina

Pakar:

Leli Kurniawati, S.Pd, M.Mus

Kontributor:

PAUD Rancage Kabupaten Sumedang

RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

Kata Pengantar

Pendidik memiliki peran penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, sehingga anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangan dan usianya. Guna membantu pendidik menstimulasi kemampuan peserta didik dalam proses pengembangan model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita, maka perlu ada panduan ujicoba sehingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Penyusunan Panduan diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengelola dan melaksanakan penggunaan metode bercerita.

Panduan ini terdiri dari panduan olah bahasa, olah bahasa, olah media, olah vokal, **Olah Ekspresi**, olah gerak, dan panduan penilaian. Secara umum panduan ini akan mendorong pendidik agar dapat menerapkan langkah-langkah yang terutang dalam model atapun pendidik dilapangan dapat berkreasi mencari langkah atau prosedur dalam melakukan pembelajaran dengan metode bercerita sehingga dapat mencapai hasil sesuai optimal.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd.

NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Latar Belakang.....	1
Tujuan Menyusun Bahan Belajar	3
Olah Ekspresi.....	4
Hasil Yang Diharapkan	8
Langkah – langkah Penerapan Olah Ekspresi.....	9
Perencanaan	9
Penerapan Olah Ekspresi	9
Latihan Penerapan Olah Ekspresi dalam Bercerita.....	11
Karakteristik Dalam Olah Ekspresi	12
Daftar Pustaka	15



Latar Belakang

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 dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan.

Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus memahami bagaimana peran dan fungsi metode bercerita dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak dalam bentuk ekspresi, seperti kemampuan berbahasa secara reseptif yang bersifat pengertian dan kemampuan berbahasa secara ekspresif yang bersifat pernyataan. Anak usia dini berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan dan ekspresi.

Olah ekspresi sebagai wujud dari kontak sosial dalam menyatakan gagasan atau ide-ide dan

perasaan-perasaan oleh setiap individu, sehingga dalam mengembangkan bahasa yang bersifat ekspresif, seorang anak memerlukan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak usia dini dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pribadi anak tersebut. Melalui bercerita, dapat membantu mereka dalam mengembangkan dan melatih kemampuan bahasa, ekspresi, dan gerak yang anak-anak miliki dan dengan melalui cerita anak lebih dituntut aktif dalam mengembangkan bahasanya khususnya bahasa ekspresif dibantu oleh arahan dan bimbingan pendidik.

Olah ekspresi merupakan bagian penting dalam penampilan bercerita. Gerak dan sikap tubuh merupakan salah satu cara penting yang bisa digunakan kita untuk menunjukkan ekspresi. Oleh karena itu, gerak dan sikap tubuh kita saat bercerita akan mempengaruhi anak-anak dalam memandang kita. Misalnya, kalau kita bercerita dengan gerak dan sikap tubuh yang santai saja atau kikuk, anak-anak mungkin akan meresponnya dengan sikap kurang hormat dan tidak memperhatikan kita. Berbeda kalau gerak dan

sikap tubuh kita sewajarnya, enerjik dan atraktif, anak-anak tentunya akan menyukai penampilan kita.

Ekspresi sangat penting sebagai ungkapan perasaan seseorang yang menunjukkan suatu kondisi tertentu, misalnya ekspresi ketika anak marah, menangis, bahagia, dan sebagainya. Melalui penggunaan ekspresi dalam bercerita, maka anak dirangsang dan dilatih untuk mengasah perasaan dan menunjukkan perasaan tertentu dalam menyikapi suatu hal.



Tujuan Menyusun Bahan Belajar

1. Memahami pengertian olah ekspresi dalam bercerita;
2. Memahami bentuk olah ekspresi dalam bercerita;
3. Menerapkan langkah-langkah olah ekspresi dalam bercerita.



Olah Ekspresi

1. Pengertian

Ekspresi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya). Sedangkan ekspresi menurut Soehardjo (2005: 121) adalah ungkapan perasaan pelaku seni. Perasaan yang dimaksud adalah perasaan khusus yang dapat membangun sikap serta nilai. Munculnya dipicu oleh interaksi pelaku seni dengan lingkungannya. Jika intuisi atau imajinasi itu disertai dengan dorongan dari dalam batin, maka proses kreasi akan terus berlanjut dan mendapat tanggapan yang menarik dari pendengarnya. Dapat disimpulkan bahwa ekspresi adalah berkaitan dengan mimik wajah yang ditimbulkan sesuai dengan perasaan yang akan dimunculkannya.

Bercerita untuk anak-anak harus dilakukan dengan penjiwaan atau penghayatan disertai dengan ekspresi yang sesuai alur cerita. Akan

hambar dan monoton cerita yang sampaikan bila tidak bisa menyampaikan cerita dengan penghayatan. Bercerita tanpa penghayatan akan mengakibatkan pula tidak munculnya emosi dan imajinasi dari cerita yang sampaikan. Anak-anak yang mendengarkan cerita akan mengalihkan fokusnya.

Cerita yang disampaikan dengan penuh penjiwaan/ penghayatan tentunya juga akan menghasilkan ekspresi wajah yang setara dengan emosi cerita atau tokoh-tokoh ceritanya. Mungkin saja ekspresi wajah kita bisa keluar tanpa penghayatan, namun itu tentunya akan sangat berbeda jauh dengan ekspresi yang dilahirkan dari dalam hati saat menuangkan cerita. Ekspresi wajah yang benar akan terlihat dari mata, sebab mata adalah pusat ekspresi. Jadi jelas bahwa penjiwaan dan penghayatan sangat terkait erat dengan ekspresi wajah yang terlihat ketika bercerita. Sebisa mungkin seorang pencerita berlatih membentuk sedemikian rupa mimik agar anak-anak dapat ikut terbawa suasana. Bagaimana mimik tersenyum, senang, tertawa, sedih,

menangis, marah, kesal, dan lain sebagainya.

Pendidik harus ekspresif karena kalau pendidik lemas dan datar dalam bercerita, maka anak akan malas mendengarnya. Bercerita harus diikuti dengan perubahan intonasi, mimik, dan bahasa tubuh. Mimik harus sesuai dengan dongengnya. Sertakan emosi agar anak menghayati dan mengikutinya dengan emosi pula. Bedakan mimik, ucapan, maupun tokoh yang ada dengan mengidentikan diri pada tokoh tersebut, atau boneka yang dibayangkan sebagai tokoh utama. Berilah ekspresi pada apa yang pendidik ceritakan, tapi jangan dilebih-lebihkan. Ekspresikan ungkapan emosi dalam dongeng seperti marah, sakit, terkejut, bahagia, gembira, atau sedih agar anak mengenal dan memahami bentuk-bentuk emosi.

Semua orang pasti dapat melakukannya karena ekspresi tersebut selalu muncul dalam keseharian. Banyak kesempatan untuk tampil semenarik mungkin sehingga mendapat perhatian yang besar dari anak-anak, selama kita mau mengusahakannya. Tidak selalu saat bercerita di hadapan anak-anak, tapi bisa juga

saat menyapa atau bersenda gurau. Sebenarnya tidak begitu sulit selama kita bisa mengerti perasaan mereka, mau tahu keinginan mereka, serta mau bersahabat dengan mereka.

Berikut ekspresi yang dapat dilakukan saat bercerita adalah sebagai berikut:

1. Ekspresi sedih: terisak-isak, menangis tersedu-sedu;
2. Ekspresi kesal: merengek-rengek;
3. Ekspresi marah: geram;
4. Ekspresi senang: tersipu-sipu, tertawa terbahak-bahak.
5. Ekspresi wajah bintang: Monyet, harimau dsb
6. Ekspresi termenung

2. Tujuan Olah Ekspresi

Bila tampil bercerita tanpa membentuk sedemikian rupa mimik dan ekspresi, maka jalannya cerita akan terasa kering tanpa kekuatan. Penggunaan ekspresi dalam bercerita memiliki peranan yang sangat penting dan bertujuan untuk:

1. Menambahkan penandasan visual dan emosional atas cerita yang disampaikan;
2. Mengungkapkan perasaan dan membuat suara terdengar hidup;
3. Menyampaikan gagasan dan perasaan melalui wajah;
4. Memberikan gambaran yang kongkrit terhadap imajinasi anak.



Hasil Yang Diharapkan

Pendidik mampu menerapkan olah ekspresi pada saat bercerita di depan AUD sesuai dengan alur dan karakter tokoh yang ada dalam isi cerita agar isi pesan moral dapat tersampaikan dengan baik dan menarik yang pada akhirnya akan menumbuhkan sikap kompetitif serta mampu menstimulasi perkembangan kecerdasan dan emosional anak.



Langkah – langkah Penerapan Olah Ekspresi



Perencanaan

1. Menetapkan tujuan dan tema cerita dari suatu cerita yang sudah ditentukan;
2. Mengenali tokoh-tokoh beserta karakternya yang ada di dalam cerita tersebut;
3. Menetapkan bentuk ekspresi sesuai dengan alur cerita dan karakter penokohan.



Penerapan Olah Ekspresi

Berusahalah menciptakan suasana agar anak semakin tertarik dan percaya kepada kita. Buatlah juga agar anak-anak mau bertahan dan terus merasa aman di dekat kita. Sekalipun kegiatan bercerita hanya dilakukan selama 5 (lima) menit, tetap mampu menciptakan suasana yang menyenangkan. Ekspresi dapat mempengaruhi cara bercerita yang baik. Coba bayangkan bila hanya berdiri tegap tanpa ekspresi ketika bercerita, pasti

akan membosankan.

Ekspresi wajah juga mempunyai peranan penting terutama mata. Orang marah, gembira, atau bingung dan sebagainya dapat ditunjukkan melalui pandangan pencerita. Pada saat pendidik berekspresi, keselarasan antara isi cerita dengan gaya bicara akan membuat anak mudah untuk membayangkan siatuasi yang terjadi dalam cerita. Lalu secara tidak langsung lakukan pula gerakan tangan, bahu, atau seluruh tubuh untuk ,mengekspresikan gagasan, perasaan, atau sikap. Teknik bercerita yang sangat sederhana sebenarnya selalu menggunakan gerakan menatap pada anak, sambil membuat mimik yang seru. Lebih ramai lagi jika pendidik menggunakan bantuan gambar dan lagu atau nyanyian.



Latihan Penerapan Olah Ekspresi dalam Bercerita

1. Pendidik harus ekspresif. Kalau pendidik lemas dan datar dalam bercerita, anak malas mendengarnya. Bercerita harus diikuti dengan perubahan intonasi, mimik, intonasi, dan bahasa tubuh. Intonasi suara harus pas dan jelas, sedangkan mimik harus arus sesuai dengan dongengnya. Sertakan emosi agar anak menghayati dan mengikutinya dengan emosi pula. Bedakan mimik, ucapan, maupun tokoh yang ada dengan mengidentikkan diri pada tokoh tersebut, atau boneka yang dibayangkan sebagai tokoh utama. Berikanlah ekspresi pada apa yang pendidik ceritakan, tapi jangan dilebih-lebihkan.
2. Berikan penekanan pada dialog atau kalimat tertentu dalam dongeng yang pendidik tuturkan, kemudian lihatlah reaksi anak bisa melanjutkannya atau mengantikannya dengan dongeng yang lain. Ekspresikan ungkapan emosi dalam dongeng, seperti marah, sakit, terkejut, bahagia, gembira, atau sedih agar

anak mengenal dan memahami bentuk-bentuk emosi. Bila perlu, sertakan benda-benda tambahan seperti boneka, bunga atau benda lain yang tidak membahayakan.

3. Idealnya pandangan mata mengarah pada mata murid, asal jangan menatap dengan terlalu tajam atau melihat pada murid-murid tertentu saja. Dalam bercerita, gunakanlah ekspresi muka (takut, marah, benci, senang). Ubahlah tekanan suara (berat, ringan), kecepatan suara (cepat, lambat), dan volume suara (keras, kecil), serta bentuk suara (gagap, serak).



Karakteristik Dalam Olah Ekspresi

1. Olah Ekspresi harus diawali kepercayaan diri. Tanpa kepercayaan diri kita tidak akan mampu secara maksimal memberikan gambaran ekspresi yang diharapkan.
2. Untuk meningkatkan kepercayaan diri untuk olah ekspresi kamu dapat melihat berbagai referensi olah ekspresi di media internet ataupun kamu dapat melatih diri didepan kaca.

Untuk menirukan berbagai ekspresi.

3. Pahami betul suasana dari alur cerita dan karakter penokohan sehingga kamu dapat mengurangi kesalahan mimik wajah yang tidak sesuai dengan ekspresi yang seharusnya digambarkan sehingga anak akan sulit menterjemahkan setiap bahasa dalam cerita. Misalnya suasana senang tapi wajah muram ataupun sebaliknya suasana sedih wajah senang.
4. Faktor penentu ekspresi wajah bisa bisa kita mainkan melalui mata, alis, mulut untuk mempermudah latihan oleh ekspresi memang harus sering melihat gambar yang kemudian kita tiru.
5. Olah ekspresi intinya sangat berkaitan dengan olah tubuh, olah vokal, olah bahasa semua terintegrasi secara menyeluruh ketika kita melakukan bercerita.

Dibawah ini ada beberapa latihan yang bisa digunakan untuk mengolah ekspresi diantaranya:

1. Berlatih sendiri

Alat: Cermin

Katakan dan Ekspresikan sesuai dengan kalimat

dibawah ini!

- a. Tolong...! Tolong....!
 - b. Apa ?
 - c. Aku termenung, sambil menatap ke arah luar jendela.
 - d. Diam! Jangan ganggu aku.
 - e. Maafkan aku Ibu..., aku mohon maafkan aku bu..!
 - f. Pergi kau dari sini...
 - g. Aw..! aduh..!, kaki ku tertusuk jarum.
2. Berlatih berpasangan
- Ekspresikan wajahmu didepan temanmu sesuai perintah secara bergantian.
- a. Marah
 - b. Menjerit
 - c. Takut
 - d. Bingung
 - e. Sedih
3. Tirukan gambar ekspresi dibawah ini



Daftar Pustaka

- Ebe. 2010. Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini; <http://ebekunt.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 04 juni 2013.
- Nur Lailatul Fitrotin. 2012., Strategi Pembelajaran PAUD; <http://blog2.tp.ac.id/nurlailatulfitrotin>. di akses pada tanggal 04 juni 2013.
- Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida. 2013. Pendidikan karakter Anak Usia Dini. Jogjakarta; Ar-Ruzz Media.
- Novi Romawati dan Aamprogresif. 2011. Pengertian Metode Bercerita. Diakses pada tanggal 18 Juni 2013 di <http://id.shvoong.com>
- Rochmadi, Aries. 2011. Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Bercerita; <http://rohmadiaris21.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 04 Juni 2013.

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif

Formula pembelajaran dalam wujud model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita merupakan salah satu upaya menumbuhkan sikap kompetitif sejak usia dini. Formula ini merupakan hasil ujicoba dan pengembangan yang dilakukan pada PAUD Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Paket pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif bagi anak usia dini ini dilengkapi dengan 5 panduan bercerita yang melingkupi: vokal, ekspresi, gerak, bahasa dan media serta panduan evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak terhadap nilai kompetitif. Melalui pembelajaran ini, anak ditumbuhkembangkan nilai-nilai karakter, yang di antaranya; percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Harapannya, pendidik dapat secara optimal dalam mempersiapkan pembelajaran guna menumbuhkan karakter anak, terutama sikap kompetitif dengan optimal.



PANDUAN



seri karakter
anak usia dini

olah gerak



Model Penuhan **Sikap Kompetitif** Melalui Metode Bercerita

Panduan Olah Gerak Dalam Bercerita Bagi Pendidik PAUD

Penanggung Jawab:

Muhammad Hasbi

Penulis:

Arlina

Pengembang:

Endin Suhanda

Hj. Susi Susiati

Arlina

Pakar:

Leli Kurniawati, S.Pd, M.Mus

Kontributor:

PAUD Rancage Kabupaten Sumedang

RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

Kata Pengantar

Pendidik memiliki peran penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, sehingga anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangan dan usianya. Guna membantu pendidik menstimulasi kemampuan peserta didik dalam proses pengembangan model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita, maka perlu ada panduan ujicoba sehingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Penyusunan Panduan diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengelola dan melaksanakan penggunaan metode bercerita.

Panduan ini terdiri dari panduan olah bahasa, olah bahasa, olah media, olah vokal, olah ekspresi, **Olah Gerak**, dan panduan penilaian. Secara umum panduan ini akan mendorong pendidik agar dapat menerapkan langkah-langkah yang terutang dalam model atapun pendidik dilapangan dapat berkreasi mencari langkah atau prosedur dalam melakukan pembelajaran dengan metode bercerita sehingga dapat mencapai hasil sesuai optimal.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd.

NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Latar Belakang.....	1
Tujuan Menyusun Bahan Belajar	2
Olah Gerak	3
Hasil yang Diharapkan.....	7
Langkah – langkah Penerapan Olah Gerak	8
Persiapan	8
Penerapan Olah Gerak.....	8
Latihan Penerapan Olah Gerak dalam Bercerita	10
Teknik dalam olah.tubuh	12
Daftar Pustaka.....	14



Latar Belakang

Pendidikan pada anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi pengetahuan, keterampilan yang merupakan pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan sepanjang hayat. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Pada hakekatnya pendidikan anak adalah suatu pendidikan yang mampu untuk membuat mereka belajar dengan tidak memaksa mereka untuk bisa namun, setidaknya itu adalah proses dari belajar yang menyenangkan. Salah satu dasar pembelajaran bagi anak adalah menyimak dan memperhatikan. Kemampuan menyimak pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan cara-cara yang

tidak memaksa, bahkan sebaliknya dapat menyenangkan anak. Cara tersebut dapat diperoleh melalui bercerita.

Ada suatu ungkapan "seorang pendidik yang tidak bisa bercerita, ibarat orang yang hidup tanpa kepala". Betapa tidak, bagi para pengasuh anak-anak (Pendidik) keahlian bercerita merupakan salah satu kemampuan yang wajib dikuasai. Melalui metode bercerita inilah pendidik mampu menularkan pengetahuan dan menanamkan nilai budi pekerti luhur secara efektif, dan anak-anak menerima dengan senang hati. Akan tetapi, bercerita harus didukung dengan olah gerak yang dapat menarik perhatian anak-anak sesuai dengan alur cerita dan penokohan.



Tujuan Menyusun Bahan Belajar

1. Memahami pengertian olah gerak dalam bercerita;
2. Memahami bentuk olah gerak dalam bercerita;
3. Menerapkan langkah-langkah olah gerak dalam bercerita.



Olah Gerak

1. Pengertian Olah Gerak

Visualisasi gerak/ peragaan adalah memperagakan apa yang diucapkan oleh pencerita dari bahasa verbal menjadi bahasa gerak. Misalnya, ketika pencerita sedang menceritakan satu tokoh yang sedang berlari, maka pencerita bisa memperagakan gerak lari tersebut di tempat. Peragaan ini penting untuk pendengar agar terjembatani antara imajinasi dan realitas atau gambarannya.

Tubuh merupakan bagian penting dalam penampilan bercerita. Gerak dan sikap tubuh merupakan salah satu cara penting yang bisa digunakan kita untuk menunjukkan emosi. Oleh karena itu gerak dan sikap tubuh kita saat bercerita akan mempengaruhi anak-anak dalam memandang kita. Misalnya, kalau kita bercerita dengan gerak dan sikap tubuh yang santai saja atau kikuk, anak-anak mungkin akan meresponnya dengan sikap kurang hormat dan tidak memperhatikan. Berbeda kalau gerak dan

sikap tubuh sewajarnya, enerjik dan atraktif, anak-anak tentunya akan menyukai penampilan kita.

Gerakan tubuh harus dijaga agar tidak mengalihkan perhatian para pendengar dari fokus mereka terhadap cerita. Tanpa disadari, sebagian orang sering melakukan gerakan-gerakan tangan yang sebenarnya mengganggu, misalnya menggaruk kepala, memasukkan tangan ke saku celana, memandang ke arah atas, dan sebagainya. Ketika bercerita sebaiknya menggerakan tubuh, tapi disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak berlebihan sehingga tidak membuat pendengar menjadi bingung.

Sebagai pencerita kita bisa menggunakan gerak tubuh untuk memperjelas pesan yang ingin kita sampaikan adapun beberapa bagian tubuh yang dapat kita latih dalam proses bercerita diantaranya: (Kepala, Mata, Mulut, Tangan, Badan, Kaki) Koordinasi gerak tubuh atau gabungan anggota tubuh Misal gerak tangan dan badan ketika mencontohkan gerakan pohon tertiar angin.

Beberapa jenis gerakan yang bisa dilakukan ketika bercerita:

2. Gerakan Tangan

Tunjukanlah gerakan yang sesuai dengan cerita yang diceritakan. Misalnya, jika bercerita tentang seseorang yang sedang berbisik, maka perlu menirukan gaya orang yang sedang berbisik. Gerakan pantomim sederhana juga bisa disisipkan saat bercerita. Misalnya ketika bercerita tentang kuda melompat, menyontohkannya dengan gerakan melompat disertai ekspresi muka yang mendukung. Biarkan anak belajar berimajinasi sesuai usianya. Bila ia sudah bisa membuat beberapa gerakan, manfaatkan hal tersebut.

3. Gerakan mata

Hal yang paling penting dalam bercerita adalah gerakan mata. Jangan sekali-kali mata menerawang ke angkasa. Tataplah mata anak, dengan tatapan ini maka pendidik dapat menguasai perhatiannya. Ketika bercerita kepadanya, ingatlah bahwa suara, mimik, serta sorotan mata sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidik dalam menarik perhatian

anak. Jagalah kontak mata dengan anak saat bercerita. Buatlah sinyal ketika bercerita akan atau telah berakhir. Ajukan pertanyaan pada anak untuk mengetahui apakah cerita yang telah disampaikan benar-benar diperhatikan. Doronglah ia untuk bertanya dan mengomentari cerita tersebut dan tanyakan kembali isi cerita kepadanya. Iringi juga dengan sentuhan perhatian dan cinta kasih kepadanya agar ia semakin merasa nyaman dengan kegiatan bercerita tersebut. Contoh olah gerak pada mata misalnya berkedip, melotot, tatapan kosong dan sbagainya.

4. Gerakan Kaki

Gerakan kaki dapat dilakukan dengan melompat, berlari, melangkah, cara berpindah tempat dsb.

5. Gerakan kepala

Gerakan kepala seperti mengangguk, menengok, menggeleng, dsb.

6. Gerakan Bibir

Gerakan bibir seperti monyong

7. Tujuan Olah Gerak

Bila kita tampil bercerita tanpa membentuk sedemikian rupa gerakan kita, maka jalannya cerita akan terasa kering tanpa kekuatan. Oleh karena itu penggunaan olah gerak dalam bercerita memiliki peranan yang sangat penting karena bertujuan untuk:

- a. Menambahkan penandasan visual dan emosional atas cerita yang disampaikan;
- b. Mengungkapkan perasaan dan membuat suara terdengar hidup;
- c. Menyampaikan gagasan dan perasaan melalui gerakan.



Hasil yang Diharapkan

Pendidik mampu menerapkan olah gerak pada saat bercerita agar isi pesan moral mampu tersampaikan kepada anak serta perkembangan kecerdasan AUD mampu terstimulasi secara optimal.



Langkah – langkah Penerapan Olah Gerak



Persiapan

- a. Menetapkan tujuan dan tema cerita;
- b. Pahamilah isi cerita dengan baik ;
- c. Menetapkan bentuk olah gerak berdasarkan alur cerita;
- d. Cobalah terlebih dahulu sebelum tampil.



Penerapan Olah Gerak

Sebelum bercerita, usahakan suasan hati ceria dan riang. Cintai sepenuh hati anak-anak yang ada di depan Anda. Bersikaplah dengan wajar, tidak bergerak gerik secara berlebihan atau dibuat-buat dan tidak terlalu sering mengulang-ulang gerakan yang sama. Tunjukan gerakan dengan sungguh-sungguh sesuai alur cerita. Penampilan gerak dan tubuh kita dalam bercerita juga berhubungan dengan karakter, sifat, kondisi dan usia tokoh cerita

yang digambarkan. Berdayagunakanlah tubuh secara optimal. Jadikanlah tubuh untuk bisa mendukung penampilan dalam bercerita. Bergerak dan bersikaplahlah dengan wajar namun kalau bisa enerjik dan atraktif hingga bisa membuat penampilan menjadi lebih menarik. Usahakan gerakan badan tidak statis hingga bisa mengakibatkan pergerakan tubuh terlihat monoton dan tidak bisa mempertahankan mata dan telinga anak-anak kepada,

Banyak sekali pencerita pemula, khususnya yang tidak menggunakan alat peraga, merasakan tubuhnya justru menjadi beban pada penampilannya. Anggota tubuh yang sering terasa jadi beban adalah kedua lengannya. Bahkan bingung harus diapakan kedua lengannya hingga ada yang akhirnya lengannya dimasukan ke dalam saku celana atau ada pula yang seringkali melakukan gerak-gerik tangan yang berulang-ulang dan cenderung kurang atau tidak sinkron dengan kata-kata yang diucapkan.



Latihan Penerapan Olah Gerak dalam Bercerita

1. Berdirilah dengan posisi kedua kaki tegak, hindarilah cara berdiri dan kebiasaan berdiri di atas satu kaki. Hal ini akan menimbulkan kesan arogan dan tidak respek terhadap audiensi;
2. Rendahkanlah badan secukupnya agar tampak lebih hangat dan bersahabat;
3. Selama bercerita posisi kedua tangan hendaklah selalu diangkat diatas pusar dan pinggang, serta lebih sering diangkat melebar;
4. Berpindahlah dari tempat berdiri awal. Perpindahan gerak dari satu titik ke titik berikutnya hendaknya memperhatikan kenyamanan dan estetika gerak. Beberapa pencerita menyarankan maksimal empat langkah perpindahan lalu istirahat beberapa saat, kemudian bergerak empat langkah kembali, mengingat empat langkah merupakan gerakan yang paling nyaman diikuti gerak kepala.
5. Latihan olah tubuh dasar yang bisa dilakukan seperti: senam kelenturan tubuh, koprol, *backroll*, gerakan bergetar, gerakan robot

(patah-patah), gerakan api, gerakan angin, gerakan pohon tumbuh, gerakan lilin meleleh, dan lain-lain.

Latihan Olah Tubuh:

Lakukanlah permainan tebak gaya

Melatih kepekaan gerak dan kemampuan berbahasa pada anak bisa melakukan permainan sederhana tebak gaya.

Misalnya: satu orang menyebutkan kata " Memasak" kemudian satu orang lainnya memperagakan tanpa bersuara.

Lakukanlah gerakan ringan berikut ini

1. Berlari di tempat
2. Melompati lubang
3. Mendorong Mobil
4. Meniup balon
5. Menendang bola.
6. Naik Motor atau pesawat terbang
7. Beberapa gerakan hewan seperti kelinci melompat, ikan berenang dsb.



Teknik dalam olah tubuh

1. Berdirilah dengan kedua posisi kaki tegak, hindari kebiasaan cara berdiri diatas satu kaki, karena akan menimbulkan kesan arogan atau tidak respek terhadap Audiens;
2. Rendahkan badan secukupnya agar terlihat lebih hangat dan bersahabat;
3. Posisi kedua tangan hendaklah selalu diangkat diatas pinggang dan pusar ketika bercerita. Serta sering diangkat melebar;
4. Berpindahlah dari tempat berdiri awal dengan memperhatikan kenyamanan dan estetika gerak, dengan saran maksimal empat langkah perpindahan lalu istirahat beberapa saat kemudian bergerak empat langkah kembali, mengingat empat langkah gerakan merupakan gerakan yang paling nyaman diikuti gerak kepala;
5. Menirukan Gerakan tokoh karakter, misalnya:
 - a. Manusia: Ayah berdiri dan berjalan penuh wibawa, Ibu berjalan anggun dan bergerak halus lemah lembut, Anak bergerak ceria

dan sedikit manja, Kakek/ Nenek bergerak sedikit tergopoh dan membungkuk.

- b. Binatang Monyet, dengan ciri khasnya satu tangan garuk garuk diatas kepala, tangan satunya lagi garuk garuk di pinggang, dan kaki ditekuk, sedikit kesamping;
- c. Kendaraan pesawat terbang/helikopter dengan mengangkat dari bawah hingga keatas melewati kepala dari kanan kekiri;
- d. Kereta Api dengan mengangkat tangan kanan sebatas dada dari depan terus maju kedepan dengan meliukan gerakan tangan kedepan.

Daftar Pustaka

- Damaiwati, E. 2007. Karena Buku Senikmat Susu. Surakarta; Indiva Media Kreasi.
- Ebe. 2010.,Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini; <http://ebekunt.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 04 juni 2013.
- Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida. 2013. Pendidikan karakter Anak Usia Dini. Jogjakarta; Ar-Ruzz Media.
- Novi Romawati dan Aamprogresif. 2011. Pengertian Metode Bercerita. Diakses pada tanggal 18 Juni 2013 di <http://id.shvoong.com>.
- Nur Lailatul Fitrotin. 2012., Strategi Pembelajaran PAUD; <http://blog2.tp.ac.id/nurlailatulfitrotin>. di akses pada tanggal 04 juni 2013.
- Rochmadi, Aries. 2011., Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Bercerita; <http://rohmadiaris21.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 04 Juni 2013.
- Susanti, Ida, 2013, Mendongeng itu Mudah, Yogyakarta: Genom

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif

Formula pembelajaran dalam wujud model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita merupakan salah satu upaya menumbuhkan sikap kompetitif sejak usia dini. Formula ini merupakan hasil ujicoba dan pengembangan yang dilakukan pada PAUD Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Paket pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif bagi anak usia dini ini dilengkapi dengan 5 panduan bercerita yang melingkupi: vokal, ekspresi, gerak, bahasa dan media serta panduan evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak terhadap nilai kompetitif. Melalui pembelajaran ini, anak ditumbuhkembangkan nilai-nilai karakter, yang di antaranya; percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Harapannya, pendidik dapat secara optimal dalam mempersiapkan pembelajaran guna menumbuhkan karakter anak, terutama sikap kompetitif dengan optimal.

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

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



PANDUAN



seri karakter
anak usia dini

olah media

PP-PAUD & DIKMAS JR

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita

Panduan Olah Media Dalam Bercerita Bagi Pendidik PAUD

Penanggung Jawab:

Muhammad Hasbi

Penulis:

Endin Suhanda

Pengembang:

Endin Suhanda

Hj. Susi Susiati

Arlina

Pakar:

Leli Kurniawati, S.Pd, M.Mus

Kontributor:

PAUD Rancage Kabupaten Sumedang

RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

Kata Pengantar

Pendidik memiliki peran penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, sehingga anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangan dan usianya. Guna membantu pendidik menstimulasi kemampuan peserta didik dalam proses pengembangan model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita, maka perlu ada panduan ujicoba sehingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Penyusunan Panduan diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengelola dan melaksanakan penggunaan metode bercerita.

Panduan ini terdiri dari panduan olah bahasa, olah bahasa, **Olah Media**, olah vokal, olah ekspresi, olah gerak, dan panduan penilaian. Secara umum panduan ini akan mendorong pendidik agar dapat menerapkan langkah-langkah yang terutang dalam model atapun pendidik dilapangan dapat berkreasi mencari langkah atau prosedur dalam melakukan pembelajaran dengan metode bercerita sehingga dapat mencapai hasil sesuai optimal.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd.

NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Latar Belakang.....	1
Tujuan Menyusun Bahan Belajar	3
Olah Media	3
Langkah Kegiatan	6
Perencanaan	7
Pelaksanaan	8
Pengembangan Bahan Ajar.....	15
Evaluasi	19
Daftar Pustaka.....	22



Latar Belakang

Pendidik memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik pada proses pembelajaran, dimana pendidik melakukan pendampingan dan fasilitasi agar peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. Guna mencapai hasil belajar yang optimal dari peserta didik, maka salah satu alat yang dapat digunakan adalah media belajar, dengan harapan dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi dan pesan yang diajarkan.

Dalam proses belajar di satuan PAUD, peran media memiliki fungsi yang dominan karena akan membantu peserta didik untuk lebih fokus dan tertarik dalam belajar. Peserta didik akan lebih tertarik belajar ketika materinya dilengkapi dengan berbagai media yang dapat menggugah minat belajar baik dari sisi bentuk, warna ataupun bahannya. Terkait penggunaan media dalam proses belajar melalui metode bercerita, posisi media sangatlah penting karena akan membantu pemahaman peserta didik terhadap pesan dan penekunan yang ada dalam cerita.

Secara umum belum semua pendidik dilapangan dapat mengoptimalkan media dalam proses pembelajaran begitu juga dalam penggunaan metode bercerita. Permasalahan yang dihadapi pendidik di lapangan mencakup; 1) kurang tersedia media pendukung dalam proses pembelajaran atau bercerita, 2) belum pernah mengikuti pelatihan tentang teknik bercerita melalui olah media 3) kurang termotivasi serta mengeksplorasi media yang tersedia.

Peran media pendukung dalam proses bercerita akan membantu pencapaian tujuan dan pesan yang akan disampaikan, sehingga pendidik perlu menguasai olah media baik yang sudah ada ataupun mengoptimalkan potensi yang tersedia. Adapun pentingnya olah media dalam mendukung proses bercerita adalah: 1) Agar cerita yang akan disampaikan lebih mudah disimak oleh anak karena melihat langsung dengan media pendukung isi cerita, 2) Agar anak lebih antusias dalam memperhatikan alur cerita yang disampaikan. 3) Agar anak bisa cepat berimajinasi langsung, dan 4) Agar anak lebih mudah mengerti apa isi cerita yang disampaikan.



Tujuan Menyusun Bahan Belajar

1. Memberikan kemudahan pada pendidik dalam mempelajari olah media dalam bercerita;
2. Memberikan pemahaman pada pendidik dalam mengolah media pada tahap perencanaan dan pelaksanaan;
3. Memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan mengenai jenis dan bentuk media yang dapat digunakan dalam metode bercerita;
4. Memberikan keterampilan pada pendidik untuk mengembangkan media pendukung proses bercerita.



Olah Media

1. Pengertian

Pada dasarnya media merupakan alat untuk menyampaikan pesan terhadap kelompok sasaran, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan. Sedangkan yang dimaksud olah media adalah suatu kegiatan merencanakan dan merancang bahan pendukung

proses pembelajaran bercerita dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang tersedia disekitar kelompok belajar.

2. Tujuan Olah Media

Secara umum tujuan olah media dalam bahan ajar ini adalah untuk:

- a. Menambah pengetahuan pada pendidik cara mengoptimalkan keberadaan media yang tersedia di kelompok belajar;
- b. Memandu pendidik dalam memilih media yang cocok untuk mendukung proses bercerita;
- c. Memberi pengalaman dalam membuat media yang sederhana, murah tetapi bermafaat untuk tumbuh kembang anak usia dini.

3. Jenis Media Pembelajaran Bercerita

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai potensi yang ada di lingkungan sekitar. Dilihat dari bentuknya media dapat digolongkan menjadi:

- a. Media cetak seperti: buku, komik, koran, majalah, buletin dan sebagainya.
- b. Alat-alat audio visual, seperti:
 - 1) Media pembelajaran tanpa proyeksi seperti papan tulis, papan tempel, papan flanel, bagan, diagram, grafik, poster, kartun, komik dan gambar;
 - 2) Media pembelajaran tiga dimensi: model benda asli, benda tiruan, boneka, topeng dan lainnya;
 - 3) Media pembelajaran yang menggunakan teknik atau mesin; Slide, film, kaset rekaman, radio, televisi, laboratorium elektronik, ruang kelas otomatis dan komputer;
 - c. Sumber-sumber masyarakat berupa objek peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan makalah dan sebagainya.
 - 4) Kumpulan benda atau barang yang dibawa dari masyarakat ke sekolah untuk dipelajari.
 - 5) Bisa ditambahkan tentang konsep media yang terbuat dari bahan alam dan limbah (barang bekas)



Langkah Kegiatan

Kegiatan olah media dalam proses pembelajaran menggunakan metode bercerita merupakan sesuatu yang cukup penting, karena dengan mengolah media akan membantu pendidik dalam melakukan proses bercerita. Dalam langkah mengolah media, memiliki 2 tahapan yang harus dilakukan yaitu tahap perencanaan dan pelaksanaan. Tahap perencanaan mengambarkan kegiatan atau prosedur yang harus dilakukan pendidik sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapakan. Sedangkan tahap pelaksanaan menggambarkan aktivitas yang harus dilakukan pendidik dari setiap langkah yang ada di proses pembelajaran.



Perencanaan

Sebelum bercerita, pendidik harus memahami terlebih dahulu tentang cerita apa yang hendak disampaikannya, tentu saja disesuaikan dengan karakteristik anak-anak usia dini. Dalam aspek perencanaan kegiatan yang harus dilakukan pendidik adalah:

1. Menelaah permasalahan yang dialami oleh peserta didik;
2. Menelaah jenis cerita yang akan dibawakan;
3. Melakukan pendataan kebutuhan sarana dan prasarana yang dibutuhkan;
4. Menetapkan jenis media yang akan digunakan untuk mendukung proses bercerita;
5. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan indikator kemampuan yang diharapkan mampu dicapai anak melalui bercerita;
6. STTPA yang relevan dengan karakter kompetitif yang diharapkan mampu dicapai anak melalui olah media dalam bercerita pendidik PAUD.



Pelaksanaan

Dalam aspek pelaksanaan kegiatan yang harus dilakukan pendidik adalah:

1. Memanfaatkan jenis media sesuai dengan tema yang dibawakan;
2. Gunakan media sesuai dengan penokohan dan karakter yang ada;
3. Ketika menggerakkan media harus sesuai dengan skenario dan karakternya;
4. Gerak tangan jangan kaku, dan gunakan bahasa yang sesuai dengan tumbuh kembang anak;
5. Gunakan media sesuai dengan jalan cerita serta jenis cerita yang dilakukan baik melalui media gambar, atau dengan menggunakan jenis media yang lainnya.

1. Olah Media

Media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada peserta didik tidak harus mahal. Pendidik dapat membuat dari bahan yang sederhana dan tersedia di lingkungan sekitar. Hal terpenting dalam olah media dari bahan sederhana harus mencakup bagaimana cara membuatnya, tingkat keamanan dalam penggunaannya, tujuan yang ingin dicapai dari peserta didik, langkah-langkah dalam pembelajaran dan bagaimana cara melakukan



evaluasinya.

Ketika pendidik melakukan proses belajar dengan memanfaatkan media sebagai pendukung proses bercerita, maka pendidik harus mampu mengendalikan peserta didik agar fokus selama belajar. Karena pada usia tersebut, anak-anak selalu kurang fokus ketika mendengarkan cerita apalagi pembawaan dari pendidik yang kurang menarik.

Penggunaan media boneka ataupun tokoh lainnya yang digunakan dalam cerita selalu menjadi primadona bagi anak-anak. Pada saat pendidik memerankan tokoh boneka atau lainnya terkadang mereka ingin memegang atau bercengkrama sehingga mengganggu proses belajar. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah sebelum proses bercerita, sebaiknya pendidik memberi kesempatan pada anak-anak untuk memegang ataupun memainkannya sepuasnya. Dengan mengenal karakter tokoh sebelum digunakan dalam proses bercerita, maka anak-anak akan bisa berkomunikasi dengan baik, dan pendidikpun dapat menggunakan tokoh untuk menitipkan pesan karakter dalam cerita.

Untuk dapat mengoptimalkan keberadaan media baik berupa boneka, buku ataupun wayang maka pendidik dapat melakukan dengan cara berikut:

a. Olah media menggunakan boneka

Ketika pendidik menggunakan boneka sebagai media untuk bercerita, maka ada beberapa tips yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Sediakan tempat yang layak berupa box, tas atau benda yang bisa digunakan untuk menyimpan boneka baik sebelum bercerita ataupun setelah bercerita;
- 2) Pastikan boneka yang digunakan selalu dalam kendali pendidik, jangan sampai terlepas ketika sedang bercerita karena akan mengganggu konsentrasi anak;
- 3) Gunakan boneka sesuai dengan kebutuhan, bagi yang sudah mahir bisa menggunakan 3 atau 4 boneka, tapi bagi pemula usahakan maksimal 2 saja supaya dapat mudah mengendalikan kontrol suara;
- 4) Jika dalam cerita tersebut tokoh yang diperankan boneka lebih dari 5, maka

- bisa dilakukan oleh 2 orang pendidik ;
- 5) Boneka yang dipegang harus jelas terlihat oleh peserta didik supaya mempermudah komunikasi;
 - 6) Perlakukan boneka tersebut seorang karakter atau tokoh yang hidup. Ketika pendidik menyimpan atau mengambilnya harus dengan baik, jangan dilempar, atau diduduki;
 - 7) Ketika menggunakan boneka perhatikan antara gerak mulut dan gerakan tangan harus selaras dengan suara yang disampaikan pendidik;
 - 8) Guna mendekatkan boneka atau tokoh karakter dengan anak-anak, lakukan komunikasi baik selama bercerita ataupun pada kegiatan evaluasi/bertanya, supaya anak-anak lebih menghayati.
 - 9) Untuk menggerakkan boneka dengan karakter sedih, marah dan lainnya dapat dilakukan sebagai berikut:
 - 1) **Boneka Panik**, gerakkan boneka dengan gerakan getar yang agak kuat dan cepat.

- 2) **Boneka Sedih**, tundukkan sedikit wajah boneka, gerakkan dengan lambat.
- 3) **Boneka Marah**, gerakkan dengan tegang, patah dan cepat. Dalam keadaan diam, getarkan sedikit.
- 4) **Boneka Gembira**, gerakkan melambung-lambung dengan posisi tangan membuka dari gerakan munutup.
- 5) **Boneka Bingung**, gerakkan tangannya untuk menggaruk kepala. Kepala menoleh lambat ke kiri dan kanan.
- 10) Pastikan guru mengetahui jenis –jenis boneka yang di gunakan.

b. Olah Media menggunakan buku

Banyak buku yang bisa digunakan untuk proses bercerita, pendidik dapat mencari sesuai dengan tema dan karakter dari cerita yang akan disampaikan. Ketika pendidik bercerita dengan menggunakan buku maka tips yang harus dilakukan adalah:

- 1) Bacalah secara mendalam alur cerita

- atau poin penting dari buku tersebut;
- 2) Pahami karekater dari setiap tokoh dalam cerita sehingga ketika membuka buku dengan tokoh tertentu akan mempermudah mengisi suara tokoh tersebut;
 - 3) Ketika bercerita tidak usah terlalu terfokus pada buku, usahakan berimajinasi dan mengembangkan cerita serta memasukan nilai karakter;
 - 4) Walaupun bercerita dengan buku, usahakan selalu kontak mata dan berkomunikasi dengan peserta didik.
 - 5) Pilihlah jenis buku yang sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak.

c. Olah Media menggunakan wayang

Media wayang dapat juga digunakan untuk kegiatan bercerita, wayang yang digunakan biasanya keluarga dari semar baik untuk wayang golek ataupun wayang kulit. Pendidik dapat menyampaikan pesan moral dari cerita lewat tokoh-tokoh pewayangan tersebut. Adapun cara penggunaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Pahami alur cerita yang akan disampaikan;
- 2) Kenali suara dari tokoh wayang yang akan digunakan sehingga mempermudah dalam bercerita;
- 3) Ketika memainkan wayang usahakan wayang menghadap pada anak-anak dengan harapan untuk proses komunikatif;
- 4) Gerakan dari wayang harus selaras dengan yang dibawakan dalam cerita jangan sampai tertukar;
- 5) Beri kesempatan pada anak untuk bercengkrama dan berkomunikasi dengan tokoh selama proses bercerita.



Pengembangan Bahan Ajar

Media yang banyak pendidik gunakan dalam bercerita adalah boneka dengan berbagai tokoh dan karakter. Boneka tersebut bisa dibeli ataupun pendidik membuatnya sendiri. Ketika pendidik akan membuat boneka dengan menggunakan bahan

yang tidak terpakai atau bahan yang cukup murah. Adapun alat dan bahan yang diperlukan mencakup:

1. Kaos kaki
warna
sesuai
selera atau
yang
tersedia;
2. Gunting;
3. Kapas atau
dapat juga menggunakan dakron;
4. Benang sulam dan jarum jahit;
5. Jarum pentul;
6. Pensil untuk membuat pola.



Cara pembuatan:

Ada beberapa langkah yang bisa dilakukan untuk membuat boneka dari kaos kaki yaitu:

1. Hal yang
pertama yang
harus dilakukan
adalah
membalikan
kaos kaki,
seperti tampak



di gambar pada nomor satu dengan letak tumit berada pada bagian tengah seolah olah kaos kaki terbagi menjadi dua bagian sama panjang;

2. Kemudian jahit bagian tengah kaos kaki seperti yang tertampak pada nomer dua diatas, hal ini bertujuan untuk membentuk telinga si boneka;
3. Jahit bagian tengahnya hingga $\frac{3}{4}$ dari bagian panjang lubang kaos kaki terjahit, hal ini bertujuan untuk membentuk bagian kakinya;
4. Sisakan sedikit lubang kaos kaki untuk membalikan kaos kaki dan gunting pula pada bagian tengah diantara jahitan yang tadi;
5. Apabila telah selesai tahap diatas kini rapihkan ya permukaan jahitannya, dan ingat pasang mata dan beri sulaman pada bagian bibirnya;
6. Isilah bagian badan boneka dengan menggunakan kapas ataupun dakron melalui sedikit bagian yang tidak di jahit;
7. Setelah dijahit maka boneka akan tampak



seperti gambar dibawah ini;

8. Untuk lubang yang tidak dijahit tadi sekarang bisa anda jahit;
9. Potongan sisa kaos kaki bagian lubang kakinya, jahit seperti gambar untuk membaut tangan tadi;
10. Gunting dengan serapi mungkin, kemudian balikan si jahitan tadi dan jangan lupa isi bagian dalamnya dengan menggunakan dakron dan rapikan bagian ujung atas dengan benang;
11. Tahapan menempelkan bagian tangan pada tubuh dengan menjahitnya, dan sematkan kancing pada bagian kanan dan kiri tangan boneka;
12. Bagian lehernya jahit jelujur melingkar kemudian tarik jahitan sampai membentik potongan kepala dan jahit mati;
13. Tahap terakhir bisa gunakan berbagai aksesoris untuk mempercantik si bonekanya dengan



berbagai manik manik ataupun berbagai jenis pita yang dapat kamu kreasikan sendiri.



Evaluasi

Evaluasi dalam olah media dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran. Evaluasi yang bisa dilakukan dengan menggunakan evaluasi diri dengan cara mencantumkan tanda *ceklis (✓)* pada kolom yang tersedia.

Kegiatan evaluasi pengelolahan media dilakukan setelah pendidik melakukan pembelajaran, tentunya dengan melakukan pengamatan terhadap respon yang diberikan peserta didik selama penggunaan media.

EVALUASI DIRI

Tema cerita : _____

Media yang digunakan : _____

No	Komponen	Penilaian		
		Sangat mampu	Mampu	Tidak mampu
1.	Menentukan jenis media yang sesuai dengan tema cerita			
2.	Melakukan kolaborasi media dengan audio, audio visual			
3.	Media yang digunakan memotivasi anak mendengarkan cerita			
4.	Media yang digunakan membangkitkan emosi anak terhadap tokoh/karakter			

No	Komponen	Penilaian		
		Sangat mampu	Mampu	Tidak mampu
	cerita			
5.	Membedakan suara setiap karakter dengan baik			
6.	Menggerakan tokoh setiap karakter dengan lancar			
7.	Membuat media sederhana sesuai tema cerita			
8.	Memanfaatkan media yang ada untuk mendukung cerita			
9.	Penokohan yang digunakan membangkitkan semangat anak (nilai kompetitif)			
10.	Menganalisis efektivitas media terhadap nilai kompetitif			

Daftar Pustaka

- Djamarah, Syaiful B dan Zain, Aswan.(2002) Strategi Belajar mengajar. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar, (1994). Media Pendidikan, Bandung; Citra Adtya Bakti
- <http://blogoinformasi.com/cara-sederhana-membuat-boneka-dari-kaos-kaki-bekas/> diunduh tanggal 28 Juni 2016.
- Mulyanta. (2010). Tutorial Membangun Multimedia Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya.
- Yuda, Andi.2007, Cara Pintar Mendogeng, Bandung: Mizan.

Model Penumbuhan

Sikap Kompetitif

Formula pembelajaran dalam wujud model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita merupakan salah satu upaya menumbuhkan sikap kompetitif sejak usia dini. Formula ini merupakan hasil ujicoba dan pengembangan yang dilakukan pada PAUD Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Paket pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif bagi anak usia dini ini dilengkapi dengan 5 panduan bercerita yang melingkupi: vokal, ekspresi, gerak, bahasa dan media serta panduan evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak terhadap nilai kompetitif. Melalui pembelajaran ini, anak ditumbuhkembangkan nilai-nilai karakter, yang di antaranya; percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Harapannya, pendidik dapat secara optimal dalam mempersiapkan pembelajaran guna menumbuhkan karakter anak, terutama sikap kompetitif dengan optimal.

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

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

Bahan Ajar

olah bahasa

olah ekspresi

olah media

olah gerak

olah vokal

Penilaian Pembelajaran Penumbuhan
Sikap Kompetitif

Melalui Melintir Bergerak

PANDUAN



seri karakter
anak usia dini

olah vokal

Model Penumbuhan **Sikap Kompetitif** Melalui Metode Bercerita

Panduan Olah Vokal Dalam Bercerita Bagi Pendidik PAUD

Penanggung Jawab:

Muhammad Hasbi

Penulis:

Hj. Susi Susiati

Pengembang:

Endin Suhanda

Hj. Susi Susiati

Arlina

Pakar:

Leli Kurniawati, S.Pd, M.Mus

Kontributor:

PAUD Rancage Kabupaten Sumedang

RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

Kata Pengantar

Pendidik memiliki peran penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, sehingga anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangan dan usianya. Guna membantu pendidik menstimulasi kemampuan peserta didik dalam proses pengembangan model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita, maka perlu ada panduan ujicoba sehingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Penyusunan Panduan diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengelola dan melaksanakan penggunaan metode bercerita.

Panduan ini terdiri dari panduan olah bahasa, olah bahasa, olah media, **Olah Vokal**, olah ekspresi, olah gerak, dan panduan penilaian. Secara umum panduan ini akan mendorong pendidik agar dapat menerapkan langkah-langkah yang terutang dalam model atapun pendidik dilapangan dapat berkreasi mencari langkah atau prosedur dalam melakukan pembelajaran dengan metode bercerita sehingga dapat mencapai hasil sesuai optimal.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd.

NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Latar Belakang.....	1
Tujuan Menyusun Bahan Belajar	2
Olah Vokal.....	2
Hasil Yang Diharapkan	3
Langkah-langkah	3
Penerapan Olah Vokal	3
Persiapan	3
Penerapan Olah Vokal	14
Memulai dan Mengakhiri Sebuah Cerita	14
Kegiatan Bercerita.....	17



Latar Belakang

Penguasaan suara atau olah vokal dalam seni bercerita pada dasarnya merupakan penguasaan diri secara utuh, karena kedudukan olah vokal dalam bercerita merupakan salah satu alat ekspresi dan totalitas diri sebagai seorang pencerita. Seorang pencerita perlu memiliki keseimbangan seluruh aspek serta alat-alatnya, baik yang menyangkut aspek inrawi, perasaan, pikiran maupun aspek suara.

Kegiatan belajar bercerita pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi belajar yang dapat menarik perhatian anak. Agar bercerita dapat menarik, serta pesan yang disampaikan mudah disimak dan dipahami anak, maka guru perlu memiliki kemampuan olah vokal. Kenyataan dilapangan masih ada beberapa kendala yang dirasakan guru yaitu; kurangnya percaya diri dalam memerankan tokoh-tokoh cerita dan kurangnya alat pendukung untuk olah vokal. Kondisi tersebut berdampak kurang maksimal

dalam melakukan olah vokal sehingga cerita kurang disimak dan dipahami anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya panduan olah vokal untuk memudahkan guru dalam meningkatkan kompetensi bercerita.



Tujuan Menyusun Bahan Belajar

1. Untuk memudahkan guru PAUD dalam mempelajari olah vokal dalam bercerita;
2. Memandu guru PAUD agar memiliki pengetahuan dan keterampilan olah vokal berbagai karakter suara dalam bercerita.



Olah Vokal

1. Pengertian Olah Vokal

Olah vokal merupakan suatu teknik yang digunakan dalam bercerita dengan baik dan benar yang meliputi intonasi, artikulasi, dinamika, irama suara yang keluar sesuai dengan tokoh karakter yang ada dalam cerita.

2. Tujuan Olah Vokal

Tujuan yang ingin dicapai guru dalam mempelajari olah vokal adalah untuk menguasai:

- a. dasar vokal dalam bercerita;
- b. irama vokal dalam bercerita;
- c. berbagai macam karakter vokal dalam bercerita.



Hasil Yang Diharapkan

Guru dapat menerapkan olah vokal dalam pembelajaran melalui metode bercerita, sehingga pesan yang disampaikan dapat menarik dan dipahami anak.



Langkah-langkah Penerapan Olah Vokal



Persiapan

Sebelum membahas tentang penerapan olah vokal, sebaiknya mengetahui apa itu vokal? **Vokal** adalah

bunyi huruf-huruf hidup yang terdapat dalam jajaran alphabet yang pada dasarnya berkisar pada huruf-huruf a, i, u, e, dan o. Sedangkan konsonan adalah huruf-huruf mati dari 21 sisa alphabet/aksara itu.

Alat-alat untuk membunyikan vokal dan konsonan tersebut berada dalam mulut, yaitu bibir, lidah, anak lidah, rahang atas, rahang bawah, langit-langit keras, dan langit-langit lembut. Seni Vokal adalah seni suara yang dihasilkan oleh mulut manusia. Vokal manusia selalu terjadi karena adanya sumber suara (pita suara) yang bergetar. Tenaga penggeraknya adalah udara dari paru-paru yang diembuskan keluar melalui pita suara. Sebagai penguat suara (resonator) untuk rongga-rongga suara disekitar rongga mulut (Sutardi: 2007,7).

Vokal (Suara) dan *Speech* (ucapan) amatlah penting di dalam kegiatan bercerita, karena didalam vokal dan ucapan ada kalimat emosional untuk menyatakan perasaan dan kata-kata yang dapat digunakan sebagai kunci dalam bercerita. Untuk memiliki vokal yang sesuai dengan kebutuhan karakter dalam suatu cerita, kita sebaiknya mempersiapkan diri dengan cara berlatih **olah**

vokal dan ucapan.

1. Latihan Olah Vokal

Berlatih dengan sungguh-sungguh. Banyak hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru sebelum memulai aksinya melakukan bercerita. Berikut hal-hal yang harus dilatih oleh seorang pencerita secara rutin agar memiliki kemampuan yang baik:

Olah Vokal: Pendidik perlu berlatih penyampaian narasi ataupun dialog. Ketika pendidik sudah piawai membedakan vokal untuk narasi dan dialog tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, maka anak-anak akan mudah membedakan dan secara langsung dapat menikmati pertunjukan. Seorang penutur cerita yang baik setidaknya memiliki minimal 3 karakter suara yang berbeda. Penutur sebisa mungkin melatih menggunakan ilustrasi-ilustrasi suara seperti suara angin, hujan, kereta, pesawat, suara binatang, dll.

Teknik olah vokal sangat diperlukan untuk menunjang pembentukan suara. Berikut beberapa langkah yang perlu diperhatikan pendidik dalam berlatih olah vokal seperti

berikut ini:

- a. Posisi badan dapat dilakukan dengan sikap berdiri, duduk atau tidur terlentang;
- b. Lemaskan badan selemas-lemasnya, setelah betul-betul lemas aturlah nafas seenak mungkin;
- c. Tarik nafas perlahan sekali (lima detik) lalu tahan, himpun nafas pada diaphragma dalam tempo yang sama dengan waktu menarik nafas, hembuskan perlahan sama seperti menarik nafas;
- d. Tahan kembali dalam tempo yang sama dengan menarik nafas, kemudian tahan kembali dalam tempo yang tetap sama, tarik dan seterusnya berulang-ulang;
- e. Latihan ini hendaknya dilakukan setiap hari, semakin lama tempo hitungan diperlambat sesuai dengan kemampuan yang dicapai.

Contoh:

Berlatih dengan menyuarakan a, i, u, e, o pada saat menghembuskan nafas. Pada latihan pertama biarlah dulu pada nada yang tetap kemudian coba dalam nada-nada yang lain, yang lebih rendah atau lebih tinggi. Usahakan agar setiap nafas yang keluar

benar-benar memproduksi suara sehingga tidak berlebihan.

2. Latihan Pengucapan

Latihan olah vokal dapat dilakukan melalui latihan *Speech* (ucapan). Ucapan dan lafal, menentukan suara yang harus dipergunakan, sedangkan pilihan kata dan lagu atau gaya, memberi kualitas kejelasan suara dari sebuah kata yang diucapkan. Untuk dapat berartikulasi dengan baik, dibutuhkan kelenturan alat-alat pengucapan. Alat pengucapan dalam olah vokal adalah sebagai berikut:

a. Bibir

Bibir sangat berperan dalam membentuk huruf-huruf hidup dan huruf M-B-P. Latihan dengan membentuk mulut dengan ruang gerak yang maksimal, otot bibir berulang membentuk bunyi U-A-U-I-U-A-O-E.

Pada saat menyuarakan huruf "u" bibir dibentuk mengkerucut tarik semaksimal mungkin kedepan.

Pada bentuk "O" bibir membuat bulatan dan jangan lupa tarik bibir kearah depan tetap diperhatikan.

Pada bunyi “**A**” bibir seolah pada posisi menguap membentuk lonjong maksimal.

Pada bentuk bunyi “**I**” bibir seolah ditarik pipi ke samping sehingga mulut nampak pipih.

Lakukan latihan dengan menyuarakan gabungan huruf mati dengan huruf diatas, menjadi MU-BA-PU-MI-BU-PA-MO-BE berulang-ulang dari lambat ke sedang dan cepat. Lakukan dengan diiringi latihan dan pernapasan.

b. Lidah

Lidah sangat berperan dalam membentuk bunyi huruf-huruf mati seperti C-D-L-N-R-S-T dan lainnya. Lidah yang lincah akan dapat menentukan pembentukan lafal yang baik, tepat dan jelas. Latihan yang rutin bertujuan untuk mencapai tingkat kelintran lidah dan membantu yang mengalami kesulitan dalam membentuk bunyi R dan T.

Latihan lidah:

- Menjulurkan dan menarik lidah berulang-ulang
- Menjulurkan dan menarik ke atas, bawah, samping kanan, kiri kemudian menjulurkannya untuk membuat gerakan berupa lingkaran.
- Tempelkan ujung lidah pada gigi seri atas lalu dorong keluar, tempelkan ujung lidah pada gigi seri bawah lalu doronglah lidah keluar, lakukan berulang-ulang
- Tutup mulut lalu bunyikan *Bberrrrrrrrrrrrrrrrrr*, *Trerrrrrrrrrrrrrrr*.

c. Rahang

Latihan yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan rahang adalah sebagai berikut:

- Tutup dan buka mulut selebar mungkin, berulang-ulang.
- Doronglah rahang bawah ke muka lalu buka ke bawah lalu tarik kea rah dalam/leher lalu tutup mulut, rahang rapat, dorong ke muka kembali dan lakukan

seterusnya berulang-ulang semakin cepat.

- Gerakan rahang bawah ke kanan dan kiri.
- Buat lingkaran dengan rahang arah bergantian ke kanan dan ke kiri.
- Ucapkan dalam satu helaan nafas hitung berapa pengulangan bunyi *wawawawawawawa, yayayayayaya*

d. Langit-langit

Kegiatan latihan dengan memanfaatkan langit-langit dengan cara:

- Tutup mulut berbuatlah seakan-akan anda sedang berkumur, buka rahang bawah tetapi bibir tetap rapat, tekan langit-langit ke atas dan ke bawah.
- Tutup mulut dalam keadaan rapat, kemudian lakukan seolah kita mengucapkan bunyi M, B, K, N, NG, D, dan lainnya. Saat melakukan ini dapat dirasakan langit-langit bergerak ke atas dan ke bawah.
- Setelah seluruhnya peralatan pernapasan dan peralatan pengucapan kita latih

dengan baik, barulah kita mencoba dengan membaca dialog.

- Bacalah dengan volume yang sedang dan rasakan pula dorongan nafas diaphragma, arahkan pembentukan suara ke resonator yang dirasakan paling tepat. Misalnya ke rongga resonator dada, mulut atau hidung.

3. Pembentukan Suara

Pembentukan suara dapat dilakukan melalui rongga mulut, rongga hidung atau rongga dada. Misalnya, kalau bentuk rongga mulut bulat maka suara yang diproduksinya akan bulat, tetapi kalau rongga mulut ditarik melebar kesamping maka suara yang diproduksi akan terdengar 'cempreng'. Dalam proses cerita, seorang pencerita harus dapat mengolah beberapa warna vokal sesuai tuntutan cerita, seperti:

- Menaikkan dan menurunkan volume suara.
- Meninggikan dan merendahkan kecepatan nada bicara.
- Mengatur atau mengolah tempo

pengucapan.

- Mengatur atau mengolah warna dan Halus kasarnya suara.

Latihan 1: Suara Angin

1. Tariklah nafas dan keluarkan seperti angin.
2. Tariklah nafas dan keluarkan seperti suara angin itu sendiri, rasakan efek nafas tersebut pada langit-langit atas mulut, lidah dan pembentukannya.
3. Tariklah nafas dan keluarkan dengan suara seperti seolah sedang berbisik, rasakan bagaimana kandungan nafas dan suara yang keluar.
4. Tariklah nafas dan keluarkan dengan teks dan seolah suara itu menyerupai angin.
5. Seluruh latihan ini dilakukan secara alami dan terus menerus.

Latihan 2: Suara Binatang

1. Tariklah napas dan keluarkan seperti suara binatang berkaki empat (bayangkan harimau, gajah, anjing, kucing dan lain sebainya).
2. Tariklah nafas dan keluarkan seperti suara jenis unggas (bayangkan menjadi burung, ayam, bebek, dan lain sebagainya).

3. Seluruh latihan ini dilakukan secara alami dan terus menerus

Latihan 3:

1. Cobalah kata-kata apa saja dari mulut.
2. Cobalah berdialog improvisasi apa saja keluar dari mulut.
3. Cobalah baca beberapa teks lakukan dengan alami dan bertahap lewat vibrasi yang volumenya di tambah.
4. Lakukan observasi suara manusia dan tirulah laku perannya (rasakan sensasi-sensasi usia yang ditiru pada teknik suara).
5. Cobalah acting dengan teks.



Penerapan Olah Vokal



Memulai dan Mengakhiri Sebuah

Cerita

Vokal dapat digunakan sebagai pembuka cerita bagi guru yang akan melakukan kegiatan belajar atau bermain di kelas dengan menggunakan metode bercerita. Ketika memulai bercerita pada umumnya guru yang menyampaikan cerita sering menggunakan kata “pada suatu hari”....., padahal masih banyak yang dapat digunakan sebagai tanda pembuka dalam bercerita di antaranya dengan awalan yang dapat menarik perhatian anak yaitu menggunakan “suara atau Vokal”

Contoh:

Gunakan vokal dalam pembuka bercerita dengan mengucapkan suara petir, suara angin, suara

binatang, suara orang minta tolong, atau dimulai dengan tangisan, tertawa, terkejut dan lain-lain yang penting dapat menarik perhatian anak untuk mendengarkan.

Kegiatan awal harus membuat anak tertarik, karena pembuka cerita akan menentukan akhir cerita yang akan dilakukan guru, sehingga akhir kegiatan bercerita perlu dibuat semenarik mungkin. Anak menjadi penasaran menunggu cerita pada materi berikutnya, serta dapat termotivasi untuk mendengarkan. Anakpun akan masuk pada pola mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan kembali dari sebuah cerita. Oleh karena itu, akan tumbuh sikap nilai-nilai karakter percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah pada diri anak.

Contoh sebuah akhiran dalam bercerita:

"Saliha tidak malu pergi ke pesta temannya tidak memakai baju baru. Saliha juga berani pergi sendiri ke rumah temannya dan Ia juga berani bernyanyi didepan banyak orang. Siapa yang mau jadi anak pemberani seperti saliha.., hebatkan!!"

"Hayoo..siapa yang masih takut diperiksa oleh Dokter ? Kalau Saliha, Sih, berani. Dokter itu baik lho! Gigi Saliha dibersihkan oleh Dokter, O, iya, Saliha juga tidak takut minum obat sehingga kuman-kuman pun berlari kabuuuur....!"

Sementara untuk menunjukan akhiran yang membuat anak penasaran ingin mendengarkan cerita selanjutnya seperti contoh dibawah ini:

Contoh akhiran cerita membuat anak penasaran:

Contoh 1:

Salsa baru bangun tidur.

Oh.., Aku harus merapihkan kamarku.

Seandainya Aku jadi anak super.

Bisa bergerak cepat merapihkan mainan.

Bisa berubah menjadi penyedot debu.

Bisa jadi apa lagi ya...?

Contoh 2:

Singa selalu jujur. Kejujuranya terlihat pada ekornya. Seperti yang dialami Ori saat pergi ke hutan. Ori bertemu dengan singa. Ori teringat akan perkataan ayahnya tentang kejujuran singa. Apa yang dialami Ori dan Singa, ya?

Hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuka dan mengakhiri cerita adalah tinggi rendahnya suara, intensitas emosi dalam penggunaan suara, variasi penggunaan suara, jarak dan kecepatan suara yang dilakukan guru.



Kegiatan Bercerita

Penggunaan olah vokal pada kegiatan bercerita penerapannya dapat diklasifikasikan pada peran penokohan dan pengaturan suara. Penokohan dalam bercerita dapat dilakukan melalui klasifikasi suara seperti 1) suara manusia : (suara ayah, ibu, anak, nenek, kakek,) 2) suara binatang: (burung, ayam, kerbau, sapi, kuda, kucing, Monyet dll) 3) suara kendaraan: (suara pesawat, motor, mobil, kereta Api) 4) suara benda: (pintu tertutup / terbuka, pistol, Bom) Suara Alam (Angin dan Petir menggelar)

Adapun pengaturan suara dapat dilakukan dengan cara memperhatikan: (1) volume suara seperti, tinggi rendahnya suara, (2) Ukuran Kekuatan seperti penataan suara dalam berbagai karakter,

(3) variasi suara seperti perbedaan suara dari berbagai tokoh dan karakter dalam cerita, serta (4) jarak dan kecepatan suara dalam melakukan cerita.

Latihan olah vokal menirukan suara sesuai dengan tokoh jenis dan karakter dalam cerita.

1. Suara Binatang

Gambar	Nama	Suara
	Gagak	Aaak-aaak-aaak
	Harimau	Suara Harimau mengaum dengan suara ngebass Haorgh..haorgh
	Ayam	Suara Ayam keluarkan bunyi suara OOOOOO atau Peek- peek- peek....OOOO dengan cara

Gambar	Nama	Suara
		melipat lidah kedalam.
	Bebek	Wekk....week... week dengan ukuran kekuatan suara cepat
	Monyet	keluarkan suara berbunyi uuaauuuauua dengan diiringi kecepatan irama dari cepat keras, lambat dan mengecil.
	Kucing	Suara Kucing mengeong manja

Gambar	Nama	Suara
	Derap kuda	Thok...thak.... Thok.thak

2. Contoh Suara Benda

	Angin	Fuugh-fuugh-fuugh
	Tembakan	Keluarkan suara berbunyi, Thiugh...thiugh atau teb teb teb posisi lidah dibelakang gigi, bibir tertutup rapat .

	Ledakan	Dhuhaar
	Pintu tertutup	Brak...!!!

3. Suara Kendaraan

	Helikopter	Keluarkan suara helikopter dengan cara menghirup atau meniup sambil menggoyangkan lidah kekiri
------------------------------------------------------------------------------------	------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

		dan ke kanan. Dengan posisi mulut sedikit dimonyongkan
	Pesawat Ruang Angkasa	Zuuurgh.... Zuuurgh....ss ss
	Motor	keluarkan suara dari sela sela pipi yang bergetar dengan cara posisi lidah digigit perlahan. Sehingga menghasilkan suara "Blaaaaarr.. Blaaaaarr"

	Mobil Ambulan	keluarkan suara ngingung dengan nada suara sirine, dengan cara posisi bibir bawah digigit.
	Kereta api	keluarkan kata chukchukchuk dengan mendesah, dengan kecepatan seolah olah kereta api itu hendak berangkat ,dari suara chukchukchuk terdengar kencang sampai terdengar kecil.

4. Contoh Suara Manusia

GAMBAR	NAMA	SUARA
	Suara Ayah	keluarkan suara dengan nada besar atau ngebass.
	Suara Ibu	keluarkan suara yang diperhalus
	Suara Anak	keluarkan suara yang diperkecil dengan nada suara yang ditekan, seperti anak kecil dengan sedikit manja.

	Suara Kakek/ne nek..	keluarkan suara dalam kalimat terputus putus,dengan teknik lidah disimpan didepan gigi baawah dan belakang bibir bawah.
	suara tokoh karakter	Suara tokoh karakter film kartun misalnya menirukan suara Doraemon, Donald Bebek, Skobydoo,
	Kaki raksasa	Dregh..... Dregh....Dreg h

a. Latihan Penerapan Olah Vokal Dalam Bercerita

Untuk melatih kemampuan guru dalam memerankan berbagai tokoh dan karakter dalam cerita, di bawah ini ada beberapa contoh cerita yang dapat kita gunakan untuk berlatih olah vokal:

Latihan Suara

1. Suara Anak

“Aduh...kamarku berantakan”, teriak salsa.

“Aku harus merapihkan kamarku”, ujar salsa sedih.

Langkah-langkah:

- a. Kecilkanlah suaramu
- b. Berilah sedikit tekanan pada nada suaramu
- c. Keluarkanlah suaramu dengan sedikit manja.

2. Suara Ayah

“ Halo... selamat pagi anak cantik, eehhh... pagi ini ayah mau keluar kota bantu ibu dirumah ya ” Ujar Ayah.

Langkah-langkah:

- a. Keluarkan suaramu dengan nada besar / ngebass
- b. Keluarkanlah suaramu dengan nada tegas dan

berwibawa.

3. Suara Ibu

“ oohh... ayah mau tugas keluar kota ya, baik ayah...
hati-hati dijalan ya ” Ucap Ibu

Langkah-langkah:

Keluarkanlah suaramu dengan nada halus, lemah
lembut dan penuh kasih sayang.

4. Suara Nenek

“Nenekmu ini sudah tua, Nak !”,

“jangan berjalan terlalu cepat”, ujar nenek pada
cucunya.

Langkah – langkah:

- a. Simpanlah lidah diantara gigi dan bibir bawah
- b. keluarkanlah suaramu dalam kalimat yang terputus-
putus
- c. bicaralah secara perlahan-lahan

5. Suara tangisan bayi

“Oaaakkk, Oaaakkk....”, adikku selalu menangis ketika
lapar.

“Oaakk, Oaakk, ia juga menangis kalau ingin
degendong

“oaakk, oaakk, begitulah ia berbicara.

Langkah- langkah:

- a. Angkat lidahmu ke atas kemudian tarik kebelakang sampai menyentuh langit-langit.
- b. Keluarkanlah kata Oaakkk, Oaakkk. Berulang-ulang
- c. Latihlah terus menerus

6. Suara Ayam

Di pagi hari yang cerah terdengar suara ayam berkокok, "OOOO, OOOO, OOOO".

Langkah – langkah:

- a. Angkat lidahmu ke atas kemudian tarik kebelakang sampai menyentuh langit-langit.
- b. Keluarkanlah kata " oooo, oooo, oooo". Berulang-ulang
- c. Latihlah terus menerus.

7. Suara bebek

"Telur-telurku sebentar lagi akan menetas", ujar induk bebek.

Satu persatu telur bebek pun menetas. Terdengarlah suara anak bebek "wekkk,wekkk,wekkk".

- a. Ulangi kata wekkk,wekkk, berulang-ulang
- b. Gerakkanlah bibir kita secara bersama-sama ke kanan dan ke kiri.

c. Latihlah terus menerus.

8. Suara motor/motor boot atau mobil/Gergaji Listrik.

“Blaaaaaarrrr.. Blaaaaarrrr,, Blaaaaarrrr”, itulah suara motor pamanku.

Suara nya bising sekali, “Blaaaaaarrrr.. Blaaaaarrrr..

“Blaaaaaarrrr.. Blaaaaarrrr

Langkah-langkah

- a. Posisikan lidah diantara gigi atas dan bawah
- b. Gigit lidah perlahan
- c. Keluarkanlah suaramu disela sela pipi dalam seperti
“Blaaaaaarrrrrr.... Blaaaaaaarrrrrr... Blaaaaaaarrrrrr
- d. Latihlah terus menerus.

9. Suara Mobil Ambulance

Ayahku seorang pengendara mobil ambulance

Ambulance bisa mengeluarkan suara sirine.

“Ngiung...ngiung...ngiung...”, begitulah suaranya.

Sirine ambulance dinyalakan hanya ketika waktu darurat saja.

Langkah-langkah

- a. Tempelkan lidah kita pada ujung gigi bagian atas
- b. Bunyikan suara “Ngiung...ngiung..ngiung”

- c. Latihlah terus menerus

10. Suara Angin

"Whuss.. whuss..", Semilir angin telah membuat dedaunan menari

Whuss...whuss...whuss... angin pun kurasakan semakin kencang

Hingga dedaunan pun jatuh dari rantingnya.

Langkah-langkah

- a. Rapatkan gigi atas dan bawah
- b. Posisi bibir sedikit maju
- c. Tirukan suara whuss..whuss... atau ssssss berulang ulang seperti mendesis
- d. Latihlah terus menerus

Daftar Pustaka

Hamzah Adjib A., **Pengantar Bermain Drama**, CV Rosda,
Bandung.

<https://malaikatpararoh.wordpress.com/materi-teater/olah-vokal/>

Iman Sholeh & Rik Rik El Saptaria, **Module Workshop Keaktoran Festamasio 3**, TGM, Yogyakarta, 2005.

Noer C. Arifin, **Teater Tanpa Masa Silam**, DKJ, Jakarta, 2005.

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif

Formula pembelajaran dalam wujud model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita merupakan salah satu upaya menumbuhkan sikap kompetitif sejak usia dini. Formula ini merupakan hasil ujicoba dan pengembangan yang dilakukan pada PAUD Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Paket pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif bagi anak usia dini ini dilengkapi dengan 5 panduan bercerita yang melingkupi: vokal, ekspresi, gerak, bahasa dan media serta panduan evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak terhadap nilai kompetitif. Melalui pembelajaran ini, anak ditumbuhkembangkan nilai-nilai karakter, yang di antaranya; percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Harapannya, pendidik dapat secara optimal dalam mempersiapkan pembelajaran guna menumbuhkan karakter anak, terutama sikap kompetitif dengan optimal.

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

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



PANDUAN



seri karakter
anak usia dini

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Penilaian Pembelajaran Penumbuhan

Sikap Kompetitif

Melalui Metode Bercerita

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Panduan Penilaian Dalam Bercerita Bagi Pendidik PAUD

Penanggung Jawab:

Muhammad Hasbi

Penulis:

Arlina

Pengembang:

Endin Suhanda

Hj. Susi Susiati

Arlina

Pakar:

Leli Kurniawati, S.Pd, M.Mus

Kontributor:

PAUD Rancage Kabupaten Sumedang

RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Pendidik memiliki peran penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, sehingga anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangan dan usianya. Guna membantu pendidik menstimulasi kemampuan peserta didik dalam proses pengembangan model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita, maka perlu ada panduan ujicoba sehingga dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Penyusunan Panduan diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengelola dan melaksanakan penggunaan metode bercerita.

Panduan ini terdiri dari panduan olah bahasa, olah bahasa, olah media, olah vokal, olah ekspresi, olah gerak, dan **Panduan Penilaian**. Secara umum panduan ini akan mendorong pendidik agar dapat menerapkan langkah-langkah yang tertuang dalam model atapun pendidik dilapangan dapat berkreasi mencari langkah atau prosedur dalam melakukan pembelajaran dengan metode bercerita sehingga dapat mencapai hasil sesuai optimal.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd.

NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Latar Belakang.....	1
Tujuan Menyusun Bahan Belajar	2
Penilaian	3
Langkah – langkah Penerapan Penilaian.....	7
Persiapan	7
Langkah-langkah Penerapan Penilaian	7
Teknik Penilaian.....	8
Daftar Pustaka.....	16



Latar Belakang

Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur capaian kegiatan belajar anak selama mengikuti pembelajaran. Penilaian hasil kegiatan belajar oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses dan kemajuan belajar anak secara berkesinambungan. Berdasarkan penilaian tersebut, pendidik dapat memperoleh informasi tentang capaian perkembangan untuk menggambarkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki anak setelah melakukan kegiatan belajar.

Penilaian dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita dapat dilakukan secara terencana ataupun spontan. Penilaian terencana yaitu penilaian yang disiapkan oleh pendidik sejak dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan evaluasi secara spontan dilakukan pendidik dalam proses bercerita, dengan cara meminta anak menyebutkan tokoh yang ada, sifat dari tokoh tersebut taupun menceritakan apa yang diceritakan

pendidik.

Dengan melakukan penilaian tersebut maka akan dilihat ketercapaian 23 indikator yang diujicobakan dari nilai kompetitif (Percaya Diri, Mandiri, Pembelajar, Inisiatif dan Pantang Menyerah). Pencapaian nilai kompetitif pada diri anak akan muncul dengan sesuai tingkat perkembangannya yaitu BB = Belum Berkembang, MB = Mulai Berkembang, BSH = Berkembang Sesuai Harapan dan BSB = Berkembang sangat Baik.



Tujuan Menyusun Bahan Belajar

1. Memahami pengertian penilaian dalam bercerita;
2. Memahami aspek-aspek penilaian dalam bercerita.
3. Menerapkan langkah-langkah penilaian dalam bercerita.



Penilaian

1. Pengertian Penilaian

Penilaian merupakan proses pengukuran terhadap hasil dari kegiatan belajar anak. Dalam hal ini penilaian dilakukan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pengembangan model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita. Oleh karena itu panduan penilaian ini dilengkapi dengan instrumen untuk mengukur indikator-indikator dari variabel sikap kompetitif yang menjadi tujuan dari pengembangan model ini.

Penilaian dan pelaporan perkembangan AUD merupakan bagian penting dalam rangkaian pelaksanaan program PAUD . Penilaian dan pelaporan memiliki banyak makna dan tujuan, yang utamanya berpusat pada bagaimana memahami dan mengetahui perkembangan yang dicapai anak setelah mendapatkan rangsangan pembelajaran. Pembelajaran dengan pengembangan model sikap kompetitif melalui bercerita sebagai sebuah model yang

diuji efektifitasnya membutuhkan feed back atas pelaksanaan yang dilakukan di lokasi ujicoba. Sehingga penilaian menjadi salah satu bagian yang strategis untuk mengukur keberhasilan atau berbagai kekurangan yang harus terus diperbaiki agar meraih sasaran yang dituju yaitu tumbuhnya sikap kompetitif pada anak PAUD usia 4 – 6 tahun.

Penilaian yang dilakukan pendidik yaitu dengan cara mengisi instrumen yang telah disediakan. Pernyataan-pernyataan yang dituliskan dalam lembar instrumen terdiri atas indikator dari tumbuhnya variabel sikap kompetitif. Adapun sikap kompetitif meliputi sub variabel mampu Percaya Diri, Mandiri, Pembelajar, Inisiatif dan Pantang Menyerah. Sub variabel dijabarkan kembali dalam pernyataan-pernyataan sebagai indikator tumbuhnya sikap kompetitif pada AUD.

2. Tujuan Penilaian

Tujuan dari pengembangan model kompetitif melalui metode bercerita ini adalah menumbuhkan sikap kompetitif pada anak

PAUD usia 4 – 6 tahun. Sikap kompetitif meliputi sub variabel mampu Percaya Diri, Mandiri, Pembelajar, Inisiatif dan Pantang Menyerah. Diharapkan sikap kompetitif tersebut menjadi karakter yang akan menjadikan anak-anak menjadi generasi yang tangguh dalam menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

3. Prinsip Penilaian

Prinsip penilaian dalam pengembangan model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita mengacu pada prinsip berikut :

- a. **Mendidik**, Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.
- b. **Berkesinambungan**, Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap, dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.
- c. **Objektif**, Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak

dipengaruhi subjektivitas penilai.

- d. **Akuntabel**, Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.
- e. **Transparan**, Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan.
- f. **Sistematis**, Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrumen.
- g. **Menyeluruh**, Penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan.
- h. **Bermakna**, Hasil penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orangtua, pendidik, dan pihak lain yang relevan.



Langkah – langkah Penerapan Penilaian



Persiapan

- a. Memahami indikator yang diharapkan terlihat pada diri peserta didik;
- b. Mengamati perkembangan peserta didik sesuai indikator yang ditentukan;
- c. Mengisi instrumen penilaian;
- d. Mengevaluasi apakah pengembangan model sikap kompetitif melalui metode bercerita efektif untuk mengembangkan sikap kompetitif.



Langkah-langkah Penerapan Penilaian

1. Merupakan pengumpulan data dan informasi yang terkait langsung dengan kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari;
2. Menggunakan *checklist* (✓) skala capaian perkembangan yang telah ditetapkan dalam RPPH. *Checklist* skala capaian perkembangan

- berisi indikator perkembangan untuk mengukur ketercapaian tujuan dan kompetensi dasar yang ditetapkan di RPPM;
3. Menggunakan catatan anekdot untuk mencatat perilaku anak pada saat kegiatan, baik saat bermain di kegiatan inti maupun kegiatan rutin.



Teknik Penilaian

Teknik yang digunakan dalam melakukan penilaian pada saat proses pembelajaran salah satunya menggunakan *checlist*, dimana teknik ini dapat digunakan untuk mengukur pencapaian sikap kompetitif yang mencakup nilai Percaya Diri, Mandiri, Pembelajar, Inisiatif dan Pantang Menyerah. Gambaran secara umum penumbuhan sikap kompetitif adalah sebagai berikut :

Penilaian Peserta Didik

Nama Peserta Didik : _____

Jenis Kelamin : L /P

Tanggal	 2016			
Nilai Karakter		Pemberani			
INDIKATOR		BB	MB	BSH	BSB
A	Percaya Diri				
1	Anak mau menceritakan kembali isi cerita				
2	Anak bangga terhadap hasil karya sendiri				
3	Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif				
4	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan				
5	Berani tampil didepan umum				
	Jumlah Cek List (✓) Komponen A				
B	Pembelajar				
1	Rasa ingin tahu yang tinggi				
2	Optimisme atau rasa percaya diri yang tinggi (berusaha mencari tahu)				
3	Memiliki kemampuan untuk mencari tahu atas berbagai hal yang diminati				
4	Mengikuti pembelajaran dengan gembira				
	Jumlah Cek List (✓) Komponen B				

Tanggal	 2016			
Nilai Karakter		Pemberani			
INDIKATOR		BB	MB	BSH	BSB
C	Mandiri				
1	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan				
2	Terbiasa mengerjakan keperluan sendiri				
3	Terbiasa mengambil makanan dan minuman secukupnya serta makan minum sendiri				
4	Mampu menyelesaikan tugas sendiri				
5	Bersikap bebas tidak bergantung atau mudah terpengaruh oleh orang lain				
Jumlah Cek Lis (✓) Komponen C					
D	Inisiatif				
1	Membangun kerjasama				
2	Mau melakukan tugas tanpa disuruh				
3	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada/senang, sedih, antusias				
4	Mampu menjadi pelopor bagi orang lain dalam hal kesegeraan menjalankan tugas				
Jumlah Cek List (✓) Komponen D					

Tanggal	 2016			
Nilai Karakter		Pemberani			
INDIKATOR		BB	MB	BSH	BSB
E	Pantang Menyerah				
1	Memilih sikap gigih (tidak mudah menyerah)				
2	Mau melakukan tugas atau kegiatan				
3	Mampu menyelesaikan tugas dengan upaya yang maksimal				
4	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan sungguh-sungguh				
5	Tidak mudah putus asa/ulet				
	Jumlah Cek Lis (✓) Komponen E				
	Jumlah Cek Lis (✓) Komponen A.S.D E				

Keterangan :

- BB : Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
 (Belum Berkembang)
- MB : Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
 (Mulai Berkembang)
- BSH : Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
 (Berkembang Sesuai Harapan)
- BSB : Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator
 (Berkembang Sangat Baik)

Adapun langkah-langkah dilakukan guru dalam pelaksanaan penilaian adalah sebagai berikut :

1. Guru pendamping menyiapkan catatan kecil untuk mempermudah melakukan penilaian;
2. Guru pendamping mengamati peserta didik;
3. Penilaian dilakukan berdasarkan fakta yang sesungguhnya;
4. Penilaian dilakukan pada saat anak terlibat dalam kegiatan pembelajaran;
5. Penilaian dilakukan secara alami tetapi dalam kondisi yang direncanakan oleh guru;
6. Pendidik melakukan penilaian dengan cara memberikan *checlist* (✓) pada setiap indikator yang ada pada nilai kompetitif yang dikembangkan. Indikator dari setiap nilai tersebut tidak mungkin semuanya tercapai dalam satu kali pertemuan, namun hanya beberapa indikator saja. Untuk mengisi dan memberikan *checlist* perlu ada pengamatan baik dalam proses belajar ataupun mengamati dalam keseharian dikelas atupun diluar kelas setelah selesai pembelajaran.

Catatan Anekdot

Catatan anekdot digunakan untuk mencatat seluruh fakta, menceritakan situasi yang terjadi, apa yang dilakukan dan dikatakan anak. Catatan anekdot memungkinkan untuk mengetahui perkembangan anak yang indikatornya tercantum pada RPPH. Hal-hal pokok yang dicatat dalam catatan anekdot meliputi :

1. Nama anak yang dicatat perkembangannya;
2. Kegiatan main atau pengalaman belajar yang diikuti anak;
3. Perilaku, termasuk ucapan yang disampaikan anak selama berkegiatan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika pendidik melakukan penilaian, antara lain:

1. Dokumentasikan seluruh kejadian secepatnya atau ketika peristiwa sedang terjadi. Hal ini penting dilakukan mengingat keterbatasan memori untuk mengingat kembali hal-hal yang telah terjadi sepanjang hari bersama anak;
2. Ketepatan dan kecepatan pendokumentasian sangat mempengaruhi akurasi dari proses dan hasil penilaian;
3. Oleh karena itu, pendidik hendaknya memiliki

beberapa strategi pendokumentasian, antara lain :

- a. Menggunakan potongan-potongan kertas kecil yang dapat digunakan untuk mencatat peristiwa yang dialami oleh setiap anak;
- b. Menggunakan simbol-simbol tertentu pada papan atau kertas yang ditempel di dinding sebagai pengingat peristiwa yang dialami oleh anak;
- c. Dokumentasikan seluruh elemen termasuk lokasi kejadian, waktu, dan peristiwa yang sedang terjadi;
- d. Dokumentasikan kata-kata yang diucapkan anak bilamana memungkinkan;
- e. Dokumentasikan kata-kata atau perilaku orang lain yang ada di sekitar lokasi kejadian;
- f. Dokumentasi harus bersifat obyektif, akurat, dan lengkap;
- g. Penilaian dilakukan sejak anak datang, ketika bermain dan pulang kembali. Dengan demikian, penilaian dilakukan sepanjang waktu, ketika anak sedang berada di lembaga PAUD. Sebenarnya, orangtua dapat melanjutkan proses evaluasi di rumah,

- sehingga informasi mengenai pertumbuhan dan perkembangan anak dapat lebih komprehensif;
- h. Untuk melakukan hal tersebut, perlu adanya buku penghubung atau buku komunikasi antara pendidik dan orangtua, yang dapat memberikan ruang bagi aktivitas anak di sekolah maupun di rumah.

Strategi dalam Melakukan Penilaian

1. Gunakan catatan kecil untuk mencatat
2. Boleh fokus pada beberapa anak dalam 1 hari
3. Jangan abaikan anak lain yang mengalami peristiwa penting

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2002. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2002. Prosedur Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian : Suatu pendekatan Praktik. Edisi Revisi 2010. Jakarta : Rineka Cipta.

Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. 2015. Pedoman Penilaian Hasil Pembelajaran. Jakarta. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini

Permendikbud nomor 137, 2014. Kurikulum 13 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Permendikbud nomor 146, 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta,

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif

Formula pembelajaran dalam wujud model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita merupakan salah satu upaya menumbuhkan sikap kompetitif sejak usia dini. Formula ini merupakan hasil ujicoba dan pengembangan yang dilakukan pada PAUD Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Paket pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif bagi anak usia dini ini dilengkapi dengan 5 panduan bercerita yang melingkupi: vokal, ekspresi, gerak, bahasa dan media serta panduan evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak terhadap nilai kompetitif. Melalui pembelajaran ini, anak ditumbuhkembangkan nilai-nilai karakter, yang diantaranya; percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Harapannya, pendidik dapat secara optimal dalam mempersiapkan pembelajaran guna menumbuhkan karakter anak, terutama sikap kompetitif dengan optimal.

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

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

Penilaian Pembelajaran Penumbuhan
Sikap Kompetitif

Melalui Metode Bercerita





seri karakter
anak usia dini

RPPM & RPPH

KEGIATAN BERBERITA

PP-PAUD & DIKMAS

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif Melalui Metode Bercerita

RPPM & RPPH

Dalam Bercerita Bagi Pendidik PAUD

Penanggung Jawab:

Muhammad Hasbi

Pengembang:

Endin Suhanda
Hj. Susi Susiati
Arlina

Pakar:

Leli Kurniawati, S.Pd, M.Mus

Kontributor:

PAUD Rancage Kabupaten Sumedang
RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:

Rahma

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

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

Kata Pengantar

Perangkat pendukung pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita merupakan acuan pendidik dalam menstimulasi aspek sosial emosial dan kebahasaan peserta didik. Perangkat yang disusun selama proses ujicoba terdiri dari ; Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), Sinopsis dan naskah cerita.

Keseluruhan perangkat tersebut diujicobakan selama 16 kali pertemuan di PAUD Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Kerjasama diantara pendidik dan pengelola memberikan pengaruh terhadap perkembangan peserta didik dalam mencapai indikator dari setiap nilai karakter (Percaya Diri, Inisiatif, Pembelajar, Mandiri dan Pantang Menyerah).

Semoga perangkat pendukung pembelajaran ini dapat menjadi acuan pendidik pada lokasi lain jika akan melakukan pembelajaran dengan metode yang sama tetapi disesuaikan dengan karakteristik masing-masing daerah.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd.
NIP 197306231993031001

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE
BERCERITA**

Semester/ Bulan/ Minggu / : I / Agustus / 2
Tema : Diri Sendiri
Subtema : Anggota Tubuh
Topik : Kepalaku – Tanganku –
Badanku - Kakiku
Kelompok : B (4-5) Tahun

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1	1. Tubuhku Ciptaan Tuhan	1. Membuat Wayang karakter Diri Sendiri.
3.1-4.1	2. Doa Sebelum dan Sesudah Belajar	2. Menggambar Menggunakan Crayon
2.1	3. Doa Sebelum dan Sesudah Makan	3. Menempel bentuk bagian-bagian tubuh
	4. Kebiasaan mencuci Tangan dan Menggosok Gigi	4. Menjiplak bentuk tangan dan kaki
2.7	5. Cara Antri	5. Mencocok gambar kaki
2.8	6. Perilaku Mandiri	6. Mengukur panjang menggunakan
3.3 - 4.3	7. Memiliki Inisiatif dalam Melakukan Kegiatan	
	8. Aku Bisa Berjalan,	

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
3.6 - 4.6	Melompat , dan Berlari	langkah kaki dan kengkal tangan
3.10-4.10	9. Aku senang Menggambar 10. Aku Bisa Menempel 11. Aku Bisa Mencocok 12. Aku Mengenal Ukuran (Besar dan Kecil) dan (Panjang–Pendek) 13. Aku Bisa Mencocokan Jumlah Gambar dengan lambang bilangannya. (1-3) 14. Menyusun Puzzle Sederhana	7. Mengenal Huruf a, b, c, d, dan d dari berbagai kata disekitar anggota tubuh. 8. Membedakan bentuk besar dan Kecil 9. Menghitung menggunakan jari dan gambar anggota tubuh 10. Mencocokan jumlah gambar anggota tubuh dengan lambang bilangan
3.11– 4.11	15. Aku Bisa Menjawab Pertanyaan Sederhana	
3.12- 4.12	16. Aku Bisa Menceritakan Kembali Apa yang sudah didengar	11. Menyusun Potongan Gambar (puzzle)
3.15 -4.15	17. Aku bisa bercerita tentang apa yang sudah dilakukan 18. Aku Mengenal	12. Menyimak Dongeng atau cerita 13. Melompati halang rintang dari sedotan.

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
	<p>Huruf (a, b, c, d, dan e)</p> <p>19. Aku bisa membuat Karya</p> <p>20. Aku Bisa Menyanyi "Lagu Anggota Tubuh dan Manusia Ciptaan Allah.</p>	<p>14. Bercerita menggunakan wayang buatan sendiri.</p> <p>15. Menggunting Hasil Karya Jiplakan.</p> <p>16. Menyebutkan bagian bagian anggota tubuh.</p> <p>17. Membaca Syair dan Menyanyikan Lagu Anggota Tubuh dan Manusia Ciptaan Allah.</p>

Mengetahui , 2016

Kepala Sekolah, Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCRITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/Agustus/2
Tema/Subtema/ Topik : Diri Sendiri/ Anggota
Kelompok : Tubuh/ Kepalaku
Hari/ Tanggal : Kelompok : B (4-5) Tahun
: Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mengenal nama-nama bagian anggota tubuh yang berada di bagian kepala
4. Mendengarkan cerita: "Aku Anak Pemberani"
5. Mengenal proses antri ketika mencuci tangan
6. Menempel bagian anggota tubuh yang berada di bagian kepala
7. Mengenal bentuk besar dan kecil
8. Berjalan lurus pada garis
9. Menyanyikan lagu "Anggota Tubuh"

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Buku cerita
2. Potongan duplex berbentuk lingkaran
3. Kertas warna yang telah dibentuk menjadi mata, hidung, telinga, alis, mulut dan rambut bagi anak perempuan.
4. Crayon
5. Lembar kerja anak "membedakan bentuk bulatan kepala berukuran besar dan kecil"
6. Lem
7. Potongan gambar anggota tubuh pada bagian kepala

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi
2. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
3. Guru mengajak anak untuk melakukan berbagai tepuk diantaranya: tepuk semangat dan tepuk kober

4. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
5. Guru melakukan pengabsenan anak
6. Guru mengajak anak untuk menyimak/mendengar cerita: aku anak pemberani
7. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
8. Guru menjelaskan kegiatan anak kemudian membagi anak ke dalam tiga kelompok.
9. Guru mengajak anak untuk berjalan lurus sesuai kelompok masing-masing

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a. Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b. Guru memperlihatkan hasil contoh pembuatan kepala wayang yang sudah ditempel oleh bentuk potongan kertas warna benbentuk mata, telinga, hidung, alis dsb.
 - c. Guru membagikan potongan duplex dan potongan bagian-bagian anggota tubuh pada bagian kepala beserta lem
 - d. Kemudian anak akan memulai membuat wayang bagian kepala sebagaimana contoh yang

- sebelumnya sempat diperlihatkan.
- e. Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
- a. Guru menjelaskan alat dan bahan serta cara pengeraannya
 - b. Guru membagikan LKA dan Pensil
 - c. Anak mulai mengerjakan kegiatan
 - d. Apabila sudah selesai dapat berpindah pada kelompok selanjutnya.
4. Kelompok ke tiga:
- a. Guru menjelaskan alat dan bahan dan aturan bermain
 - b. Guru mengajak anak untuk mengambil potongan gambar anggota tubuh pada bagian kepala sesuai yang disebutkan
 - c. Kegiatan tersebut diulang dua sampai tiga kali per anak dengan jenis anggota tubuh yang berbeda
 - d. Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Merapihkan makanan
6. Berdoa sesudah makan
7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk menyanyi bersama “Anggota Tubuh”
2. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
3. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar
6. Salam
7. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak mampu menempel potongan anggota tubuh

Anak mampu menghias bagian kepala dengan gambar sesuai gagasan dan idenya.

Anak Mampu Berjalan Lurus Pada Garis

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu membedakan bentuk bagian kepala yang berukuran besar dan kecil

4. Bahasa:

KD: 3.10–4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12–4.12

Anak dapat membaca gambar

5. Sosial Emosional

KD: 2.7

Anak mampu antri ketika mencuci tangan

KD: 2.8

Anak secara mandiri melaksanakan kegiatan

6. Seni

KD: 3.15–4.15

Anak mampu menyanyikan Lagu “Anggota Tubuh”

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui , 2016

Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/Agustus/2
Tema/Subtema/ Topik : Diri Sendiri/ Anggota
Kelompok : Tubuh/ Kepalaku
Hari/ Tanggal : B (4-5) Tahun
:

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mengenal kata perut dan dada
4. Mendengarkan Cerita: "Ayo Pergi Ke Dokter Gigi "
5. Mengenal proses antri ketika mencuci tangan
6. Melompat pada gambar anggota tubuh
7. Membuat hiasan pada bagian badan
8. Menyusun potongan gambar 4 bagian
9. Menyanyikan lagu "Manusia Ciptaan Allah"

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA

3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Buku cerita
2. Potongan gambar anggota tubuh
3. Lem
4. Kertas A4
5. LKA “melingkari kata berawalan P dan D”
6. Pensil
7. Crayon
8. Potongan duplek bagian tubuh

A. Kegiatan Awal

1. Guru Mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “Ayo Shalat”
2. Guru mengajak anak tepuk wudhu
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk membacakan surat: al-ikhlas dan an-Naas.
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Mengulang pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita:

- aku berani ke dokter
9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
 10. Guru mengajak anak untuk melompat pada gambar anggota tubuh

B. Kegiatan Inti

1. Guru Membagi Anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a. Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b. Guru membagikan kertas A4 dan lem
 - c. Guru membagikan 4 bagian potongan gambar untuk puzzle
 - d. Anak-anak menyusun gambar menjadi gambar sempurna, setelah beberapa kali diulang anak akan menempelkan hasil gambar yang telah susun
 - e. Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a. Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b. Guru membagikan LKA dan pensil
 - c. Anak mulai mengerjakan kegiatan melingkari kata yang diawali Huruf P dan D

- d. Apabila sudah selesai dapat berpindah pada kelompok selanjutnya.
- 4. Kelompok ke tiga:
 - a. Guru membagikan bagian tubuh dan crayon
 - b. Anak-anak dapat mengekspresikan diri untuk menghias pada bagian badan
 - c. Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

- 1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
- 2. Menyiapkan makanan
- 3. Berdoa sebelum makan
- 4. Makan bersama
- 5. Merapikan makanan
- 6. Berdoa sesudah makan
- 7. Menggosok gigi
- 8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

- 1. Guru Mengajak anak untuk menyanyi bersama “Manusia Ciptaan Allah”
- 2. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
- 3. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan

4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar
6. Salam
7. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4.3

Anak mampu berkreasi menggunakan crayon

Anak mampu melompat menggunakan dua kaki pada gambar anggota tubuh

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu menyusun 4 keping potongan puzzle

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat mengenal huruf awal

5. Sosial Emosional

KD: 2.7

Anak mampu antri ketika mencuci tangan

KD: 2.8

Anak secara mandiri melaksanakan kegiatan

6. Seni

KD: 3.15-4.15

Anak mampu menyanyikan lagu "Manusia Ciptaan Allah"

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui , 2016

Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/Agustus/2
Tema/Subtema/ Topik : Diri Sendiri/ Anggota
Kelompok : Tubuh/Tangan ku
Hari/ Tanggal : B (4-5) Tahun
:

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan Cerita: "Super Salsa"
4. Mengenal proses antri ketika mencuci tangan
5. Permainan estafet gambar
6. Membilang menggunakan jari
7. Menjiplak jari tangan
8. Mengenal nama-nama Jari
9. Menyanyikan Lagu "Anggota Tubuh" Tentang "Jari Tangan"

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA

3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Buku cerita
2. Tangan Anak
3. Kertas sketsa ukuran A4
4. Gunting
5. Sedotan
6. Solatip
7. Crayon
8. Gambar anggota tubuh

A. Kegiatan Awal

1. Guru Mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “Mastaka Taraju”
2. Guru mengajak anak tepuk ban kempes
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk membacakan surat: Al Falaq dan At-takasur
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita:

“Super Salsa”

9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
10. Guru mengajak anak untuk bermain estafet gambar

B. Kegiatan Inti

1. Guru Membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan kertas A4 dan crayon
 - c) Guru memberikan contoh untuk menjiplak tangan menggunakan crayon
 - d) Anak-anak mulai menjiplak tangan
 - e) Anak-anak menghias jiplakan tangan dengan memberikan gambar mata, hidung dan mulut
 - f) Kemudian guru membantu anak untuk menggunting jiplakan Jari Tangan
 - g) Dan hasil guntingan ditambahkan sedotan yang direkatkan menggunakan solatip untuk pegangan anak.
 - h) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.

3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru membagikan LKA dan pensil
 - c) Anak mulai mengerjakan kegiatan menghitung gambar jari
 - d) Apabila sudah selesai dapat berpindah pada kelompok selanjutnya.
4. Kelompok ke tiga:
 - a) Guru memperlihatkan gambar jari
 - b) Guru menyebutkan nama-nama jari kemudian diulang bersama-sama
 - c) Guru menanyakan nama jari dengan teknik acak
 - d) Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Merapihkan makanan
6. Berdoa sesudah makan
7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk menyanyi bersama "Jari Tangan"
2. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
3. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar
6. Salam
7. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1–4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3-4. 3

Anak mampu menjiplak tangan

Anak mampu berlari pada permainan estafet gambar

3. Kognitif

KD: 3.6-4.6

Anak mampu membilang jumlah jari tangan 1-5 untuk setiap bagian

4. Bahasa:

KD: 3.10 - 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 - 4.12

Anak dapat membaca gambar

5. Sosial Emosional

KD: 2.7

Anak mampu antri ketika mencuci tangan

KD: 2.8

Anak secara mandiri melaksanakan kegiatan

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu "Jari Tangan"

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui

....., 2016

Kepala Sekolah

Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/Agustus/2
Tema/Subtema/ Topik : Diri Sendiri/ Anggota
Kelompok Tubuh/ Kaki ku
Hari/ Tanggal : B (4-5) Tahun
:

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Beruang yang Malas "
4. Mengenal proses antri ketika mencuci tangan
5. Melompati sedotan
6. Mencocok gambar Kaki
7. Menghitung panjang garis dengan langkah kaki
8. Menunjukan Huruf a, b, c, d, dan e pada beberapa kata anggota tubuh
9. Menyanyikan Lagu

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Buku Cerita
2. Gambar kaki
3. Alat pencocok gambar
4. Lem
5. Sedotan
6. Kaki knak
7. Potongan angka dari 1-10

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “anggota tubuh bisa jadi alat musik”
2. Guru mengajak anak tepuk ban kempes
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: clamp spirit, emprak sumanget.
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak

6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita: “Beruang Yang Malas”
9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
10. Guru mengajak anak melompati sedotan

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan kertas bergambar kaki yang telah dibubuh tanda titik
 - c) Kemudian guru memberikan contoh cara mencocok yang benar
 - d) Anak mulai mencocok gambar
 - e) Anak merobek hasil mencocok yang kemudian di tempel pada kertas gambar
 - f) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan

- b) Guru menempelkan garis bilangan satu-sepuluh
 - c) Kemudian anak disuruh untuk mengukur panjang garis dengan langkah kakinya
 - d) Apakah sama dengan panjang garis bilangan atau lebih sedikit atau banyak langkah yang dilakukan
4. Kelompok ke tiga:
- a) Guru memperlihatkan gambar anggota tubuh beserta rangkaian hurufnya
 - b) Guru memberikan arahan agar anak menunjukan salah satu huruf pada kata bergambar yang telah disediakan
 - c) Ulangi beberapa kali
 - d) Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Merapikan Makanan
6. Berdoa sesudah makan
7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk menyanyi lagu-lagu tentang anggota tubuh
2. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
3. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar
6. Salam
7. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 - 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 - 4.3

Anak mampu mencocok

Anak mampu melompati sedotan

3. Kognitif

KD: 3.6 - 4.6

Anak mampu menghitung jumlah langkah pada garis bilangan

4. Bahasa:

KD: 3.10 - 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 - 4.12

Anak dapat menunjukkan symbol huruf

5. Sosial Emosional

KD: 2.7

Anak mampu antri ketika mencuci tangan

KD: 2.8

Anak secara mandiri melaksanakan kegiatan

6. Seni

KD: 3.15 - 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui , 2016
Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP. NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN
(RPPM)
PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE
BERCERITA**

Semester / Bulan / Minggu / : I / Agustus / 2
Tema : Diri Sendiri
Subtema : Panca Indera
Topik : Mata – Telinga – Hidung –
Lidah dan Kulit
Kelompok : B (4-5) Tahun

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1	1. Panca Inderaku ciptaan Tuhan 2. Mengenal Kalimat Pujiann (Subhanallah dan Alhamdulillah) 3. Doa Sebelum dan Sesudah Belajar 4. Doa Sebelum dan Sesudah Makan 5. Terbiasa berbicara sopan dan	1. Menyebutkan Kalimat Subhanallah dan Alhamdulillah 2. Menyimak dongeng dan cerita 3. Mengenal huruf (f, g, h, i) 4. Tanya jawab dan bercakap-cakap mengenai panca indera
3.1-4.1		
3.2-4.2		

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
3.3-4.3	mengucapkan salam 6. Mengenal tata cara ketika melewati/berjalan didepan orangtua 7. Mengenal fungsi panca Indera 8. Menangkap, melempar, melompat dan berlari 9. Aku Bisa Menari 10. Aku Bisa menyublim, menempel dan meniru bentuk	5. Bermain pesan kata 6. Mempraktikan kata “Punten” dalam kehidupan sehari hari. 7. Permainan lempar tangkap “Kotak Rasa” 8. Permainan lompati panca indera 9. Bermain Siapa Aku ? 10. Menari botol Irama
3.4 – 4.4		11. Aku bisa menyublim 12. Meniru gambar panca indera
2.1	11. Mengenal cara merawat kebersihan tangan, mulut, telinga dan hidung	13. Menempel gambar panca indera
2.6		14. Membedakan rasa manis, asin, asam dan pahit.
2.8		
3.6-4.6		

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
3.10- 4.10 3.11- 4.11 3.12- 4.12 3.15- 4.15	<p>12. Kebiasaan mencuci tangan dan menggosok gigi</p> <p>13. Mengenal aturan bermain</p> <p>14. Perilaku mandiri</p> <p>15. Memiliki inisiatif dalam melakukan kegiatan</p> <p>16. Aku Mengenal Perbedaan (bau , pasa, kasar, Halus, gelap, terang)</p> <p>17. Aku bisa mengelompokkan (mengenal warna dan tekstur)</p> <p>18. Mengenal Pola</p> <p>19. Aku bisa menjawab pertanyaan</p>	<p>15. Membedakan bau " harum dan busuk "</p> <p>16. Mengelompokkan benda berdasarkan tekstur kasar dan halus.</p> <p>17. Mengenal pola warna</p> <p>18. Membaca dan menyanyikan syair lagu " Fungsi Panca Indera "</p>

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
	<p>sederhana</p> <p>20. Aku bisa benceritakan kembali apa yang sudah didengar</p> <p>21. Aku bisa bercerita tentang apa yang sudah dilakukan</p> <p>22. Aku Mengenal Huruf (f, g, h,dan i)</p> <p>23. Membaca gambar panca indera</p> <p>24. Aku bisa membuat karya</p> <p>25. Aku bisa menyanyi "Lagu fungsi panca indera "</p>	

Mengetahui , 2016

Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP. NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/Agustus/3
Tema/Subtema/ Topik : Diri Sendiri/ Panca
Indera/ Mata
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Alhamdulillah Aku Punya Mata."
4. Mengenal proses antri ketika mencuci tangan
5. Permainan siapa aku ?
6. Membuat pola merah, biru, merah, biru
7. Meniru bentuk gambar mata
8. Mengenal Kata " Mata " dan Huruf F
9. Menyanyikan lagu

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Sinopsis serita
2. Potongan kertas warna, merah dan biru
3. Crayon
4. Kertas A 4
5. Kartu Kata " Panca indera "
6. Syal atau penutup mata

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi "Lingkaran Besar dan Kecil"
2. Guru mengajak anak duduk dengan menyanyikan lagu "kingkong"
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: Semangat, Rancage.
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak

7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita: "Alhamdulillah Aku Punya Mata"
9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
10. Guru mengajak anak bermain siapa aku?
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan kertas A4 dan potongan kertas warna merah dan biru masing-masing 3 buah
 - c) Guru membagikan lem
 - d) Guru memberikan contoh membuat pola merah – biru – merah - biru
 - e) Anak membuat pola yang sama
 - f) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.

3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru mengacak kumpulan kartu kata panca indera
 - c) Kemudian setiap anak akan bergiliran untuk mengambil kata "Mata "
 - d) Apabila sudah selesai anak akan melaksanakan kegiatan selanjutnya.

4. Kelompok ke tiga:
 - a) Guru Memperlihatkan gambar bulat atau lingkaran
 - b) Guru Mengajak anak untuk meniru gambar sesuai dengan arahan gambar yang diperlihatkan
 - c) Anak mulai meniru bentuk gambar mata
 - d) Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama

5. Merapihkan makanan
6. Berdoa sesudah makan
7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk membaca syair "Fungsi Panca Indera"
2. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu "Fungsi Panca Indera"
3. menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
4. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar
7. Salam
8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak mampu berlari

Anak mampu meniru bentuk mata

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu membuat pola merah-biru-merah-biru

4. Bahasa

KD: 3.10-4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12-4.12

Anak dapat menujukan symbol huruf

5. Sosial Emosional

KD: 2.6

Anak dapat mengikuti aturan

KD: 2.8

Anak secara mandiri melaksanakan kegiatan

6. Seni

KD: 3.15- 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu dengan lafal yang

jelas

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui

.....,2016

Kepala Sekolah

Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/Agustus/3
Tema/Subtema/ Topik : Diri Sendiri/ Panca
Indera/ Hidung
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Tanya jawab tentang fungsi hidung
4. Mendengarkan Cerita: "Asyiknya Pergi Ke Gunung"
5. Mengenal proses antri ketika mencuci tangan
6. Melempar bola ke dalam keranjang
7. Membedakan jenis bau (harum dan busuk)
8. Mewarnai gambar sederhana
9. Melingkari huruf H
10. Menyanyikan lagu

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman

2. Membaca IQRA
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Sinopsis cerita
2. LKA (Lembar Kerja Anak)
3. Bola kecil dan keranjang
4. Crayon
5. Gambar sederhana

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran kemudian tepuk ban kempes
2. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
3. Guru mengajak anak untuk melakukan gerakan “pada hari minggu”
4. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
5. Guru melakukan pengabsenan anak
6. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
7. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita: “Asyiknya Pergi Ke Gunung”
8. Guru melakukan tanya Jawab tentang cerita yang telah didengar.

9. Guru mengajak anak untuk bermain lembar bola ke dalam keranjang
10. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan crayon dan kertas bergambar
 - c) Anak-anak mulai mewarnai gambar
 - d) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru membagikan LKA lembar kerja siswa mengenai membedakan harum dan bau busuk.
 - c) Guru menjelaskan cara mengerjakan LKA dan kemudian anak mulai mengerjakannya
 - d) Apabila sudah selesai anak akan melaksanakan

kegiatan selanjutnya.

4. Kelompok ke tiga:

- a) Guru membagikan lembar LKA " Ayo melingkari Huruf "H"
- b) Guru memberikan contoh penggeraan
- c) Anak-anak mulai mengerjakan kegiatan
- d) Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Merapihkan makanan
6. Berdoa sesudah makan
7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk mengulang lagu "Fungsi Panca Indera"
2. Menanyakan perasaan Selama mengikuti Proses Kegiatan

3. Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar
6. Salam
7. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4.3

Anak mampu melempar bola dengan tepat

Anak mampu mewarnai menggunakan minimal dua warna

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu membedakan bau (harum dan busuk)

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat menunjukan symbol huruf

5. **Sosial Emosional**

KD: 2.6

Anak dapat mengikuti aturan

KD: 2.8

Anak mampu berinisiatif memilih kegiatan secara mandiri

6. **Seni**

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu dengan hapal

F. **Teknik Penilaian**

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui , 2016

Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/Agustus/3
Tema/Subtema/ Topik : Diri Sendiri/ Panca
Indera/ Telinga
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: " Sang Burung Gagak"
4. Mengenal proses antri ketika mencuci tangan
5. Menari botol irama
6. Senam satu jari
7. Membedakan jenis suara
8. Meniru Huruf " T "
9. Menyanyikan Lagu

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Sinopsis cerita
2. Botol bekas
3. Beras, kacang hijau, dan pasir
4. Plastik, kertas warna dan karet gelang
5. Kertas A 4
6. pensil

A. Kegiatan Awal

1. Guru Mengajak Anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “Dua tangan diatas”
2. Guru mengajak anak duduk dengan tepuk “Balon dan Dora”
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: semangat, rancage, dan emprak sumanget
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita: “Sang Burung Gagak”
9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang

telah didengar.

10. Guru mengajak anak senam satu jari
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru melakukan kegiatan secara klasikal (bersama-sama)
2. Kegiatan Pertama:
 - a) Guru menyiapkan 3 buah botol berisi beras, kacang hijau, dan pasir yang sudah dibungkus
 - b) Guru meminta anak untuk mengobservasi kemudian guru melakukan tanya jawab dengan anak-anak.
 - c) Anak-anak mulai melakukan kegiatan estimasi dengan mendengarkan bunyi yang keluar dari ketiga botol yang telah dibungkus rapat
 - d) Kemudian anak diberikan pilihan jawaban dan mereka akan dikelompokkan sesuai dengan pilihan jawaban.
 - e) Setelah semua anak memilih jawabannya kemudian guru akan membuka isi botol tersebut.

3. Kegiatan ke dua:
 - a) Guru mengajak anak untuk membuat tarian sederhana
 - b) Guru memberikan contoh gerakan sesuai dengan bunyi botol irama
 - c) Kemudian anak akan mengulang gerakan tersebut sesuai dengan ketukan botol irama
 - d) Apabila dirasa cukup kegiatan akan dilanjutkan pada kegiatan selanjutnya.

4. kegiatan ke tiga:
 - a) Guru memberikan contoh gerakan membuat huruf T diangkasa
 - b) Kemudian guru membagikan kertas A4 dan Pensil
 - c) Anak-anak menirukan huruf "T"
 - d) Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengumpulkan hasil kegiatan pada Bapak/Ibu Guru.

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan Bersama

5. Merapihkan makanan
6. Berdoa sesudah makan
7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk membaca syair "Telinga Ku Bersih"
2. Guru mengajak anak untuk tanya jawab tentang cara membersihkan telinga
3. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
4. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar
7. Salam
8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak mengikuti senam satu jari

Anak dapat melakukan tarian sederhana

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mengikuti kegiatan estimasi tentang bunyi

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat menujukan symbol huruf

5. Sosial Emosional

KD: 2.6

Anak dapat mengikuti aturan

KD: 2.8

Anak secara mandiri melaksanakan kegiatan

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu “Fungsi Panca Indera”

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui

.....,.....2016

Kepala Sekolah

Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/Agustus/3
Tema/Subtema/ Topik : Diri Sendiri/ Panca
Indera/ Lidah dan Kulit
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Yummy "
4. Mengenal proses antri ketika mencuci tangan
5. Mengenal rasa manis, asin, asam dan pahit
6. Bermain lempar kotak rasa
7. Mengelompokkan benda kasar dan halus
8. Ayo menyublim
9. Mengenal kata kasar dan halus
10. Menyanyikan lagu

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA

3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Sinopsis cerita
2. Kotak rasa
3. Kapas dan potongan amplas
4. Sedotan
5. Pewarna makanan
6. Kertas A 4
7. Kartu kata kasar dan halus

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “aku adalah pohon”
2. Guru mengajak anak duduk dengan menyanyikan lagu “ayo shalat”
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: Semangat
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita: “Yummy”
9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang

telah didengar.

10. Guru mengajak anak bermain lempar kotak rasa
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan kertas A4 dan satu buah sedotan
 - c) Guru memberikan contoh menyublim
 - d) Guru membagikan pewarna makanan
 - e) Anak mulai kegiatan menyublim
 - f) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru Mengajak anak untuk membedakan benda yang kasar dan halus
 - c) Anak-anak memasukan benda pada kumpulan

- benda yang sama teksturnya
- d) Apabila sudah selesai anak akan melaksanakan kegiatan selanjutnya.
4. Kelompok ke tiga:
- Guru menempelkan kata kasar dan halus
 - Guru Mengajak anak untuk dapat menunjukan kata kasar dan halus
 - Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Merapihkan makanan
6. Berdoa sesudah makan
7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk membaca syair "Apa Rasanya Gula"
2. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu "Apa Rasanya Gula"

3. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
4. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar
7. Salam
8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak mampu bermain permainan lempar kotak rasa

Anak mampu menyublim

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu mengumpulkan benda sesuai dengan tekstur

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana
Anak dapat menceritakan kembali cerita yang
sudah didengar
KD: 3.12 – 4.12
Anak dapat menujukan kata kasar dan halus

5. Sosial Emosional

KD: 2.6
Anak dapat mengikuti aturan
KD: 2.8
Anak secara mandiri melaksanakan kegiatan

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15
Anak mampu menyanyikan lagu dengan lafal yang
jelas

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui , 2016
Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP.

NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN
(RPPM)
PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE
BERCERITA**

Semester / Bulan / Minggu /: I / September / 5

Tema : Negaraku

Subtema : Pahlawanku

Topik : Pangeran Kornel – RA Kartini – Cut Nyak
Dien – Dewi Sartika

Kelompok : B (4-5 Tahun)

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1	1. Mengenal Ciptaan-Ciptaan Tuhan	1. Mengenal Kata Terima Kasih
1.2	2. Terbiasa saling menghargai sesama teman	2. Membantu guru merapihkan kelas
3.1-4.1	3. Menghormati guru dan orangtua	3. Tanya jawab tentang Pahlawan
3.2-4.2	4. Doa Sebelum dan sesudah belajar	4. Mendengarkan Cerita
3.3-4.3	5. Doa Sebelum dan sesudah makan	5. Menunjukan kata untuk gambar yang sesuai
	6. Terbiasa mengucapkan terimakasih	6. Mengenal kata berawalan "C"
	7. Suka menolong teman, guru dan	7. Membedakan bunyi huruf "P" dan "F"
3.4-4.4		

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
2.1 2.6 2.8 3.6-4.6 3.10- 4.10 3.11 - 4.11 3.12- 4.12 3.15- 4.15	orangtua 8. Berdiri dengan satu kaki 9. Merangkak, berjinjit dan berlari 10. Aku bisa meronce 11. Aku bisa menempel 12. Aku bisa mencap 13. Aku bisa membuat garis 14. Kebiasaan mencuci tangan dan menggosok gigi 15. Menjaga kbersihan Lingkungan 16. Mengingatkan teman bila salah 17. Memiliki Inisiatif dalam melakukan kegiatan 18. Mencari jejak (Maze) 19. Membedakan foto Pahlawan 20. Mengenal konsep kilangan 21. Mencari kejanggalan 22. Aku bisa menjawab pertanyaan sederhana	8. Berjinjit diatas garis 9. Lomba merangkak 10. Berlari sambil membawa beban 11. Berdiri 5 Detik dengan satu kaki 12. Meronce "Membuat Gelang Manik" 13. Menghias Kebaya Kartini 14. Mewarnai garis menggunakan kuas 15. Mencap geometri 16. Mencari jejak Pahlawan 17. Mencari perbedaan gambar 18. Mencari foto Cut Nyak Dien 19. Membuat bulat sesuai jumlah bulatan 20. Aku berani

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
	23. Aku bisa menceritakan kembali apa yang sudah didengar 24. Aku bisa bercerita tentang apa yang sudah dilakukan 25. Mengenal bunyi huruf 26. Melingkari kata berawalan "C" 27. Membaca gambar dan kata 28. AkubBisa bernyanyi 29. Aku bisa menyanyi "Ibu Kita Kartini"	bernyanyi "RA Kartini"

Mengetahui , 2016
 Kepala Sekolah Guru Kelas

 NIP.

 NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/September/5
Tema/Subtema/ Topik : Negaraku/ Pahlawanku/
Pangeran Kornel
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Singa Yang Jujur "
4. Membiasakan mengucapkan terima kasih
5. Mengenal bunyi huruf "P" dan "F"
6. Berjinjit diatas garis
7. Maze mancari pangeran kornel
8. Ayo meronce
9. Menyanyikan lagu

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA

3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. LKA maze
2. Potongan huruf P dan F
3. Manik-manik
4. Tali Ukuran 10 CM

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “Bermain Bersama Teman”
2. Guru mengajak anak duduk dengan menyanyikan lagu “Kingkong”
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: semangat, satu dua dan tiga.
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita: “Singa Yang Jujur”
9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.

10. Guru mengajak anak berjinjit diatas garis
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru Membagikan LKA MAZE
 - c) Anak mulai mengerjakan kegiatan
 - d) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru memberikan contoh membuat gelang dengan teknik meronce
 - c) Guru membagikan tali dan manik-manik
 - d) Aak-anak memasukan manik-manik ke dalam tali
 - e) Apabila sudah selesai anak boleh megulangnya kembali

- f) Setelah mengulang kembali anak-anak dibantu guru untuk mengikat hasil roncean menjadi gelang
 - g) Apabila sudah anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya.
4. Kelompok ke tiga:
- a) Guru memperlihatkan Huruf "P" dan "F"
 - b) Anak mengulang bunyi Huruf "P" dan "F"
 - c) Guru menyiapkan potongan huruf "P" dan "F"
 - d) Anak-anak akan mendengarkan kata berawalan huruf "P" atau "F"
 - e) Kemudian setelah mendengarkan kata yang disebutkan guru, anak-anak dapat memilih potongan huruf sesuai bunyi.
 - f) Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Merapihkan makanan
6. Berdoa sesudah makan

7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk membaca syair "Pahlawanku"
2. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
3. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar
6. Salam
7. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak mampu berjinjit

Anak dapat menyelesaikan kegiatan meronce

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu mengerjakan MAZE

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat mengenal bunyi dan membedakan kata berawalan "P" dan "F"

5. Sosial Emosional

KD: 2.8

Anak memiliki inisiatif sendiri dalam memilih kegiatan

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu bertema pahlawan

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Hasil karya

Mengetahui , 2016
Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/September/5
Tema/Subtema/ Topik : Negaraku/ Pahlawanku/
RA Kartini
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Ketaatan Seekor Bebek Hutan"
4. Membiasakan mengucapkan terima kasih
5. Menghubungkan kata dengan gambar
6. Berdiri 5 detik dengan satu kaki
7. Membuat bulat sesuai jumlah bulatan
8. Ayo menghias kebaya kartini
9. Menyanyikan lagu "Ibu Kita Kartini"

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA
3. Berdoa Sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. LKA menghubungkan kata dengan gambar
2. LKA ayo buat bulatan
3. Crayon atau pensil
4. Gambar kebaya
5. Lem
6. Kain perca

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “atas dan bawah”
2. Guru mengajak anak duduk dengan kegiatan “tepuk ban kempes”
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
5. guru melakukan pengabsenan anak
6. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
7. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita:

- “ketaatan seekor bebek hutan”
8. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
 9. Guru mengajak anak berdiri 5 detik dengan satu kaki secara bergantian kanan dan kiri
 10. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru memberikan contoh penggerjaan
 - c) Guru membagikan LKA ayo buat bulatan
 - d) Anak mulai mengerjakan kegiatan
 - e) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru memperlihatkan hasil tempelan kain perca

- pada gambar kebaya
- c) Guru membagikan gambar kebaya
 - d) Guru membagikan kain perca dan lem
 - e) Anak-anak mulai berkreasi menggunakan kain perca
 - f) Apabila sudah selesai anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya.
4. Kelompok ke tiga:
- a) Guru memperlihatkan gambar dan pasangan katanya
 - b) Guru menunjukan gambar dan anak mencari potongan Kata
 - c) Apabila sudah tepat anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

- 1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
- 2. Menyiapkan makanan
- 3. Berdoa sebelum makan
- 4. Makan bersama
- 5. Merapihkan makanan
- 6. Berdoa sesudah makan
- 7. Menggosok gigi
- 8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk membaca syair "RA Kartini"
2. Guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu "RA Kartini"
3. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
4. Tanya Jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar
7. Salam
8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak dapat berdiri dengan satu kaki

Anak dapat berkreasi dengan menempelkan kain perca

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak dapat membuat bulatan sesuai jumlah bulatan

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat menghubungkan gambar dengan kata

5. Sosial Emosional

KD: 2.8

Anak memiliki inisiatif sendiri dalam memilih kegiatan

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu “Ibu Kita Kartini”

F. Teknik Penilaian

1. Catatan bbservasi
2. Hasil karya

Mengetahui

.....,2016

Kepala Sekolah

Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/September/5
Tema/Subtema/ Topik : Negaraku/ Pahlawanku/
Cut Nyak Dien
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Burung Gagak dan Burung Nuri "
4. Membiasakan mengucapkan terima kasih
5. Berlari sambil membawa bola
6. Mengenal kata berawalan huruf "C"
7. Mewarnai garis
8. Mencari foto Cut Nyak Dien
9. Menyanyikan Lagu " Cut Nyak Dien "

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA

3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan Salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. LKA melingkari kata berawalan huruf "C"
2. Crayon atau pensil
3. LKA ayo mewarnai garis
4. Kuas
5. Pewarna makanan
6. Potongan gambar Cut Nyak Dien
7. Lem

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil tepuk "Wudhu"
2. Guru mengajak anak duduk dengan menyanyikan lagu "Ayo Shalat"
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk mengulang lagu "RA Kartini"
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita:

“Burung Gagak dan Burung Nuri”

9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
10. Guru mengajak anak berlari sambil membawa “Bola”
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan LKA melingkari kata berawalan huruf “C”
 - c) Anak mulai mengerjakan kegiatan
 - d) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru memberikan contoh mewarnai garis

- menggunakan kuas
- c) Guru membagikan LKA ayo mewarnai garis
 - d) Guru membagikan kuas dan pewarna
 - e) Anak-anak mulai mewarnai garis
 - f) Apabila sudah anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya.
4. Kelompok ke tiga:
- a) Guru menempelkan potongan gambar Cut Nyak Dien di Area Kelas
 - b) Guru memperlihatkan gambar Cut Nyak Dien
 - c) Guru Mengajak anak untuk mencari gambar Cut Nyak Dien sebanyak mungkin.
 - d) Anak-anak akan membilang gambar "Cut Nyak Dien"
 - e) Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

- 1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
- 2. Menyiapkan makanan
- 3. Berdoa sebelum makan
- 4. Makan bersama
- 5. Merapihkan makanan
- 6. Berdoa sesudah makan

7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk membaca syair "Cut Nyak Dien"
2. Guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu "RA Kartini dan Cut Nyak Dien"
3. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
4. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar
7. Salam
8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak mampu berlari sambil membawa beban
Anak dapat mewarnai garis menggunakan kuas

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu mencari potongan gambar Cut Nyak Dien

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak mengenal kata berawalan huruf “C”

5. Sosial Emosional

KD: 2.8

Anak memiliki inisiatif sendiri dalam memilih kegiatan

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan Lagu “RA Kartini” dan “Cut Nyak Dien”

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Hasil karya

Mengetahui , 2016
Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP. -----
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/September/5
Tema/Subtema/ Topik : Negaraku/ Pahlawanku/
Dewi Sartika
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Berhati-hati "
4. Membiasakan mengucapkan terima kasih
5. Menyebutkan nama-nama pahlawan
6. Lomba merangkak
7. Apa yang berbeda
8. Ayo Mencap geometri
9. Menyanyikan lagu tema pahlawan

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Kertas A4
2. Alat cap geometri
3. Pewarna makanan
4. Kapas
5. Piring kecil
6. LKA apa yang berbeda
7. Crayon

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “Lingkaran Besar dan Kecil”
2. Guru mengajak anak duduk dengan menyanyikan lagu “Kingkong”
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: semangat
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita: “Aku Berhati-hati”

9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
10. Guru mengajak anak lomba merangkak
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru Membagi Anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru Menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan kertas A4
 - c) Guru membagikan alat mencap geometri
 - d) Guru membagikan pewarna
 - e) Anak mulai mengerjakan kegiatan mencap
 - f) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru membagikan LKA apa yang berbeda?
 - c) Anak-anak memberi tanda pada gambar yang

- berbeda atau tidak sama
- d) Apabila sudah anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya.
4. Kelompok ke tiga:
- Guru memperlihatkan foto 4 Foto Pahlawan
 - Anak-anak secara bergantian menyebutkan foto pahlawan secara acak.
 - Apabila sudah selesai anak-anak dapat mengerjakan kegiatan pada kelompok lain.

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Merapikan makanan
6. Berdoa sesudah makan
7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk mengulang nyanyian
2. Guru mendorong anak untuk berani bernyanyi
3. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses

- kegiatan
4. Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan
 5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 6. Berdoa setelah belajar
 7. Salam
 8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak mampu merangkak

Anak dapat mencap

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu mencari perbedaan pada gambar

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang

sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat menyebutkan nama-nama pahlawan

5. Sosial Emosional

KD: 2.8

Anak memiliki inisiatif sendiri dalam memilih kegiatan

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu bertema pahlawan

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Hasil karya

Mengetahui , 2016

Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP.

NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN
(RPPM)
PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE
BERCERITA**

Semester / Bulan / Minggu /: I / September / 7

Tema : Lingkunganku

Subtema : Keluargaku

Topik : Ayah-Ibu, Kakak-Adik, Kakek-Nenek,
Paman-Bibi

Kelompok : B (4-5 Tahun)

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1	1. Mengenal ciptaan- cipta Tuhan	1. Mengenal kata terima kasih
1.2	2. Menghormati guru dan Orangtua	2. Membantu ayah dan ibu
3.1-4.1	3. Doa sebelum dan sesudah belajar	3. Bercakap-cakap tentang keluargaku
	4. Doa sebelum dan sesudah makan	4. Mendengarkan cerita
3.2 – 4.2	5. Terbiasa mengucapkan terimakasih	5. Menyebutkan nama ibu dan ayah
	6. Suka menolong teman, guru dan orangtua	6. Menarik garis pada huruf yang sama
3.3- 4.3	7. Berlari dan melompat	7. Dapat membaca
	8. Permainan petak	

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
3.4-	umpet	gambar
4.4	9. Aku bisa mewarnai	8. Menyusun cerita melalui gambar
2.1	10. Melipat kertas	9. Berlari zig zag
2.6	11. Aku bisa membuat baris zig zag	10. Melompat dengan lintangan
3.6 – 4.6	12. Aku bisa menganyam	11. Bermain petak umpet
3.10- 4.10	13. Kebiasaan mencuci tangan dan menggosok gigi	12. Senam ceria
3.11- 4.11	14. Menjaga kebersihan lingkungan	13. Melipat sarung
3.12- 4.12	15. Mengingatkan teman bila salah	14. Mewarnai gambar
	16. Konsep bilangan dengan benda	15. Membuat garis zig zag
	17. Mengenal lambang bilangan	16. Menganyam pada gambar tas
	18. Mengenal konsep warna	17. Membuat pola
	19. Membuat Pola	18. Mengenal warna
	20. Aku bisa menjawab pertanyaan sederhana	19. Mengenal kbnssep Bilangan
	21. Aku bisa menceritakan kembali apa yang sudah didengar	20. Menyanyikan lagu “Aku sayang Bunda”
	22. Aku bisa bercerita tentang apa yang	

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
3.15- 4.15	<p>sudah dilakukan</p> <p>23. Mengenal nama keluarga</p> <p>24. Menarik garis pada huruf</p> <p>25. Membaca cerita gambar</p> <p>26. Menyusun cerita melalui gambar</p> <p>27. Aku bisa bernyanyi</p> <p>28. Aku bisa menyanyi “Aku sayang Bunda”</p>	

Mengetahui , 2016
 Kepala Sekolah Guru Kelas

 NIP.

 NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/September/7
Tema/Subtema/ Topik : Lingkunganku/
Keluargaku/ Ayah dan
Ibu
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Aku Sayang Ayah dan Ibu"
4. Membiasakan mengucapkan terima kasih
5. Menyebutkan nama ayah dan ibu
6. Melompat dengan rintangan
7. Mewarnai gambar ayah atau ibu
8. Membilang dasi milik ayah
9. Menyanyikan lagu tema keluargaku

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA

3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. LKA membilang gambar Dasi
2. Gambar ayah dan ibu
3. Crayon
4. Papan kayu kecil
5. Daftar nama ayah dan ibu

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “Mastaka Taraju”
2. Guru mengajak anak duduk dengan melakukan “Tepuk Satu”
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: clamp spirit dan emprak sumanget
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita: “Aku Sayang Ayah dan Ibu”
9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang

telah didengar.

10. Guru mengajak anak melompati rintangan
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti, guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan gambar ayah atau ibu
 - c) Guru membagikan crayon
 - d) Anak dapat berkreasi untuk mewarnai gambar ayah atau ibu
 - e) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru membagikan LKA mari membilang dasi ayah
 - c) Guru memberikan contoh membilang dan

- melingkari hasil bilangan pada lambang bilangannya.
- d) Anak mulai mengerjakan kegiatan
 - e) Apabila sudah anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya.
4. Kelompok ke tiga:
- a) Guru mengajak anak untuk mengingat nama ayah dan ibu
 - b) Secara bergantian anak akan menyebutkan nama ayah dan ibu
 - c) Apabila sudah, anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya

C. Kegiatan Istirahat

- 1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
- 2. Menyiapkan makanan
- 3. Berdoa sebelum makan
- 4. Makan bersama
- 5. Merapihkan makanan
- 6. Berdoa sesudah makan
- 7. Menggosok gigi
- 8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk membaca syair "Aku Sayang Bunda"
2. Guru mengajak anak untuk bernyanyi "Aku Sayang Bunda"
3. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
4. Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar
7. Salam
8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak dapat melompati rintangan

Anak dapat berkreasi menggunakan crayon dalam kegiatan mewarnai

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu membilang jumlah dasi ayah

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat menyebutkan nama ayah dan ibu

5. Sosial Emosional

KD: 2.6

Mengingatkan teman apabila salah

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu "Aku Sayang Bunda"

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui , 2016
Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP. NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/September/7
Tema/Subtema/ Topik : Lingkunganku/
Keluargaku/ Kakak-Adik
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Aku Sayang Kakak dan Adik "
4. Membiasakan mengucapkan terima kasih
5. Menarik garis pada huruf yang sama
6. Berlari zigzag
7. Menebalkan garis zigzag
8. Mengenal warna
9. Menyanyikan lagu tema Keluargaku

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. LKA menebalkan garis zigzag
2. LKA menarik garis ke huruf A pada kata kakak dan adik
3. Kertas berwarna
4. Crayon atau pensil

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “Membuat Lingkaran”
2. Guru mengajak anak duduk dengan melakukan “Aku adalah Pohon”
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: Dora
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita:

“Aku Sayang Kakak dan Adik”

9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
10. Guru mengajak anak berlari zigzag
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan lka menebalkan garis zigzag
 - c) Guru membagikan crayon atau pensil
 - d) Anak mulai melaksanakan kegiatan
 - e) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.
3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru membagikan lka menarik huruf a pada kata kakak dan adik
 - c) Guru membagikan crayon atau pensil

- d) Anak mulai mengerjakan kegiatan
 - e) Apabila sudah anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya.
4. Kelompok ke tiga:
- a) Guru mengajak anak untuk menyebutkan berbagai warna kesukaan kakak dan adik
 - b) Secara bergantian anak akan menyebutkan warna secara acak
 - c) Apabila sudah, anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya

C. Kegiatan Istirahat

- 1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
- 2. Menyiapkan makanan
- 3. Berdoa sebelum makan
- 4. Makan bersama
- 5. Merapikan makanan
- 6. Berdoa sesudah makan
- 7. Menggosok gigi
- 8. Bermain Bersama

D. Kegiatan Penutup

- 1. Guru mengajak anak untuk mengulang membaca syair "Aku sayang bunda"

2. Guru bengajak anak untuk mengulang nyanyian “aku sayang bunda”
3. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
4. Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar
7. Salam
8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4.3

Anak dapat melaksanakan senam dengan ceria

Anak mampu menebalkan garis zigzag

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu mengenal warna

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat menarik garis pada huruf A pada kata kakak dan adik

5. Sosial Emosional

KD: 2.6

Mengingatkan teman apabila salah

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu "Aku Sayang Bunda"

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui , 2016
Kepala Sekolah Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/September/7
Tema/Subtema/ Topik : Lingkunganku/
Keluargaku/ Kakek –
Neneck
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Burung Gagak dan Burung Nuri"
4. Membiasakan mengucapkan terima kasih
5. Membaca gambar buatan kakek
6. Senam pada hari minggu
7. Melipat sarung kakek
8. Membuat pola merah-hijau-merah-hijau pada gambar sarung
9. Menyanyikan lagu tema keluargaku

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman
2. Membaca IQRA
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Sarung
2. Gambar sarung
3. Crayon
4. Tiga potongan gambar "Konsep Terimakasih"

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil tepuk "Wudhu"
2. Guru mengajak anak duduk dengan bernyanyi "Ayo Shalat"
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: rancage, clamp spirit
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan pembelajaran sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita:

“burung gagak dan Burung Nuri”

9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
10. Guru mengajak anak melakukan senam ceria pada hari minggu
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru membagi anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan gambar sarung
 - c) Guru membagikan crayon 2 warna (Merah dan Hijau)
 - d) Guru memberikan contoh membuat pola kotak merah-hijau pada gambar sarung
 - e) Anak-anak mulai mengerjakan kegiatan
 - f) Apabila sudah selesai anak dapat bergiliran untuk mengerjakan kegiatan pada kelompok lainnya.

3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru meminta anak-anak untuk menyiapkan sarung yang telah dibawa sebelumnya.
 - c) Guru mempraktikan cara melipat sarung
 - d) Anak mulai mencoba mempraktikkan
 - e) Apabila sudah anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya.

4. Kelompok ke tiga:
 - a) Guru memperlihatkan tiga buah gambar
 - b) Secara bergantian anak akan membaca gambar yang diperlihatkan
 - c) Apabila sudah, anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Merapihkan makanan
6. Berdoa sesudah makan
7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk kembali membaca syair “Aku Sayang Bunda”
2. Guru mengajak anak untuk bernyanyi “Aku Sayang Bunda”
3. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
4. Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar
7. Salam
8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak dapat melakukan senam ceria pada hari minggu

Anak dapat melipat sarung

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak dapat membuat pola

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat membaca gambar

5. Sosial Emosional

KD: 2.6

Mengingatkan teman apabila salah

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu “Aku Sayang Bunda”

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui

....., 2016

Kepala Sekolah

Guru Kelas

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PENUMBUHAN SIKAP KOMPETITIF MELALUI METODE BERCERITA

Semester/Bulan/Minggu Ke : 1/September/7
Tema/Subtema/ Topik : Lingkunganku/
Keluargaku/ Paman -
Bibi
Kelompok : B (4-5) Tahun
Hari/ Tanggal : :

Kegiatan:

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Mendengarkan cerita: "Cici dan Rara "
4. Membiasakan mengucapkan terima kasih
5. Menyusun cerita bergambar
6. Bermain petak umpet
7. Menganyam tas bibi
8. Menghubungkan buah kiriman paman dengan lambang bilangan
9. Menyanyikan Lagu tema Keluargaku

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Berbaris di halaman

2. Membaca IQRA
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan
4. Mengucapkan salam
5. Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan Pembelajaran:

1. Gambar tas bibi
2. Potongan panjang kertas warna
3. Lem
4. Potongan cerita bergambar
5. LKA menghubungkan Benda dengan lambang bilangan

A. Kegiatan Awal

1. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil bernyanyi “Lingkaran Besar”
2. Guru mengajak anak duduk dengan bernyanyi “Rumah”
3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Guru mengajak anak untuk tepuk: clamp spirit dan emprak sumanget
5. Guru menanyakan hari dan tanggal pada anak
6. Guru melakukan pengabsenan anak
7. Menanyakan Pembelajaran Sebelumnya
8. Guru mengajak anak untuk mendengarkan cerita:

“Cici dan Rara”

9. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang telah didengar.
10. Guru mengajak anak bermain petak umpet
11. Sebelum masuk pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak pada setiap kelompoknya

B. Kegiatan Inti

1. Guru Membagi Anak ke dalam tiga kelompok:
2. Kelompok Pertama:
 - a) Guru menjelaskan kembali bahan dan alat yang digunakan
 - b) Guru membagikan gambar tas bibi yang sudah dilubangi
 - c) Guru membagikan potongan panjang kertas warna
 - d) Guru memberikan contoh menganyam
 - e) Anak mulai dapat mencoba
 - f) Apabila telah selesai maka rekatkan hasil anyaman dengan menggunakan lem kemudian anak dapat bergiliran untuk mengerjakan pekerjaan yang lain.

3. Kelompok ke dua:
 - a) Guru menjelaskan alat dan bahan
 - b) Guru membagikan LKA menghubungkan jumlah buah dengan lambang bilangannya
 - c) Guru memberikan contoh menghubungkan hasil bilangan pada lambang bilangannya.
 - d) Anak mulai mengerjakan kegiatan
 - e) Apabila sudah anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya.

4. Kelompok ke tiga:
 - a) Guru mengajak anak untuk mengamati cerita bergambar
 - b) Secara bergantian anak akan menyusung bagian bagian gambar menjadi sebuah cerita
 - c) Apabila sudah, anak-anak dapat kembali mengerjakan kegiatan selanjutnya

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk antri mencuci tangan
2. Menyiapkan makanan
3. Berdoa sebelum makan
4. Makan bersama
5. Merapihkan makanan
6. Berdoa sesudah makan

7. Menggosok gigi
8. Bermain bersama

D. Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak anak untuk membaca syair "Paman datang"
2. Guru mengajak anak untuk bernyanyi "Paman datang"
3. Menanyakan perasaan selama mengikuti proses kegiatan
4. Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar
7. Salam
8. Berbaris sebelum pulang.

E. Rencana Penilaian

a. Indikator Penilaian

1. Nilai Agama dan Moral:

KD: 3.1 – 4.1

Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar dan makan

2. Motorik Kasar dan Halus

KD: 3.3 – 4. 3

Anak dapat mengikuti permainan petak umpet
Anak dapat menyelesaikan tugas anyaman

3. Kognitif

KD: 3.6 – 4.6

Anak mampu menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan

4. Bahasa:

KD: 3.10 – 4.10

Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana

Anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengar

KD: 3.12 – 4.12

Anak dapat menyusun cerita bergambar

5. Sosial Emosional

KD: 2.6

Mengingatkan teman apabila salah

6. Seni

KD: 3.15 – 4.15

Anak mampu menyanyikan lagu “Paman datang”

F. Teknik Penilaian

1. Catatan observasi
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya

Mengetahui

.....,.....2016

Kepala Sekolah

Guru Kelas

NIP.

NIP.

Model Penumbuhan Sikap Kompetitif

Formula pembelajaran dalam wujud model penumbuhan sikap kompetitif melalui metode bercerita merupakan salah satu upaya menumbuhkan sikap kompetitif sejak usia dini. Formula ini merupakan hasil ujicoba dan pengembangan yang yang dilakukan pada PAUD Rancage Kabupaten Sumedang dan RA Ibadurrohman Kabupaten Bandung. Paket pembelajaran penumbuhan sikap kompetitif bagi anak usia dini ini dilengkapi dengan 5 panduan bercerita yang melingkupi: vokal, ekspresi, gerak, bahasa dan media serta panduan evaluasi pencapaian tingkat perkembangan anak terhadap nilai kompetitif. Melalui pembelajaran ini, anak ditumbuhkembangkan nilai-nilai karakter, yang di antaranya; percaya diri, pembelajar, mandiri, inisiatif dan pantang menyerah. Harapannya, pendidik dapat secara optimal dalam mempersiapkan pembelajaran guna menumbuhkan karakter anak, terutama sikap kompetitif dengan optimal.

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

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

