MODEL MEDIA BELAJAR

cinta lingkungan

SERI PRA KEAKSARAAN BERWAWASAN
EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS
PP-PAUD DAN DIKMAS JAWA BARAT
Tahun 2017

MODEL

Media Belajar "Cinta Lingkungan" yang merupakan seri Pra Keaksaraan yang Berwawasan Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan (*Education for Sustainable Development*.)

Pengarah
Dr. Muhammad Hasbi

Penanggung Jawab
Drs. Dadang Trisutalaksana

Narasumber
Dr. Rudiyanto, M.Si.

Tim Pengembang

Sriwahyuningsih M.Pd
Sri Lilis Herlianty, SP,M.Si
Riana, SKM, M.M.Pd
Arlina, M.Pd

Kontributor:

TK IT Pelopor Kabupaten Bandung
PAUD Kartina Kab. Garut
PAUD Marhamah, Kota Cimahi

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS
PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat
Tahun 2017

LEMBAR PENGESAHAN

Disetujui dan Disahkan oleh Narasumber

Dr. Rudiyanto, MSi.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Mengetahui,

Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat,

Dr. Muhammad Hasbi
NIP. 197306231993031001

abstrak

Saat ini degradasi lingkungan semakin meningkat, seiring dengan meningkatnya aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhannya yang cenderung berorientasi pada prinsip ekonomi, untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya tanpa memperhatikan aspek yang lainnya. Oleh karena itu diperlukan adanya pemahaman secara holistik terhadap pemanfaatan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan manusia sehingga masyarakat mampu menciptakan keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan dengan kelestarian lingkungan alam. Dengan demikian pemenuhan kebutuhan masa kini dapat dipenuhi tanpa mengurangi kualitas dan kuantitas bagi pemenuhan kebutuhan generasi mendatang. Inilah yang disebut pola fikir berwawasan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (Educational Sustainable for Development).

Pembentukan pola pikir yang berwawasan ESD akan sangat tepat jika dilakukan sejak usia dini karena pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan dimulai dan berlangsung, yang akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Pengenalan lingkungan sejak usia dini diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini sehingga akan mendorong pada keberdayaan anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Media belajar "Cinta Lingkungan" terdiri dari buku cerita, gerak dan lagu, serta game ular tangga. Ketiga media tersebut merupakan suplemen kegiatan pembelajaran dan perangkat lingkungan keberaksaraan, yang saling melengkapi dalam menguatkan kemampuan pra keaksaraan berwawasan ESD khususnya menumbuhkan kecintaan terhadap lingkungan.

Kegiatan pengembangan ujicoba model ini telah dilakukan melalui dua tahap yaitu ujicoba konseptual dan ujicoba operasional. Ujicoba konseptual dilakukan di TK Alam Pelopor Kabupaten Bandung, dan ujicoba operasional dilakukan di 3 lokasi yaitu adalah (1) TK Alam Pelopor Kabupaten Bandung, (2) PAUD Kartina Kabupaten Garut, (3) PAUD Almarhamah Kota Cimahi.

Berdasarkan hasil ujicoba, keunggulan model media belajar "Cinta Lingkungan" adalah (1) Memperkaya penguasaan kosa kata pada anak, (2) Proses pembelajaran menarik dan menyenangkan, (3) Menumbuhkan karakter-karakter positif terkait kemampuan berinteraksi dengan lingkungan, (3) tersedianya media untuk penyiapan lingkungan keberaksaraan di PAUD.

PP-PAUDNI BPPNFI JABAR

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunianya kami dapat menyelesaikan penyusunan Model Media Belajar "**Cinta Lingkungan**" yang merupakan seri Pra Keaksaraan yang Berwawasan Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan (*Education for Sustainable Development*.)

Model media belajar yang dikembangkan mencakup buku cerita, gerak dan lagu serta permainan/Game. Media ini digunakan untuk sasaran usia 5-6 tahun, dengan tujuan menyediakan alat peraga untuk bermain anak, yang menarik, menyenangkan, serta dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak melalui pengenalan dan interaksi dengan lingkungan dalam kegiatan pembelajaran atau pendukung lingkungan keberaksaraan .

Kepada semua pihak yang telah membantu dari mulai penyusunan hingga kegiatan selesai, kami ucapkan terima kasih.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Mengetahui,
Kepala PP-PAUD dan Dikmas
Jawa Barat

Dr. Muhammad Hasbi
NIP. 197306231993031001

Jayagiri, November 2017

Penyusun

Tim Pengembang

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... ii

Bagian 1. PENDAHULUAN..... 1

A. Mengapa Media Belajar Cinta Lingkungan Penting Bagi AUD ? 1

B. Apa Tujuan Model Media Belajar ini? 3

C. Apa Kegunaan Model Media Belajar Ini? 4

D. Siapa Yang Dapat Menggunakan Model ini?..... 4

Bagian 2 Media Belajar Cinta Lingkungan 6

A. Apa yang dimaksud media belajar cinta lingkungan?..... 6

B. Fungsi Media Belajar Cinta Lingkungan 7

C. Jenis Media Belajar Yang Dikembangkan 7

D. Pengembangan Media Belajar Cinta Lingkungan..... 14

Bagian 3. Penerapan Model..... 16

A. Strategi Penerapan..... 16

B. Peran pendidik dalam penerapan..... 18

C. Pengelolaan KBM 20

Bagian 4. Keunggulan, Keterbatasan dan Prasyarat 24

A. Keunggulan Model 24

B. Keterbatasan Model 25

C. Prasyarat Penerapan Model 25

DAFTAR PUSTAKA 26

PT. PAUD & DIKMAS JABAR

BAGIAN 1
PENDAHULUAN

A. MENGAPA MEDIA BELAJAR CINTA LINGKUNGAN PENTING BAGI ANAK USIA DINI?

Semakin meningkatnya kegiatan pembangunan di segala bidang dengan memanfaatkan potensi lingkungan berimbas kepada krisis menurunnya kualitas sumber daya lingkungan.

Hal ini banyak disebabkan manusia cenderung mengekploitasi dengan berorientasi pada prinsip ekonomi, untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya tanpa memperhatikan keseimbangan dan kelestarian lingkungan. Krisis ini disebut sebagai degradasi lingkungan.

Manusia sebagai subjek pembangunan sangat penting memiliki pola pikir ESD *(Education for Sustainble Development)* berbasis

ekologi (lingkungan), yaitu cara berpikir, bersikap dan bertindak untuk memanfaatkan lingkungan sebesar-besarnya bagi kebutuhan di masa kini yang disertai rasa peduli dan tanggung jawab untuk menjaga kelestariannya bagi kepentingan generasi mendatang. Tujuannya untuk menciptakan keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan pembangunan dengan kelestarian lingkungan.

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

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program layanan pembinaan, pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini (0-6 tahun) untuk mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak secara optimal. Dalam upaya mengembangkan kecerdasan anak berwawasan ESD berbasis lingkungan diperlukan penerapan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan berbagai strategi dan media pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, seperti kegiatan bercerita, bernyanyi, atau permainan (*game*) interaktif lainnya. Media yang digunakan adalah media yang yang

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

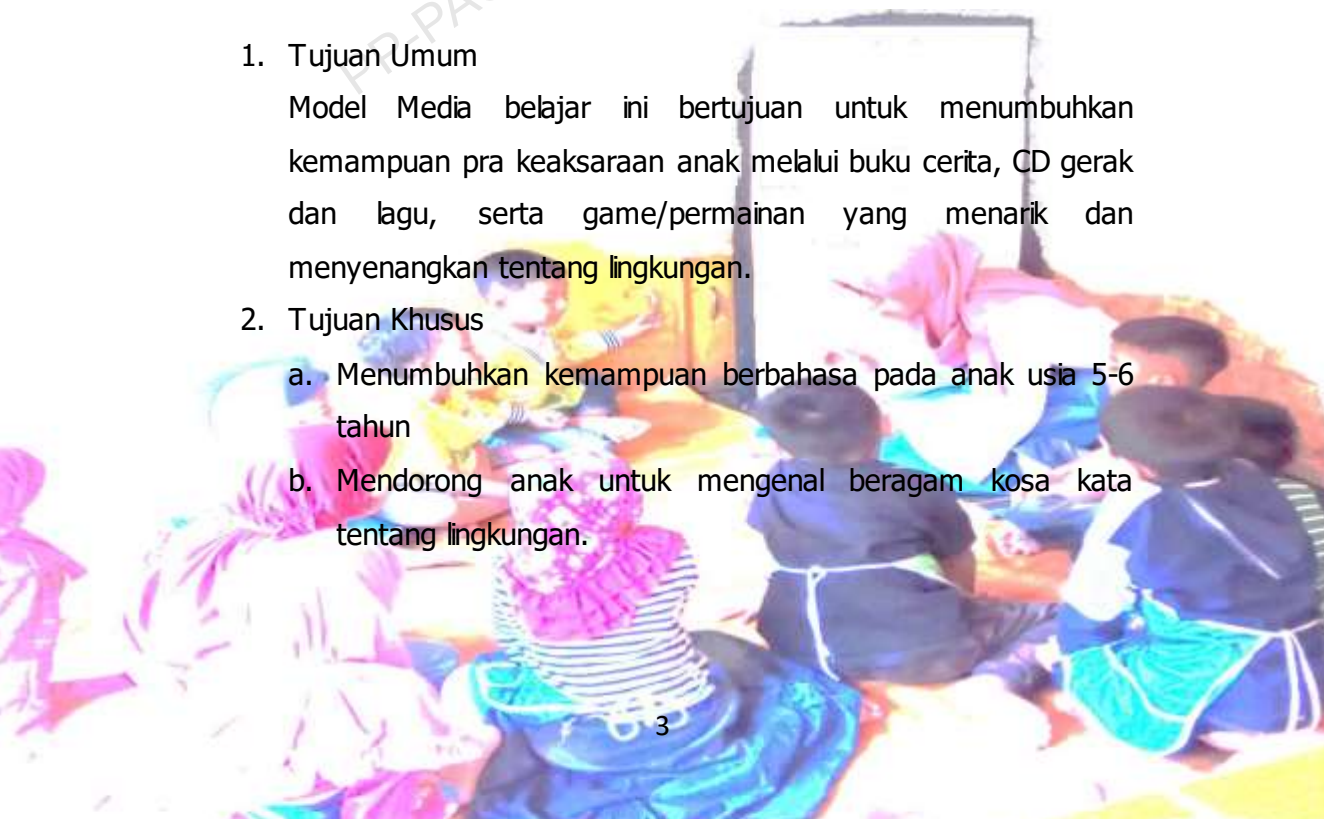
disukai oleh anak, seperti buku cerita bergambar, CD (*compact disk*) untuk gerak dan lagu, serta alat permaianan edukatif yang relevan.

Pada tahun 2017 PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat mengembangkan Model Media Belajar Cinta Lingkungan Seri Pra Keaksaraan berbasis ESD untuk Anak Usia 5-6 tahun. Model ini secara umum menggambarkan tentang media pembelajaran yang dapat mengenalkan wawasan tentang lingkungan, menumbuhkan penguasaan kosa kata bagi anak melalui kegiatan mendongeng, membacakan buku cerita bergambar, gerak dan lagu, serta permainan imajinatif dan kreatif yang mengenalkan keberaksaraan. Harapannya melalui Model Media Belajar Cinta Lingkungan ini dapat membangun wawasan, pengalaman, kemampuan, kecintaan, kepedulian, dan tanggung jawab anak terhadap lingkungan sekitar sejak dini.

B. APA TUJUAN MODEL MEDIA BELAJAR CINTA LINGKUNGAN?

1. Tujuan Umum

   Model Media belajar ini bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan pra keaksaraan anak melalui buku cerita, CD gerak dan lagu, serta game/permainan yang menarik dan menyenangkan tentang lingkungan.
2. Tujuan Khusus
   a. Menumbuhkan kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun
   b. Mendorong anak untuk mengenal beragam kosa kata tentang lingkungan.



c. Mendorong anak untuk berkomunikasi secara lisan
d. Mendorong anak untuk mengenal, peduli dan belajar berinteraksi dengan lingkungan
e. Mendorong anak untuk belajar mengolah emosi
f. Mengelola bermain sambil belajar

C. APA KEGUNAAN MODEL MEDIA BELAJAR INI ?

Media Belajar ini dapat digunakan untuk :

1. Sebagai sumber belajar pra keaksaraan yang berwawasan lingkungan bagi anak usia 5-6 tahun
2. Membantu guru dalam menyampaikan informasi tentang lingkungan alam dalam bentuk-bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh, serta game/permainan yang menarik dan menyenangkan dalam upaya mengembangkan seluruh potensi kecerdasan, terutama kemampuan keberaksaraan anak.
3. Membantu guru dan pengelola PAUD dalam menerapkan model Media Belajar Cinta lingkungan bagi anak usia 5-6 tahun melalui buku cerita, CD gerak dan lagu, serta game/permainan .

D. SIAPA YANG DAPAT MENGGUNAKAN MODEL INI?

1. Pendidik PAUD

a. Untuk memandu kegiatan pembelajaran yang mengenalkan lingkungan pada peserta didik
b. Menyediakan lingkungan pra keaksaraan bagi AUD

PP PAUD & DIKMAS JABAR

2. **Pengelola PAUD**

   Memfasilitasi lingkungan pra keaksaraan bagi AUD

3. **Pembina PAUD**

   Melakukan pembinaan pendidik PAUD dalam pembelajaran pra keaksaraan yang berwawasan ESD

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

A. APA YANG DIMAKSUD MEDIA BELAJAR CINTA LINGKUNGAN ?

Media belajar cinta lingkungan adalah media belajar pelengkap pembelajaran untuk mengenalkan lingkungan serta menumbuhkan sikap tanggungjawab pada anak usia 5-6 tahun untuk peduli dan belajar terlibat memelihara dan menjaga lingkungan.

Adanya media belajar Cinta lingkungan ini diharapkan anak mampu berinteraksi dengan lingkungan khususnya lingkungan tumbuhan dan hewan.

B. FUNGSI MEDIA BELAJAR CINTA LINGKUNGAN

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

C. JENIS MEDIA BELAJAR YANG DIKEMBANGKAN

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

1. Buku cerita

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

   1) Ukuran 25 cm x 25 cm

      Untuk digunakan peserta didik secara mandiri

   2) Ukuran A3

      Untuk digunakan sebagai media pelengkap pembelajaran bagi pendidik dalam menyampaikan informasi melalui buku cerita tersebut.

PP PAUD & DIKMAS JABAR

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

a. Tujuan media buku cerita

   Cerita dikembangkan dari tema (obyek yang ditetapkan), kemudian dikembangkan kedalam sub tema-sub tema yang saling berhubungan, bertujuan untuk membangun sebuah

pengetahuan pada peserta didik yang menumbuhkan sikap dan keterampilan mempraktekkan secara langsung bagaimana bertanggungjawab terhadap lingkungan.

Muatan buku cerita menggambarkan kehidupan suatu obyek atau mahluk hidup, bagaimana upaya menjaga kelestarian mahluk hidup tersebut serta cara-cara memelihara dan merawatnya. Media cerita berperan sebagai:

1) Alat peraga pembelajaran, menjadi sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran
2) Pendukung lingkungan keberaksaraan untuk menumbuhkan minat baca anak melalui kegiatan membaca gambar secara mandiri.
3) Media stimulasi penguasaan kosa kata baru bagi peserta didik
4) Alat untuk stimulasi melalui asimilasi dan akomodasi rangsang yang diterima peserta baik berupa pengetahuan maupun nilai untuk menjadi kebiasaan sehari-hari anak

PP PAUD & DIKMAS JABAR

Cara melibatkan anak dalam penggunaan buku cerita "cinta lingkungan" sebagai berikut :

1) Dilakukan secara interaktif
2) Anak diajak untuk menceritakan kembali

Gambar 1. Penggunaan Buku cerita dalam pembelajaran

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

Contoh media belajar dalam bentuk buku cerita yang bermuatan cinta lingkungan yang dikembangkan dalam model ini yaitu mengenai hewan sebagai obyek pembelajaran.

Gambar 2. Buku cerita cinta lingkungan

PTK PAUD & DIKMAS JABAR

2. Media Gerak dan Lagu

a. Spesifikasi media gerak dan lagu

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

b. Tujuan media gerak dan lagu

Media gerak dan lagu bermuatan cinta lingkungan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan auditif, visual dan kinestetik dengan memperkaya pengalaman anak melalui pengenalan dan penumbuhan tanggungjawab terhadap lingkungan.

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

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Cara melibatkan anak dalam penggunaan gerak dan lagu "cinta lingkungan" sebagai berikut :

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

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Contoh media gerak dan lagu yang bermuatan cinta lingkungan:

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

3. Media Permainan/Game

a. Spesifikasi media

Media ular tangga yang dibuat berupa media digital dan media manual. Untuk cara penggunaan kedua media tersebut disediakan panduan penggunaan media.

Digital:

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

Manual:

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

PPPM & DIKMAS JABAR

b. Tujuan media

Permainan/Game merupakan media yang menarik dan menyenangkan serta menggembirakan untuk mengembangkan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak. Substansi dalam permainan memuat pengenalan lingkungan sekitar dan menumbuhkan tanggungjawab terhadap lingkungan. Permainan yang dirancang menstimulasi anak melalui aktivitas secara nyata dan kontekstual.

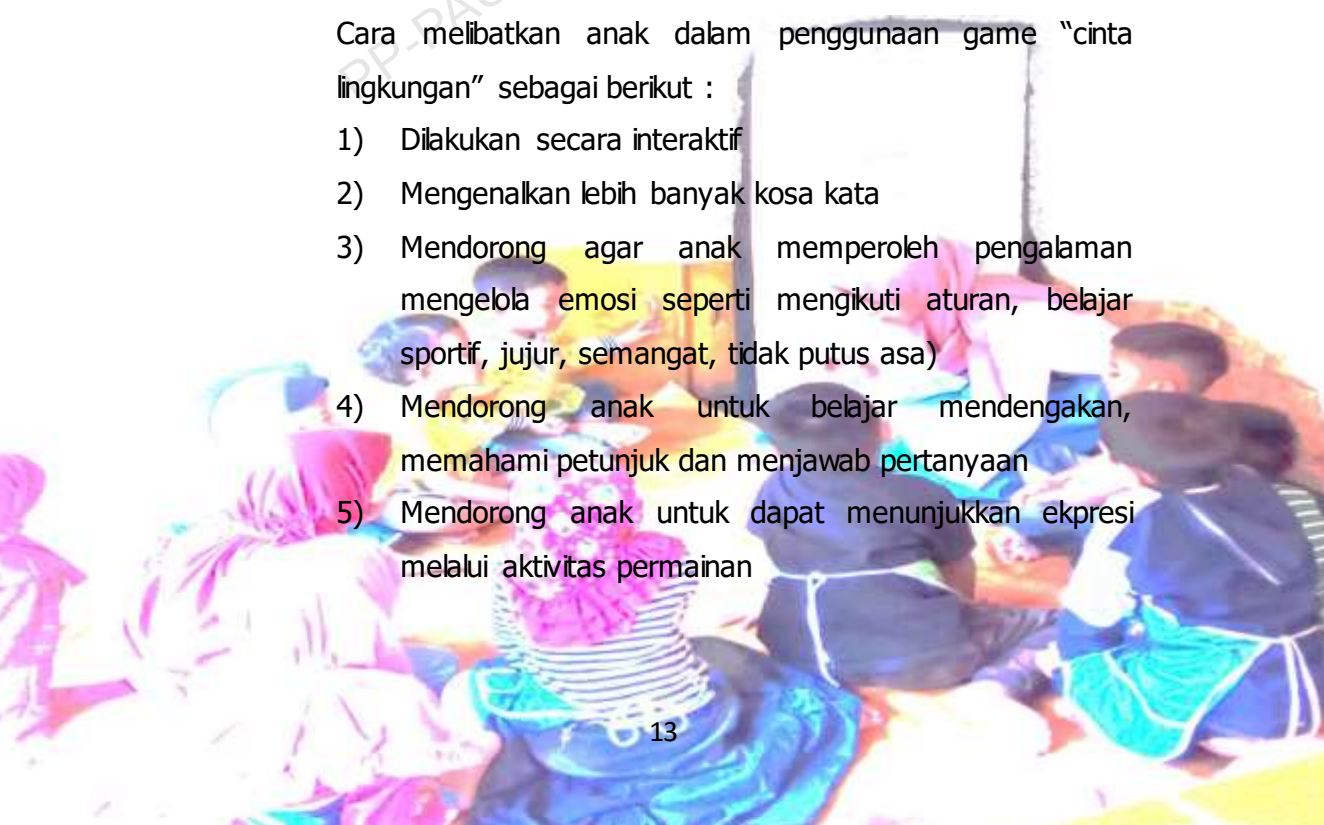
Tujuan media game/permainan

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

Cara melibatkan anak dalam penggunaan game "cinta lingkungan" sebagai berikut :

1) Dilakukan secara interaktif
2) Mengenalkan lebih banyak kosa kata
3) Mendorong agar anak memperoleh pengalaman mengelola emosi seperti mengikuti aturan, belajar sportif, jujur, semangat, tidak putus asa)
4) Mendorong anak untuk belajar mendengakan, memahami petunjuk dan menjawab pertanyaan
5) Mendorong anak untuk dapat menunjukkan ekpresi melalui aktivitas permainan

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



6) Mengenalkan sikap baik pada anal
7) Mengenalkan sikap buruk
8) Mempraktekkan sikap baik dan menghindari sikap buruk
9) Melakukan pembiasaan sikap baik pada kegiatan anak sehari-hari
10) Mengembangkan kreatifitas anak

D. PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR CINTA LINGKUNGAN

Pendidik dapat mengembangan media belajar cinta lingkungan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Kompetensi Dasar

   Kompetensi dasar dapat dipilih dari permendikbud 146 tahun 2014

2. Identifikasi tema/muatan materi

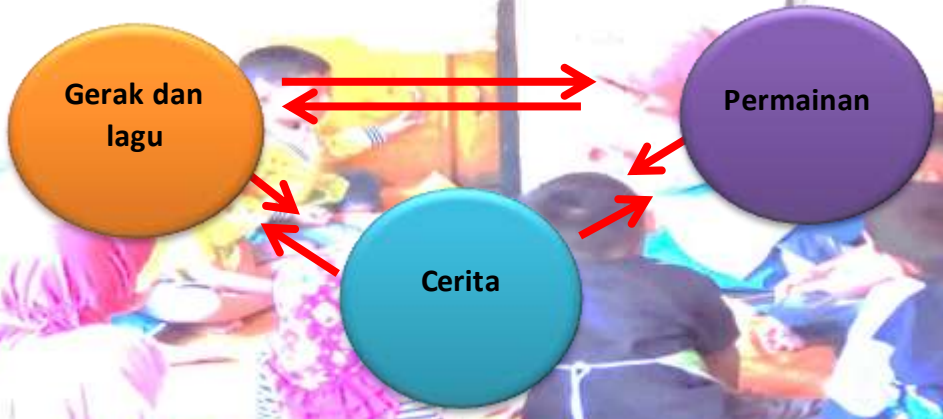
   Tema dikembangkan untuk mendorong sifat ingin tahu yang tinggi dari peserta didik terhadap suatu obyek yang menjadi pusat tema, dengan cara bereksplorasi sehingga dapat membangun pengetahuan dengan cara asimilasi dan akomodasi rangsang yang didapatnya dari pengamatan lingkungan sekitar.
3. Menentukan tujuan (sesuai dengan jenis media yang dikembangkan). Tujuan diarahkan pada pengenalan terhadap lingkungan baik mahluk hidup maupun mahluk tak hidup, serta menumbuhkan tanggungjawab terhadap lingkungan.
4. Mengembangkan cerita , atau gerak dan lagu atau game.
5. Merancang RPPH
6. Evaluasi penerapan media belajar

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

BAGIAN 3
PENERAPAN MODEL

A. STRATEGI PENERAPAN

1. Sebagai satu kesatuan pelengkap kegiatan pembelajaran Media cerita, media gerak dan lagu serta media permainan menjadi satu kesatuan yang saling menguatkan untuk membangun pemahaman pada peserta didik.



Tema yang dikembangkan pada media cerita, gerak dan lagu, dan game, saling memperdalam satu sama lain. Sehingga pembahasan tema luas dan mendalam. Berikut contoh keterkaitan dari ketiga media yang dikembangkan.

a. Tema : Bebek

Media	Muatan media
Buku Cerita "Petualangan Bebek"	✓ Mengenal tempat hidup bebek ✓ Mengenal makanan bebek ✓ Mengenal cara melestarikan bebek
Gerak dan Lagu "Bebek", "Manfaat Bebek"	✓ Mengenal ciri bebek ✓ Mengenal manfaat bebek
Game Ular Tangga "Menyusun Puzzle bebek" "Misteri box: cerita bebek"	✓ Dapat menyusun puzzle bebek ✓ Memahami cerita bebek

b. Tema Ayam

Media	Muatan media
Buku Cerita "Menjaga Telur"	✓ Mengenal pemangsa ayam ✓ Mengenal cara memelihara ayam ✓ Mengenal cara menjaga ayam dari pemangsa
Gerak dan Lagu "Ayam", "Endog Hayam"	✓ Mengenal ciri ayam ✓ Mengenal cara melestari-kan ayam
Game Ular Tangga "Menyusun Puzzle ayam" "Misteri box: cerita ayam"	✓ Dapat menyusun puzzle ayam ✓ Memahami cerita ayam

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

2. secara terpisah sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran

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

3. Sebagai pendukung lingkungan keberaksaraan

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

B. PERAN PENDIDIK DALAM PENERAPAN MEDIA BELAJAR CINTA LINGKUNGAN

1. Persiapan
   a. Menentukan Kompetensi dan indicator yang ingin dicapai peserta didik
   b. Menentukan tema pembelajaran
   c. Menentukan media yang akan digunakan dalam setiap tahapan proses pembelajaran atau mengembangkan media jika belum ada
   d. Menyiapkan Rpph

      Contoh Rpph penerapan media "Cinta Lingkungan" pada model sentra terlampir.

PP PAUD & DIKMAS JABAR

2. Pelaksanaan

a. Mendorong anak untuk melakukan aktivitas secara konkret. Misalnya ketika tema "ayam dan bebek", anak terlebih dahulu diajak untuk melihat dan mengamati ayam dan bebek secara langsung, atau mengamati berbagai hal yang berkaitan dengan ayam dan bebek. Pada tahap ini pendidik harus menyediakan obyek nyata yang bisa diamati peserta didik terkait ayam dan bebek, seperti menyediakan ayam dan bebek, telur ayam atau bebek, daging ayam atau bebek, makanan ayam atau bebek, dan lain-lain.

Gambar 4. Mengamati obyek secara langsung

Gambar 5. Aktivitas pembelajaran dengan telur ayam

b. Mengajak semua anak untuk terlibat secara aktif

c. Mendorong penguasaan kosa kata oleh anak berdasarkan hasil pengamatan yang telah mereka lakukan atau berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh selama ini.

d. Mendorong kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif pada anak

e. Melibatkan orang tua untuk membangun kebiasaan baik pada anak

3. Evaluasi
   a. Melakukan penilaian pembelajaran sesuai RPPH yang dirancang
   b. Melakukan evaluasi penerapan media belajar baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran

PP PAUD & DIKMAS JABAR

C. PENGELOLAAN KBM

1. Penataan media belajar

a. Guru menyediakan tempat untuk menyimpan media secara terbuka yang mudah dijangkau dan diambil oleh anak, atau mudah diambil untuk digunakan pada kegiatan KBM
b. Anak dapat menggunakan media secara mandiri pada waktu istirahat atau diluar jam kegiatan belajar
c. Guru memberi bantuan secara perseorangan pada waktu istirahat atau waktu senggang lainnya

2. Penggunaan Media dalam KBM

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

Permainan Ular Tangga Manual

b. Ketiga media sebaiknya dirancang penggunaannya untuk saling mendukung satu sama lain, penempatan penggunaan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan

c. Penggunaan media sebaiknya diterapkan dengan metode yang bervariasi

d. Pemberian pengalaman konkret penting dilakukan untuk mengenalkan dan mempraktekkan langsung secara nyata

e. Guru mendorong pelibatan semua indrawi anak dalam penggunaan media belajar cinta lingkungan

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

3. KBM diruang kelas

Kegiatan didalam kelas dapat berupa bercerita dengan membacakan buku dan menunjukkan gambar-gambar untuk menstimulasi anak agar menyimak, dapat mengungkapkan fikirannya, menjawab pertanyaan atau menajukan pertanyaan. Bercerita dapat dilakukan dengan berbagai cara, melalui permainan, ataupun menggunakan alat peraga seperti boneka dan lain-lain.

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

KBM di dalam ruangan

4. KBM di luar kelas

Belajar diluar kelas bertujuan untuk:

1) Mengenalkan dan mengamati langsung obyek nyata dan dapat menggunakan obyek nyata tersebut untuk diketahui atau dieksplorasi.
2) Mempraktekkan secara langsung sikap tanggungjawab terhadap lingkungan, seperti memberi makan hewan, menyiram tumbuhan dan lain-lain.
3) Membangun pembiasaan sikap tanggungjawab terhadap lingkungan

MEMBERI MAKAN HEWAN

MEMBUAT SATE KELINCI

BERMAIN AYAM DAN MUSANG

MENGENAL KELINCI

BAGIAN 4
KEUNGGULAN, KETERBATASAN DAN PRASYARAT

A. KEUNGGULAN MODEL

Keunggulan Model Model Media Belajar "**Cinta Lingkungan**" yang merupakan seri Pra Keaksaraan Berwawasan ESD sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak
2. Penggunaan media dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak secara holistik integratif
3. Dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap lingkungan
4. Dapat diterapkan pada metode pembelajaran PAUD yang digunakan.

B. KETERBATASAN MODEL

Keterbatasan Model Media Belajar "**Cinta Lingkungan**" yang merupakan seri Pra Keaksaraan Berwawasan ESD sebagai berikut:

1. Belum semua pendidik memiliki keterampilan dalam bercerita
2. Keterbatasan sarana komputer atau tablet di lembaga

C. PRASYARAT PENERAPAN MODEL

Prasyarat penerapan Model Media Belajar "**Cinta Lingkungan**" yang merupakan seri Pra Keaksaraan Berwawasan ESD;

1. Sasaran
   a. Peserta didik usia 5-6 tahun
   b. Rasio Pendidik dan peserta didik dengan rasio 1:10, dan memiliki kompetensi tentang karakteristik anak usia 5-6 tahun.
2. Tersedia pendukung penerapan model
   a. Sarana dan prasarana terkait obyek nyata yang mendukung tema pembelajaran
   b. Biaya

      Komponen biaya yang dibutuhkan meliputi:

      1) Honor pendidik dan pengelola
      1) Bahan, alat dan media bermain

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

DAFTAR PUSTAKA

Achsin, A. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IKIP Ujung Pandang Press, Ujung Pandang, 1996

Anderson, R.H. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Universitas Terbuka Press, Jakarta, 1993

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindi Persada, Jakarta, 2007

Farihatin, A.R. 2013. Kegiatan Membaca Buku Cerita Dalam Pengembangan Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini. Fakultas Psikologi dan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta

Gunarti, W. dkk. 2008. Metoda Perkembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Universitas Terbuka. Jakarta

Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan (cetakan ke 7)*. PT. Citra Aditya Bhakti. Bandung. 1994

Latif, M., dkk. 2013. Orientasi Baru Pendidikan anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta

Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan* (*Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*), PT. Raja Grafindi Persada, Jakarta, 2006

PP-PAUDNI PIKAT JABAR

Pada tahun 2017 PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat mengembangkan Model Media Belajar Cinta Lingkungan Seri Pra Keaksaraan berbasis ESD untuk Anak Usia 5-6 tahun. Model ini secara umum menggambarkan tentang media pembelajaran yang dapat mengenalkan wawasan tentang lingkungan, menumbuhkan penguasaan kosa kata bagi anak melalui kegiatan mendongeng, membacakan buku cerita bergambar, gerak dan lagu, serta permainan imajinatif dan kreatif yang mengenalkan keberaksaraan. Harapannya melalui Model Media Belajar Cinta Lingkungan ini dapat membangun wawasan, pengalaman, kemampuan, kecintaan, kepedulian, dan tanggung jawab anak terhadap lingkungan sekitar sejak dini.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS
PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat
Tahun 2017

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Nama PAUD : TKIT Pelopor Al-Munawwar
Semester/Bulan : I/Agustus
Kelompok usia : 5-6 Tahun
Tema/Sub tema : Binatang/Kelinci Binatang Kesayangan

PROGRAM PENGEM-BANGAN	KD	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
NAM	1.1.	Membiasakan mengucapkan kalimat thoyibah (Alhamdulillah, Subhanallah, Bismillah)	**Sentra Persiapan** 1. Bermain arisan kata "kelinci", "wortel", " kangkung", "rumput", "kandang" 2. Bermain mengurutkan kelinci besar, sedang, kecil 3. Bermain mengisi pola gambar kelinci dengan kapas 4. Bermain puzzle 5. Memisahkan makanan kelinci (macam-mkacam sayuran) **Sentra Balok** 1. Membangun
		Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah makan	
	1.2	Membiasakan diri peduli dan merawat kelinci	
	3.1. 4.1	Kalimat thoyibah (Bismillah, Alhamdulillah, Inshaa allah, Allahu akbar)	
		Doa sebelum dan sesudah makan	
FISIK MOTORIK	2.1	Membiasakan menirukan gerakan terkoordinasi mata tangan kaki dan kepala dengan lagu dan tarian yang teratur	
		Membiasakan menggunting sesuai pola	

PRIANGANTEKNAS JABAR

		Membiasakan menempel gambar dengan tepat	kandang kelinci Sentra Ibadah 1. Cabut kata "kelinci", "mata", "telinga", "ekor" dengan bahasa arab 2. Meronce bahasa arabnya kelinci 3. Membaca buku cerita tentang kelinci 4. Membilang wortel makanan kelinci 5. Sholat berjamaah **<u>Sentra Memasak</u>** 1. Membuat sate kelinci Sentra Bermain Peran Mikro 1. Pergi Ke peternakan kelinci (Miniatut peternakan kelinci) **<u>Sentra Bermain Peran Makro</u>** 1. Pergi ke peternakan kelinci
		Membiasakan memegang pensil dengan benar	
		Membiasakan makan-makanan sehat	
		Membiasakan mencuci tangan	
	3.3. 4.3.	Koordinasi mata, kaki, tangan, dan kepala dengan lagu dan tarian	
		Gerakan menggunting sesuai pola	
		Gerakan mennempel gambar kelinci	
		Gerakan memegang pensil dengan benar	
	3.4. 4.4.	Merawat kelinci	
		Merawat kandang kelinci	
SOSIAL EMOSIO-NAL	2.6. 2.7	Membiasakan merawat kelinci dengan disiplin	
	2.8	Membiasakan bersikap sabar dalam merawat kelinci	
	2.12	Membiasakan peduli dengan kelinci	
		Membiasakantanggung jawab dalam merawat kelinci	
	3.14 4.14	Mainan/bahan-bahan sesuai kebutuhan	
BAHASA	3.10 4.10	Cara membuat sate kelinci	
		Merawat kelinci	
		Merawat kandang	

PP-PAUD DIKMAS JABAR

		kelinci	**Sentra Seni Kreatifitas** 1. Membuat bentuk kepala kelinci dari piring kertas 2. Mencari huruf yang hilang 3. Bermain plastisin **Sentra Bahan Alam** 1. Memberi makan kelinci 2. Menggambar kelinci dengan kapur 3. Menimbang wortel makanan kelinci 4. Membuat kandang kelinci dengan bambu 5. Menulis diatas pasir tyulisan "kelinci", "wortel", "kangkung", "rumput" **Sentra Musik** 1. Menari kelinci 2. Bermain musik lagu kelinci dengan gitar 3. Bermain musik lagu kelinci dengan angklung
	3.11 4.11	Cerita : "memelihara kelinci", "kelinciku"', "perkembangbiakan kelinci"	
	3.12 4.12	Kata : "kelinci", "wortel", " kangkung", "rumput", "sayuran". Angka 1-10	
KOGNITIF	2.2.	Membiasakan memberikan waktu yang cukup untuk menggali rasa ingin tahu saat anak bermain	
	3.6 4.6	Ciri-ciri kelinci	
		Membedakan dan mengelompokkan ukuran	
		Perkembangbiakan kelinci	
		Jenis makanan kelinci	
SENI	2.4	Membiasakan membuat karya yang indah	
	3.15 4.15	Drama sederhana	
		Alat musik sederhana menirukan lagu kelinci	
		Hasil karya menggambar kelinci dengan kapur	
		Hasil karya membuat bentuk kepala kelinci	
		Hasil karya membuat bentuk kelinci dari plastisin	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PANDUAN CERITA
MODEL SERI PRAKEAKSARAAN
CINTA LINGKUNGAN

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PUSAT PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT
PP PAUD DAN DIKMAS JAWA BARAT
2017

A. Pendahuluan

Panduan cerita model seri prakeaksaraan "Cinta Lingkungan" berisi tentang cerita yang bertemakan binatang, kemampuan yang dapat dikembangkan oleh anak, serta langkah-langkah penerapan cerita. Panduan ini berisi tentang cerita yang berjudul bebek, kelinci, dan ayam yang dapat mendukung pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Pendidik diharapkan dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan anak usia dini melalui cerita-cerita yang menarik dengan menggunakan teknik bercerita seperti oleh vokal, olah gerak dan ekspresi, serta media yang mendukung isi cerita.

Pendidik tidak hanya sebatas menceritakan cerita kepada anak, tetapi harus mengkondisikan anak supaya tertarik dan konsentrasi selama pendidik bercerita. Situasi dan kondisi harus dibuat nyaman, menarik, dan kondusif sesuai dengan tema cerita. Anak harus dibuat terlibat ke dalam cerita tersebut, sehingga seolah-olah anak masuk ke dalam isi cerita itu.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

B. Tujuan Panduan

Pendidik diharapkan dapat merancang cerita sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih cerita yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan olah vokal, olah gerak dan ekspresi, dan media sesuai isi cerita.
3. Menjelaskan kemampuan perkembangan anak yang bisa dicapai dari cerita.
4. Melaksanakan langkah-langkah penerapan pembelajaran sesuai tema cerita.

C. Sasaran Panduan

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik anak usia dini di kelompok bermain, TK (Taman Kanak-kanak), TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran dengan metode pembelajaran cerita.

D. Cara Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi cerita, langkah-langkah cara bercerita, serta olah gerak dan ekspresi, olah vokal, dan media yang dapat dikembangkan oleh guru untuk menstimulasi anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

E. Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bacalah isi panduan ini dengan seksama
2. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
3. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
4. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anda dalam melaksakan pembelajaran/ penanaman "Cinta Lingkungan" pada anak usia dini.
5. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
6. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan cerita yang akan diberikan dalam kegiatan belajar anak
7. Bila sudah disepakati siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan cerita

8. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai
9. Bila sudah selesai buatlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan masukannlah cerita yang akan diajarkan pada anak dalam RPPH tersebut sebagai salah satu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran
10. Selamat mencoba semoga bermanfaat .

F. Rancangan Cerita

1. Bebek
   a. Cerita

"BEBEK"

PP PAUD & DIKMAS JABAR

1. Suatu hari di sebuah pesawahan terlihat sekumpulan bebek yang tengah asik bermain di atas lumpur sawah yang baru dipanen padinya, tak jauh dari bebek itu berdiri seorang anak pengembala bebek.	**2.** Bebek-bebek itu ada yang mematuk–matukkan paruhnya mencari makanan disekitar sawah, ada yang lari-lari sambil mengepak-ngepakan sayapnya, ada juga yang asik berenang di sungai kecil dekat sawah tersebut.
3. Si anak pengembala merasa letih dan dia pun mencari tempat untuk istirahat di bawah pohon yang rindang. Si anak pengembala duduk bersandar sambil mengipas-ngipaskan topi	4. Lalu berdirilah si anak pengembala dan berjalan menuju suara itu, ternyata bebek yang berkoar-koar itu bertelur di atas setumpukan jerami. Setelah bertelur bebek itu pun lari

lakennya, uhhhh… panas sekali hari ini, semoga bebek-bebek itu gak ada yang hilang aku mau rebahan dulu sebentar, kata si anak pengembala sambil merebahkan badannya di atas rumput di bawah pohon itu, namun belum juga dia merebahkan badannya terdengar ada suara bebek yang berkoar-koar.	bergabung kembali dengan teman-temannya. Ooooh… ternyata tuh bebek bertelur, asyik.....nih telur mau aku makan ah, nanti kalau sudah sampai di rumah mau aku masak, eeeeeem kalau ni telur ku jadikan telor asin cuma satu, ah mau ku dadar aja pakai bawang daun pasti enak, kata si anak pengembala.
5. Hari pun tak terasa menjelang sore si anak pengembala pun beranjak pulang, udah mau sore aku pulang ah, kata si anak pengembala sambil menggiring bebek-bebeknya, satu..dua…tiga.. empat…lima…enam…tujuh…del apan…sembilan…. lho kok sembilan bebekku kan ada sepuluh, ini kok sembilan, sepuluh dikurang sembilan satu aduh jadi bebekku hilang satu kemana ya bebek, kata si anak pengembala dengan muka yang bingung, sudahlah aku pulang dulu saja. Bebek yang sembilan	6. Setelah memasukan bebek-bebek itu dan menyimpan telor di dapur maka si anak pengembala itu pun keluar mencari bebek yang hilang. Setelah lama mencari akhirnya bebek itu ketemu, nah ini dia bebekku akhirnya aku temukan. Ternyata bebek yang hilang itu bebek yang asik berenang dia tidak bisa keluar dari sungai itu karena tidak bisa melepaskan kakinya yang tersangkut pada ranting di sungai. Si anak pengembala itu mengangkat bebek tersebut, setelah diangkat ternyata kaki bebek itu terluka si

PP PAUD & DIKMAS JABAR

ini aku masukin kandang dulu habis itu baru aku cari bebek yang hilang, kata si anak pengembala sambil menggiring bebek-bebeknya masuk kandang.	bebek pun tidak bisa berjalan.
7. Setelah sampai di rumah si anak pengembala mencari ibunya, bu..ibu…,teriak si anak pengembala. Ya.. ibu di sini nak ada apa panggil ibu, jawab ibunya keluar dari kamar menghampiri si anak pengembala. Tolong dilihat bu.. bebek ini kakinya patah.. harus bagaimana bu? Tanya si anak pengembala pada ibunya, oh.. kita sembelih aja nak kebetulan hari ini kakakmu yang di Jakarta mau pulang ibu belum sempat ke pasar jadi ibu belum punya sesuatu untuk di masak, tidak apa-apa kan kalau bebek ini ibu masak, tanya si ibu. Eeeem… ya bu boleh, jawab si anak pengembala pada ibunya sambil menyerahkan bebeknya.	8. Setelah bebek itu disembelih maka bebek itupun di cabut bulu-bulunya. Bu, kenapa bulu bebek ini disimpan di ember tidak di plastik kan kalau di plastik mudah membuangnya, tanya si anak pengembala. Lagian siapa yang akan membuang bulu ini, jawab si ibu. Terus kalau tidak dibuang mau diapakan bulunya bu? tanya si nak pengembala. Ibu mau buat kipas dari bulu bebek, jawab si ibu. Emangnya bisa bu? tanya si anak pengembala. Ya bisa lihat saja nanti ya nak, jawab si ibu.
9. Oh ya bu terus daging bebek ini akan di masak apa bu, tanya si	10. Tak lama kemudian kakak si anak pengembala datang,

PPPAUD & DIKMAS JABAR

anak pengembala. Dibuat apa ya nak? disate, diopor, digoreng, atau di bakar, dimasak apa ya nak, Tanya si ibu pada anak pengembala. Bagaimana kalau diopor aja bu kakak kan paling suka opor, jawab si anak pengembala. Ya sudah kita bikin opor bebek aja, kata si ibu. Akhirnya daging bebek itu dimasak menjadi opor bebek.	Assalamualaikum bu, ayah aku pulang, teriak si kakak dari luar. Waalaikum salam, jawab ibu dari dalam, kakak pun masuk. Eh kakak udah pulang, kakak pasti lapar ibu udah bikin opor bebek kesukaan kakak, mari kita makan bersama, ajak si ibu. Akhirnya si anak pengembala bersama keluarganya makan bersama.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

b. Kemampuan yang dikembangkan

No	Aspek Perkembangan	Kemampuan yang dikembangkan
1	Nilai agama dan moral	• Mengenal ciptaan Alloh, seperti bebek, sawah, pohon. • Menolong bebek yang terperangkap di sungai sebagai rasa peduli terhadap ciptaan Alloh • Membawa telur untuk diolah di rumah, tahu akan manfaat telur • Hormat kepada orang tua dan kakak • Menjawab ucapan salam • Menolong ibu menyiapkan masakan
2	Fisik motorik	• Meniru gerakan bebek seperti berjalan, berlari, mengepakan tangan, bersandar

3	Kognitif	• Mengenal bilangan • Menyelesaikan masalah dengan mencari bebek yang hilang • Mengenal hasil olahan dari telur bebek • Mengenal masakan dari bebek • Mengenal manfaat bulu bebek
4	Bahasa	• Mengenal kata bebek, telur, jerami, pengembala
5	Sosial emosional	• Mengendalikan rasa sedih ketika bebek terluka • Mengikhlaskan bebeknya untuk dimasak • Membantu ibu membersihkan bebek
6	Seni	•

PG-PAUD & DIKMAS JABAR

c. Teknik bercerita

No	Teknik bercerita	Penerapan
1	Olah vokal	• Menirukan suara bebek misalnya wek..wek..wek • Menirukan suara ibu • Menirukan suara anak pengembala • Menirukan suara kakak
2	Olah gerak dan ekspresi	• Bebek berlari • Bebek mengepakan sayap • Bebek berenang • Ekspresi anak pengembala kaget mendengar suara bebek di tumpukan

		jerami • Muka senang karena menemukan telur dan bebek yang hilang • Muka bingung karena bebek hilang • Gerakan menggiring bebek • Wajah sedih keran kaki bebek patah • Gerakan mencabut bulu bebek
3	Media	• Bebek • Gambar bebek • Kipas bulu • Telur bebek

PP PAUD & DIKMAS JABAR

6. Kelinci

a. Cerita

"**KELINCI**"

1. Aku punya dua ekor kelinci angora. Ada betina dan jantan. Kelinci betina berwarna putih sedangkan kelinci jantan berwana hitam.	2. Aku bertanggungjawab memberi makan kelici dengan wortel dan kangkung.
3. Aku menyayangi mereka setiap hari. Aku bermain dengan kelinciku satu kali seminggu, aku memandikan kelinci lalu setelah bulunya kering aku menyisirnya.	4. Kelinci betinaku yang hamil akhirnya melahirkan. Ada tiga ekor anak kelinci, satu berwarna putih hitam, satu berwarna coklat, dan satu berwarna putih coklat.

5. Alhamdulillah kelinciku bertambah banyak. Aku bersyukur atas pemberian Alloh. Tapi sayang kelinci hanya berusia hingga 10-12 tahun.	6. Daging kelinci ini sangat enak lho teman-teman, banyak peternak yang menjualnya untuk dikonsumsi, tapi hanya kelinci dewasa ya bukan kelinci kecil.
7. Selain enak, daging kelinci juga punya banyak manfaat lainnya seperti mengobati penyakit asma, asam urat, liver dan infeksi tenggorakan.	8. Selain itu, bulu kelinci yang sangat halus bisa dijadikan bahan pakaian, sepatu dan tas temen-temen.
9. Kotorannya juga bisa dijadikan pupuk biogas lho karena mengandung natrium yang lebih banyak dibandingkan dengan binatang lain.	10. Tak lupa aku memberi pupuk biogas pada tanaman yang ada di kebunku. Alhamdulillah sekarang tanamanku tumbuh subur.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

b. Kemampuan yang dikembangkan

No	Aspek Perkembangan	Kemampuan yang dikembangkan
1	Nilai agama dan moral	• Mengenal ciptaan Alloh, seperti kelinci • Mensyukuri ciptaan Alloh • Memiliki rasa tanggung jawab untuk memberi makan kelinci •
2	Fisik motorik	• Meniru gerakan kelinci • Gerakan memandikan kelinci

3	Kognitif	• Mengenal bilangan • Mengenal jantan dan betina • Mengenal makanan kelinci • Mengenal warna dan usia kelinci • Memahami jenis daging kelinci yang dapat dimakan • Mengenal manfaat daging kelinci bagi kesehatan • Mengenal manfaat bulu kelinci • Mengenal biogas dan manfaatmya. • Mengenal natrium
4	Bahasa	• Mengenal kata kelinci, biogas, wortel, kangkung, pupuk, subur.
5	Sosial emosional	• Menyayangi binatang •
6	Seni	•

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

c. Teknik bercerita

No	Teknik bercerita	Penerapan
1	Olah vokal	• Menirukan suara kelici
2	Olah gerak dan ekspresi	• Gerakan kelinci berlari • Menyisir bulu • Ekspresi senang • Ekspresi menyayangi • Ekspresi sedih karena kelinci berumur

		pendek
3	Media	• Kelinci • Gambar kelinci • Wortel • Kangkung • Warna hitam, coklat, putih

7. Ayam

a. Cerita

"**AYAM**"

PP PAUD & DIKMAS JABAR

1. Di sebuah desa di dekat hutan tinggalah seekor induk ayam yang diberi nama kukuruyuk. Hari ini ibu kukuruyuk tidak keluar dari kandang, ternyata induk ayam sedang bertelur.	2. Satu persatu terlur pun keluar, ibu kukuruyuk pun sangat gembira. Ibu kukuruyuk akan mengerami telurnya dalam waktu 40 hari di atas jerami, selama mengerami ibu kukuruyuk tidak makan dan tidak minum.
3. 40 hari berlalu, satu persatu telur ayam mulai menetas, anak ayam kecil pun keluar dari cangkang telur, "ciak...ciak". anak ayam memanggil induknya.	4. Anak ayam yang baru menetas mencoba untuk berdiri dan menggerakkan sayap kecilnya.
5. Pagi yang cerah, ibu kukuruyuk mengajak anak ayam bermain di luar kandang sambil mencari	6. Menjelang sore hari ibu kukuruyuk mengajak keempat anak ayam untuk masuk kembali ke dalam

makanan, ada yang memakan dedak, ada yang memakan biji beras, bahkan ada yang ikut memakan cacing tanah bersama induknya.	kandang, tanpa disadari ternyata satu anak ayam tertinggal di luar kandang, ibu kukuruyuk segera memanggil dan anak ayam pun lari menuju kandang.

b. Kemampuan yang dikembangkan

No	Aspek Perkembangan	Kemampuan yang dikembangkan
1	Nilai agama dan moral	• Mengenal ciptaan Alloh, seperti ayam • Mensyukuri ciptaan Alloh •
2	Fisik motorik	• Meniru gerakan ayam • Gerakan ayam mengeram • Gerakan anak ayam menggerakan sayap dan berlari
3	Kognitif	• Mengenal bilangan • Mengenal induk • Mengenal waktu menetas • Menyebutkan perkembangan telur menjadi ayam
4	Bahasa	• Mengenal kata ayam, induk, telur, kandang, menetas, makanan ayam, cacing tanah.
5	Sosial emosional	• Menyayangi binatang • Menjaga telur yang menetas
6	Seni	•

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

c. Teknik bercerita

No	Teknik bercerita	Penerapan
1	Olah vokal	• Menirukan suara induk ayam • Menirukan suara anak ayam
2	Olah gerak dan ekspresi	• Gerakan ayam berlari • Ayam mengeram • Ekspresi senang • Ekspresi menyayangi • Ekspresi sedih
3	Media	• Ayam • Gambar ayam • Telur • Biji beras • Cacing tanah

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

G. Cara Penggunaan

Kegiatan pembelajaran cerita untuk anak usia dini harus direncanakan terlebih dahulu dan dituliskan dalam RPPH. Hal yang perlu dilakukan oleh pendidik diantaranya:

1. Menentukan judul cerita yang disesuaikan dengan tema
2. Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari cerita yang dipilih
3. Mempelajari isi cerita
4. Mempersiapkan alat yang dibutuhkan
5. Mempersiapkan dan menata tempat

H. Penerapan cerita dalam pembelajaran

Pembelajaran cerita dapat diajarkan kepada anak melalui langkah sebagai berikut:

1. Sediakan ruangan yang cukup untuk dapat bergerak dengan bebas
2. Mengatur posisi duduk anak agar anak merasa nyaman
3. Menyiapkan alat peraga yang akan digunakan untuk bercerita
4. Jelaskan terlebih dahulu kepada anak kegiatan yang akan dilakukan
5. Mengajak anak untuk memfokuskan perhatian dengan bernyanyi atau bertepuk tangan
6. Melakukan percakapan awal yang mengajak anak untuk memperhatikan alat peraga yang akan kita gunakan. Misalnya alat peraga di sembunyikan di belakang badan kita. “Anak-anak ibu punya apa ya...coba tebak sambil bernyanyi : bak tebak tebak-siapakah aku- aku adalah seekor binatang- telingaku lebar, makananku wortel, - bak tebak siapakah aku.
7. Perlihatkan alat peraga dan memberi kesempatan pada anak untuk memberi judul cerita yang akan dituturkan dengan melihat alat peraga.
8. Mulailah kita bercerita.
9. Setelah bercerita, kita dapat mengajukan pertanyaan seputar cerita tersebut, seperti tentang judul, tokoh, atau isi cerita.
10. Kita bersama anak-anak dapat menyimpulkan isi cerita tersebut dan menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita tersebut.

I. Evaluasi

PP PAUD & DIKMAS JABAR

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 ataupun menceritakan apa yang diceritakan pendidik.

Teknik penilaian dapat menggunakan *checklist* skala capaian perkembangan yang telah ditetapkan yang berisi indikator perkembangan dan dapat menggunakan catatan anekdot untuk mencatat perilaku anak pada saat kegiatan bercerita.

PAUD & DIKMAS JABAR

Contoh format penilaian *checklist*

Nama Peserta Didik : _____ Jenis Kelamin : L /P

No	Tanggal	1 Agustus 2017			
	Nilai Karakter				
	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mau menceritakan kembali isi cerita				
2	Menunjukkan ketertarikan ketika mendengarkan cerita				
3	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan				
4	Berani tampil didepan umum				
5	Rasa ingin tahu yang tinggi				
6	Optimisme atau rasa percaya diri yang tinggi (berusaha mencari tahu)				
7	Mengikuti pembelajaran dengan gembira				
8	Membangun kerjasama				
9	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada/senang,				

No	Tanggal	1 Agustus 2017			
	Nilai Karakter				
	INDIKATOR	**BB**	**MB**	**BSH**	**BSB**
	sedih, antusias				
10	Mau melakukan tugas atau kegiatan				
11	Mampu menyelesaikan tugas dengan upaya yang maksimal				
12	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan sungguh-sungguh				
13	Tidak mudah putus asa/ulet				
14	Menyebutkan kosa kata yang ada dalam isi cerita				
15	Menyebutkan tokoh yang ada dalam cerita				
	JUMLAH CHECK LIST (√)				

KETERANGAN :
BB = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat Baik

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan guru adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan catatan kecil untuk mempermudah melakukan penilaian.
2. Guru mengamati peserta didik.
3. Penilaian dilakukan berdasarkan fakta yang sesungguhnya.
4. Penilaian dilakukan pada saat anak terlibat dalam kegiatan bercerita.
5. Pendidik dapat melakukan penilaian dengan cara memberikan *checklist* (√) pada setiap indikator.

DAFTAR PUSTAKA

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

---------. 2002. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara

---------. 2002. Prosedur Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.

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.

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

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PANDUAN gerak dan lagu

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS
PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat
Tahun 2017

PANDUAN GERAK DAN LAGU

Media Belajar "Cinta Lingkungan" yang merupakan seri Pra Keaksaraan yang Berwawasan ESD (*Education for Sustainable Development*.)

Pengarah
Dr. Muhammad Hasbi

Penanggung Jawab
Drs. Dadang Trisutalaksana

Narasumber
Dr. Rudiyanto, M.Si.

Tim Pengembang

Sriwahyuningsih M.Pd
Sri Lilis Herlianty, SP,M.Si
Riana, SKM, M.M.Pd
Arlina, M.Pd

Kontributor:

TK IT Pelopor Kabupaten Bandung
PAUD Kartina Kab. Garut
PAUD Al Marhamah, Kota Cimahi

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS
PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat
Tahun 2017

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunianya kami dapat menyelesaikan penyusunan Panduan Gerak dan Lagu. Panduan ini merupakan salah satu sertaan dari Model Media Belajar "**Cinta Lingkungan**" yang merupakan seri Pra Keaksaraan yang Berwawasan ESD (*Education for Sustainable Development*.)

Panduan ini bertujuan untuk memandu para guru PAUD dalam melakukan gerakan-gerakan dengan diiringi dengan lagu yang bertemakan lingkungan. Gerakan-gerakan yang terdapat pada panduan ini disesuaikan dengan lirik yang terdapat pada lagu dengan bertemakan lingkungan.

Kepada semua pihak yang telah membantu dari mulai penyusunan hingga kegiatan selesai, kami ucapkan terima kasih.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Jayagiri, November 2017

Mengetahui,

Kepala PP-PAUD dan Dikmas
Jawa Barat

Dr. Muhammad Hasbi
NIP. 197306231993031001

Penyusun

Tim Pengembang

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

A. Pendahuluan 1

B. Untuk Apa Panduan Ini? 2

C. Untuk Siapa Buku Panduan Ini? 3

D. Bagaimana Menggunakan Panduan Ini? 3

E. Rancangan Gerak dan Lagu 5

1. Ayam 5
2. Endog Hayam 12
3. Bebek 19
4. Manfaat Bebek 27
5. Kelinci 32

F. Kompetensi Dasar 37

G. Cara Penggunaan 41

H. Penerapan Gerak dan Lagu Dalam Pembelajaran 42

I. Penilaian 43

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Panduan Penerapan Gerak dan Lagu

"Cerdas Lingkungan"

Seri Prakeaksaraan
Berbasis Education for Sustainable Development (ESD)
Bagi Anak Usia 5-6 Tahun

A. Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan gerak dan lagu model seri prakeaksaraan "Cerdas Lingkungan". Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun melalui gerak dan lagu.

PP PAUD & DIKMAS JABAR

Gerak dan lagu merupakan gerakan-gerakan yang menggambarkan isi dari syair/lirik lagu.

Pembelajaran gerak dan lagu pada anak usia dini sangat bermanfaat untuk menstimulasi enam aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan seni. Pendidik harus mampu mentransfer arti dari gerakan-gerakan yang dilakukan ketika anak melakukan gerak dan lagu. Melalui gerak dan lagu, anak akan belajar membaca, meningkatkan kemampuan bahasa, mengenal berbagai konsep, dan belajar bersosial.

Pembelajaran gerak dan lagu biasanya menimbulkan kesan bermakna bagi anak. Anak akan lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kebermaknaan pembelajaran gerak dan lagu akan memberikan dampak positif yaitu mengembangkan kecerdasan anak.

Guru dapat mengenalkan berbagai macam gerakan dan suara binatang melalui sebuah lagu untuk dinyanyikan anak sambil bergerak. Gerak dan lagu yang dipakai dapat dimodifikasi sesuai kreativitas guru.

Panduan ini berisi tentang tahapan gerak dan lagu yang dapat mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini usia 5-6 tahun. Lagu dalam panduan ini terdiri dari lima lagu, yaitu Ayam, Endog Hayam (Lagu berbahasa sunda yang berarti Telur Ayam), Bebek, Bebek Binatang Unik, dan Kelinci. Guru diharapkan dapat mengembangkan dan menciptakan berbagai gerak dan lagu dalam melakukan stimulasi "Cerdas Lingkungan" kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.

B. Untuk Apa Panduan Ini?

Panduan ini untuk membantu guru PAUD :

1. Memilih gerak dan lagu yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan kompetensi dasar anak yang akan dibangun
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui gerak dan lagu
3. Mengembangkan kemampuan keberaksaraan yang terkait dengan lingkungan melalui gerak dan lagu pada anak usia dini khususnya 5-6 tahun.
4. Menggunakan pengalaman anak dan lingkungan sebagai sumber belajar
5. Menumbuhkan kesadaran terhadap lingkungan (mengenal dan peduli terhadap lingkungan) sejak usia dini melalui gerak dan lagu

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

C. Untuk Siapa Buku Panduan ini?

D. Bagaimana Menggunakan Panduan ini?

Panduan ini berisi langkah-langkah dalam menyanyikan dan melakukan gerakan yang dapat dikembangkan oleh guru untuk menstimulasi anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

1. Bacalah panduan ini dengan cermat
2. Pahami setiap kompetensi dasar dan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) usia 5-6 tahun
3. Ciptakan lingkungan pembelajaran dan suasana yang menyenangkan agar dapat dicapai kompetensi yang ditetapkan.
4. Guru/pendidik adalah fasilitator, guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada anak tetapi juga merupakan sumber informasi bagi murid dan orangtua

PP-PAUD & DIKMAS JAWA BARAT

5. Ajak anak untuk mengamati dengan menggunakan seluruh indera mereka dengan menghadirkan binatang yang menjadi tema di gerak dan lagu tersebut.
6. Kembangkanlah keterampilan bertanya pada anak yang mendorong terciptanya landasan bagi berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi.
7. Lakukan pembelajaran dengan cara praktek langsung sehingga anak dapat mempelajari gerakannya langkah demi langkah
8. Kembangkan ide-ide kreatif dalam memodifikasi gerakan yang sesuai dengan tema dan usia anak
9. Gunakanlah berbagai media atau sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekolah sebagai ornament gerak dan lagu sekaligus sebagai media untuk mengenalkan keaksaraan "Lingkungan"
10. Pastikan semua anak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran termasuk anak yang mempunyai kebutuhan khusus.
11. Berikan semangat dan dukungan pada anak agar anak tetap memiliki percaya diri ketika mengikuti gerakan demi gerakan
12. Berikan pujian bagi anak yang berhasil melakukan suatu kegiatan serta mendorong anak yang agak tertinggal.
13. Hargai semua usaha yang dilakukan oleh anak.
14. Gerak dan lagu dapat diterapkan baik pada saat kegiatan pembukaan maupun kegiatan inti.
15. Lakukan evaluasi sederhana dengan mencatat semua respon anak

PP PAUD & DIKMAS JABAR

E. Rancangan Gerak dan Lagu

1. Ayam

a. Syair Lagu

AYAM
Do= C
Style: Ballad (Easy Ballad)
Tempo: 94

4/4

3 4 5 3 4 5	3 4 5 4 3 2
Bi na tang a yam	ber pa ruh pen dek
2 3 4 2 3 4	2 3 4 6 5 4 3
Da lam ming gu yang ce rah	da lam ming gu yang ce rah
3 4 5 3 4 5	3 3 4 3 4 5 6
a yam jan tan	ku ku ru yuk bu nyi nya
. i i 7 6 5	2 3 4 4 3 2 3
a yam be ti na	pe tok pe tok bu nyinya
3 4 5 3 4 5	3 4 5 4 3 2
A yam be ti na	meng ha sil kan te lur
2 3 4 2 3 4	2 3 4 6 5 4 3
te lur di ja ga	da ri he wan pe mang sa
3 4 5 3 4 5	3 3 4 3 4 5 6
te lur me ne tas	ja di lah a nak a yam
. 6 i 7 6 5	2 3 4 4 3 2 1
a yam yang mung gil	ci ap ci ap bu nyinya

PP PAUD & DIKMAS JABAR

b. Penerapan Gerak

SYAIR	GERAK
2	3
Binatang ayam	Tangan ditekuk dan dikepak-kepak. Badan bergoyang ke kiri dan ke kanan.
Berparuh pendek	Tangan di depan mulut sambil dipipihkan tangannya, badan ikut merendah.

PPPPTK PLB & DIKMAS JABAR

Berkaki dua	Gerakan tetap seperti di atas sambil kaki diangkat bergantian.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Bersayap dan berbulu	Kedua tangan dtekuk di samping dan jarinya dilambai-lambai.	
Ayam jantan kukuruyuk bunyinya	Kedua tangan di belakang membentuk seperti ekor. Kepala tengadah, kaki diangkat ke belakang.	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Ayam betina petok petok bunyinya	Tangan ditekuk di pinggir badan, kepala diangkat ke atas dan ke bawah. Kaki kanan dan kiri melangkah ke samping bergantian	
Ayam betina menghasilkan telur	Tangan ditekuk dan digerakkan, kemudian tangan disatukan membentuk oval.	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Telur dijaga dari hewan pemangsa	Tangan direntangkan kemudian tangan diangkat seperti yang mencakar

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Telur menetas jadilah anak ayam	Kedua tangan disatukan membentuk oval kemudian dibuka sambil meloncat	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Ayam yang mungil ciap-ciap bunyinya	Tangan kanan dipipihkan di depan muka dan tangan kiri di belakang bergoyang ke bawah..ciap-ciap tangan dibuka dan ditutup, kaki diangkat bergantian	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

2. Endog Hayam

a. Syair Lagu

ENDOG HAYAM
Do = C

0	i	7	i	6	.		
Geu	ra	to	ong				
0	3	6	7	i	.		
en	dog	ha	yam				
0	i	7	i	6	.		
ge	ra	can	dak				
0	3	5	6	7	7	6	
en	dog	ha	yam	u	rang		
.	2	2	3	4	.		
Ta	pi	ka	de				
.	1	7	6	7	7	1	
Tong	di	can	dak	sa			
.	2	2	3	4	.		
Ta	pi	ka	de				
.	1	7	6	7	7	1	
Se	sa	keun	keur	di	si		

0	i	7	i	6	.		
geu	ra	to	ong				
i	7	2		7	6	7	
a	nu	di		kan			
dang							
0	i	7	i	6	.		
ge	ra	can	dak				
i	7			6	.		
di	pa			sak			
.	2	1	2	3	.		
u	lah	hi	lap				
2		4		3	.		
da		ya		na			
.	2	1	2	3	.		
u	lah	hi	lap				
3	2	1	7	6	.		
leung		leu		man			

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

a. Penerapan Gerak

SYAIR	GERAK
2	3
Geura toong geura toong endog hayam anu di kandang	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Geura candak geura candak endog hayam urang di pasak	
Tapi kade ulah hilap	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Tong dicandak sadaya	
Tapi kade ulah hilap sesakeun keur di sileungleuman	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Hayu jaga hayu jaga endog hayam anu di kandang	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Hayu rawat hayu rawat hayam anu keur nyileungleum	
Itu hayam diparaban	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

ku huut, beas, jeung pelet	
Itu kandangna diberesihan supados hayamna sehat	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

2. Bebek

a. Syair Lagu

BEBEK
Do=C
Style: R&B (Detroitpop2)
Tempo: 150

B E B E K

4/4

1	2	3	4	5	5	5	.
Hai	ka	wan	ta	hu	kah	kau	
Be	bek	pan	dai	be	re	nang	
5	4	3	2	1	2	3	.
he	wan	ber	pa	ruh	pi	pih	
be	bek	ma	kan	nya	lu	mut	
1	1	4	4	4	4	3	.
ka	ki	nya	ber	se	la	put	
se	rang	ga	ju	ga	ca	cing	
5	5	4	4	3	2	1	.
kwek	kwek	kwek	i	tu	be	bek	
kwek	kwek	kwek	i	tu	be	bek	

Reeff….

0 1	2 2 3	4 2	3	0 1	2 2 3	4 6	5
A	ku bu at	kan kan	dang	A	gar be bek	ku a	man
0 1	2 2 3	4 2	3	5 5	4 4	3 2	1
li	hat be bek	ku se	nang	ber bu	nyi kwek	kwek kwek	kwek
0 1	2 2 3	4 2	3	0 1	2 2 3	4 6	5
a	ku bu at	kan kan	dang	a	gar be bek	ku a	man
0 1	2 2 3	4 2	3	5 5	4 4	3 2	1

PT. PAUD & DIKMAS JABAR

li hat be bek ku se nang ber bu nyi kwek kwek kwek kwek

b. Penerapan Gerak

SYAIR	GERAK
2	3
Hai kawan tahukah kau	Hai kawan (tangan mengajak), tahukah (satu jari ke kepala), kau (satu telapak tangan menengadah ke depan).
Hewan berparuh pipih	Dua tangan disatukan disimpan di depan mulut, kaki mundur

PP PAUD & DIKMAS JABAR

Kakinya berselaput	Dua telunjuk menunjuk ke arah kaki kemudian kedua tangan dibuka

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kwek...kwek...kwek...itu bebek	Tangan digenggam dan siku digerak-gerakkan turun naik.	
Bebek pandai berenang	Menggerakkan kedua tangan seperti gerakan berenang sambil maju	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Bebek makannya lumut	Membuat paruh dari tangan kemudian digerak-gerakkan sambil mundur	
Serangga	Kedua telunjuk di atas kepala membentuk seperti antena serangga sambil bergerak ke kanan dan ke kiri.	

PP PAUD & DIKMAS JABAR

juga cacing	Kedua jari telunjuk diacungkan dan digerak-gerakkan.	
Kwek..kwek.. kwek...itu bebek	Lengan dilipat dan digerak-gerakkan sikunya.	

PP-PAUD & DIKMAS JA

Aku buatkan kandang	Kedua tangan ke atas membentuk atap segitiga, sambil bergerak mundur.	
Agar bebekku aman	Kedua tangan menyilang di dada kanan kiri.	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Lihat bebekku senang	Tangan bergantian seperti hormat melihat sekitar ke kanan dan kiri.	
Berbunyi kwek...kwek...kwek...kwek	Satu tangan di depan mulut, satu tangan di belakang	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

4. Manfaat Bebek
1. Syair Lagu

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

MANFAAT BEBEK

Do = C

4/4

1	2	3	1	2	3	4	.
Be	bek	he	wan	yang	lu	cu	
$\dot{7}$	1	2	$\dot{7}$	1	2	3	.
se	nang	nya	ber	ke	lom	pok	
1	2	3	1	2	3	4	.
ber	ber	ja	lan	ber	iring	ngan	

5	6	5	4	3		2		1		7		1		.
kwek		kwek		kwek		kwek		kwek		kwek		kwek		
								2		3		4		.
1		2		3		1								
Be		bek		ba		nyak		man		pa		at		
								1		2		3		.
7		1		2		7	7							
Da		ging		nya		e	nak	di		ma		kan		
1		2		3		1		2		3		4		.
Di		go		reng		dan		Di		ba		kar		
5	6	5	4	3		2		1		7		1		.
Nyamnyamnyamnyamnyam						nyam		Nyam		nyam		nyam		

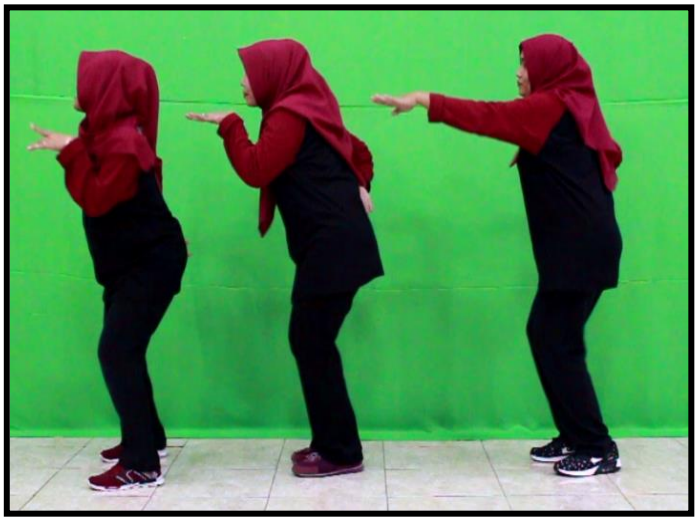
PP PAUD & DIKMAS JABAR

2. Penerapan Gerak

SYAIR	GERAK
2	3
Bebek hewan yang lucu	Telapak tangan dirapatkan, ditekuk, diletakkan di bawah dagu lalu kaki digerak-gerakkan

Senangnya berkelompok	Gerakan tetap lalu berkumpul membuat lingkaran kecil

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Berjalan beriringan	Hadap kanan, satu tangan di depan, satu di belakang dan berjalan ke arah kanan sambil mengerakkan ekor
Kwek...kwek...kwek....kwek...kwek...kwek...kwek	Tangan kiri di depan tangan kanan di belakang, tangan kanan dilambaikan dari kanan ke kiri. 

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Bebek banyak manfaat	Tangan ditelungkupkan seperti paruh bebek, kemudian kedua tangan dibuka membentuk lingkaran.
Dagingnya enak dimakan	Gerakan seperti makan, tangan seperti memegang daging.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Digoreng dan dibakar	Gerakan menggoreng dan membakar
Nyam...nyam...nyam....nyam....nyam....nyam....nyam	Kedua tangan di depan seperti gerakan makan

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

5. Kelinci
a. Syair Lagu

K E L I N C I

Do = C
Style : Country (neo country)
Tempo : 100

4/4

5̇	1	.	1	3	3	2	1	2	.	0	5̇	5̇
A	ku		a	da	lah	ke	lin	ci			ja	
								lan				
	2	.	2	4		3	2	3	.	0	1	2	3
	ku		lon	cat		lon		cat			te	li	
								nga					
	4		6	6		1	2	3	5	5	1	
	Ku		pan	jang		ma	ta	bu	bu	lat	bu	
	2	2	2	4	4	3	2	1	.	.	0	
	Lat	se	per	ti	bo	la	ping	Pong				

Buluku lembut dan .....

Buluku lembut dan lebat

kusuka makan wortel

meloncat loncat dirumput

meloncat riang gembira

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

b. Penerapan Gerak

SYAIR	GERAK
2	3
Aku adalah kelinci	Aku (kedua tangan menunjuk ke dada) kelinci (kedua tangan berada atas kepala sambil tangan digerakkan)
<u>Jalanku loncat-loncat</u>	Kedua kaki meloncat ke depan 3x dan kedua tangan dikepal di depan.

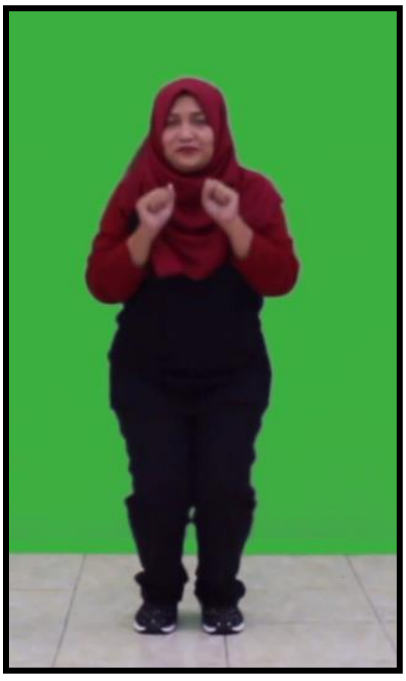
PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Telingaku panjang	Kedua telapang tangan dibuka dan di letakkan di atas kepala.	
Mataku bulat	Kedua jari tangan membentuk lingkaran dan diletakkan di depan mata	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Bulat seperti bola pingpong	Kedua jari membentuk lingkaran di depan badan
Buluku lembut dan lebat	Lembut : kedua tangan seperti memeluk diri sendiri Lebat : Menjatuhkan tangan di pinggir dari atas ke bawah sambil semua jari digerakkan.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kusuka makan wortel	Kedua tangan dikepal berada di depan mulut sambil semua jari digerakkan.	
Meloncat-loncat di atas rumput	Loncat : Meloncat ke depan 2x dan kedua tangan dikepal di depan Rumput : Dua tangan di atas digerakkan seperti rumput bergoyang.	

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Meloncat riang gembira	Meloncat : Meloncat ke depan 1x dan kedua tangan dikepal di depan Riang gembira : Tersenyum dan semua badan bergerak berputar sambil kedua tangan dikepal di depan.

PP-PAUD & DIKMAS

F. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang ingin dicapai melalui gerak dan lagu dalam model ini terfokus pada perkembangan fisik motorik dan bahasa, tetapi tidak juga mengabaikan perkembangan lainnya. Jika kegiatan gerak dan lagu dilakukan pada saat kegiatan motorik kasar, maka kompetensi yang diamati melingkupi aspek perkembangan bahasa, fisik motorik, dan seni.

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar
Bahasa	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
Fisik Motorik	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Akan tetapi, jika gerak dan lagu dilakukan dalam kegiatan inti, maka KD yang dipilih meliputi enam aspek perkembangan anak, yakni nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Berikut adalah contoh dari pemilihan KD dalam pembelajaran melalui gerak dan lagu.

PP PAUD & DIKMAS JATIM

KD dan Muatan Materi dari Gerak dan Lagu "Kelinci"

PP	KD	Indikator	Muatan Materi	Indikator Sesuai Tema
NAM	3.1, 4.1	Mengucapkan do'a-do'a pendek	Kalimat Toyyibah AllahuAkbar	Mengucapkan kalimat Allahu-Akbar saat melihat ciptaan Tuhan
FM	3.3, 4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian)	Gerak dan lagu Kelinci	Mampu melakukan gerakan menirukan gerak dan lagu secara teratur
KG	3.8, 4.8	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana	Ciri-ciri kelinci	Menceritakan ciri-ciri kelinci
BHS	3.10, 4.10	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih.	Syair Lagu Kelinci	Menceritakan kembali syair dari lagu kelinci.
	3.12, 4.12	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Huruf-huruf dari kata kelinci	Menyebutkan simbol-simbol huruf dari kata kelinci
SE	3.13, 4.13	Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru	Sayang Kelinci	Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru untuk menyayangi kelinci

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PP	KD	Indikator	Muatan Materi	Indikator Sesuai Tema
SN	3.15, 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain.	Gerak dan lagu Kelinci	Dapat menunjukan keindahan gerak dan lagu kelinci.

G. Cara Penggunaan

Kegiatan pembelajaran gerak dan lagu untuk anak usia dini harus direncanakan terlebih dahulu dan dituliskan dalam RPPH. Hal yang perlu dilakukan oleh pendidik diantaranya:

1. Menentukan judul lagu yang disesuaikan dengan tema
2. Merumuskan kompetensi dasar yang ingin dicapai melalui gerak dan lagu yang dipilih
3. Merancang atau mempersiapkan gerakan, lagu dan musik yang sesuai dengan tema
4. Mempersiapkan alat yang dibutuhkan
5. Mempersiapkan dan menata tempat sesuai dengan jenis gerakan dan jumlah anak
6. Sebelum guru memulai pembelajaran gerak dan lagu tersebut, sebaiknya guru menguasai gerakan dan lagu yang akan diajarkan kepada anak saat pembelajaran.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

H. Penerapan Gerak dan Lagu Dalam Pembelajaran

Pembelajaran gerak dan lagu dapat diajarkan kepada anak dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Jelaskan terlebih dahulu kepada anak kegiatan yang akan dilakukan
2. Ajak anak untuk mengamati dengan menggunakan seluruh indera mereka dengan menghadirkan binatang yang menjadi tema dalam gerak dan lagu tersebut. Bila tidak memungkinkan, guru dapat menghadirkan rekaman video tentang binatang tersebut
3. Kembangkanlah keterampilan bertanya pada anak yang mendorong terciptanya landasan bagi berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi.
4. Ajaklah anak-anak mendengarkan musik dan lagu dengan penuh perhatian. Anak-anak tidak akan dapat melakukan gerak yang ekspresif sesuai dengan musik dan lagu, jika tidak mendengarkannya lebih dahulu.
5. Demontrasikan kepada anak gerakan-gerakan yang dilakukan sesuai dengan irama dan syair lagu agar anak mampu memahami gerak dan lagu
6. Ajaklah anak-anak bergerak mengikuti musik dan lagu dengan gerakan yang sesuai dengan syair lagu.
7. Bimbinglah anak dalam melakukan setiap gerakan
8. Sediakan ruangan yang cukup untuk dapat bergerak dengan bebas. Kalau perlu bagilah anak menjadi kelompok-kelompok atau dibuat secara bergiliran sehingga tidak berdesak-desakan atau berantakan.
9. Setelah selesai melakukan gerak dan lagu, berikan dukungan pada anak untuk mengingat kembali dan menceritakan kembali pengalamannya , misalnya ”Bisa kamu ceritakan, gerakan apa saja yang sudah dilakukan?
10. Kemudian, ajak anak untuk melakukan aktifitas bermain keaksaraan sesuai dengan tema, misalnya bermain sembunyi huruf, kartu huruf, ular tangga huruf dan lain-lain.

PP PAUD & DIKMAS JABAR

I. Penilaian

Daya ingat guru terbatas untuk dapat mengingat semua peristiwa yang terjadi dari hari ke hari. Guru memerlukan alat bantu untuk memudahkannya dalam mencatat (merekam) hal-hal dari anak yang bermakna. Sesuatu yang bermakna dari anak adalah segala hal dari anak yang berhubungan dengan pencapaian kompetensi anak.

Apa saja yang perlu diamati guru?

- celoteh/ucapan
- mimik wajah
- gerak-gerik
- perilaku
- respon
- hubungan dengan anak lain
- hubungan dengan orang dewasa

Teknik penilaian yang digunakan dalam melakukan pengamatan pada anak saat penerapan model ini adalah Ceklis yang merupakan skala penilaian kemampuan anak yang ditunjukkan oleh indikator suatu kemampuan tertentu. Skala penilaian memiliki 4 rentang dengan ketentuan berikut :

- **BB (Belum Berkembang**
- **MB (Mulai Berkembang)**
- **BSH (Berkembang Sesuai Harapan)**
- **BSB (Berkembang Sangat Baik**

Indikator perkembangan yang digunakan dalam penilaian anak dapat dilihat pada Kurikulum 2013 PAUD dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 146 tahun 2014.

PP PAUD & DIKMAS JABAR

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

PANDUAN

PENGENALAN AKSARA DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas
PP PAUD DAN DIKMAS JAWA BARAT
2017

PANDUAN

PENGENALAN AKSARA DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA

A. Pengertian Permainan

Conny R. Semiawan mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukanya. Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melelui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup. Hurlock mengemukakan bahwa permainan merupakan proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Senada dengan pendapat diatas, Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009: 16) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

PP PAUD & DIKMAS JABAR

Berdasarkan uraian di atas dapat ditegaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek.

B. Manfaat Permainan

Dalam Pembelajaran Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Teknik mengajar dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak dan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata- kata. Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk anak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra, bermain mempunyai beberapa manfaat, yaitu: 1) Mengembangkan aspek fisik Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar. 2) Mengembangkan aspek sosial Aspek sosial anak seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan. 3) Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan. 4) Mengembangkan aspek kognisi.

Bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Anak berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak. Bermain simbolik juga dapat meningkatkan kognisi anak untuk dapat

berimajinasi menuju berpikir abstrak. Frobel mengemukakan bahwa bermain penting dalam belajar. Kegiatan bermain sangat dinikmati anak dan mainan yang sangat disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak tersebut. Mayke Sugianto menyatakan bahwa tokoh-tokoh seperti Plato, Aristoteles, dan Frobel melihat bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Dengan demikian, belajar bahasa melalui bermain lebih efektif karena anak menggunakan bahasa bukan hanya sekedar teoritis tetapi juga pragmatik dalam kehidupan dan dunia mereka sendiri. Melalui bermain anak belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual.

C. Permainan Ular Tangga

Menurut Agus N. Cahyo (2011: 106), permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Menurut Francisca permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat di atas media dua dimensi. Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah ular atau tangga digambar dibeberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.

PP PAUD & DIKMAS JABAR

D. Bentuk dan Isi Ular Tangga

Permainan ular tangga memiliki bentuk khusus yaitu papan permainan dibagi dalam kotak-kotak dan di beberapa kotak digambar sejumlah “ular” dan “tangga” yang menghubungkan dengan kotak yang lain. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.

Permainan ular tangga yang diterapkan untuk model ini adalah permainan ular tangga kata yang didesain khusus untuk dimainkan pada telepon pintar atau tablet berbasis aplikasi andriod. Selain itu dibuat juga versi manualnya.

Permainan ular tangga ini merupakan salah satu media pelengkap untuk model pengenalan pra keaksaraan bagi anak usia dini. Permainan ular tangga pada model ini dimodifikasi cara bermainya. Untuk memainkan ular tangga ini bisa dilakukan secara sendiri dengan tujuan mengenalkan huruf dan angka.

Permainan Ular Tangga Keaksaraan Digital

PP PAUD & DIKMAS JABAR

Permainan Ular Tangga Keaksaraan Manual

E. Langkah-langkah bermainnya sebagai berikut:

Pada dasarnya langkah-langkah permainan ular tangga baik yang digital maupun yang manual memiliki kesamaan, hanya yang membedakan pada media dan alat mainnya saja.

a. Ular tangga ini bisa dimainkan maksimal oleh empat orang anak. Tawarkan pada yang mau bermain ular tangga.
b. Ular tangga ini memiliki 48 kotak yang terdiri dari 26 kotak berlambang huruf dan sisanya terdapat kotak misteri, kotak "Mulai" dan "Selesai"

c. Permainan berawal di kotak “Mulai”.
d. Untuk mulai melangkah, anak meng klik tombol dadu yang akan menunjukkan jumlah langkah dari 1 sampai 6 langkah.
e. Pion yang berada dikotak “Mulai” akan otomatis bergerak sesuai dengan angka yang ditunjukkan dadu.
f. Pada saat pion melangkah disertai suara jumlah langkahnya dari “satu, dua, tiga, empat, lima, enam” sesuai dengan yang ditunjukkan dadu.
g. Pada saat pion berpindah di kotak yang sesuai dadu, maka kotak tersebut otomatis membuka, dan didalam kotak terdapat beberapa jenis “tugas” untuk diselesaikan oleh anak. Tugas tersebut diantaranya:
    1) Menyusun potongan gambar (puzzle) dengan gambar yang disesuaikan dengan nama binatang pada kotak tersebut.

Potongan Gambar (Puzzle)

2) Menyusun potongan huruf yang disesuaikan dengan nama binatang pada kotak tersebut.

Menyusun Potongan Huruf

3) Menuliskan nama binatang dengan menghubungkan tulisan huruf-hurufnya yang dituliskan dengan garis putus-putus.

Berlatih Menulis Huruf

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

h. Jika anak sudah menyelesaikan “tugas” dalam kotak tersebut, akan secara otomatis permainan dilanjutkan dengan melempar dadu untuk berpindah ke kotak huruf selanjutnya. Setelah menempati kotak yang baru kembali mengerjakan “tugas” di kotak tersebut. Demikian seterusnya.

i. Jika akhir langkah berhenti di kotak yang terdapat tangga bagian bawah, maka pion otomatis akan naik sampai di kotak yang terdapat ujung tangga. Sebaliknya jika langkah berakhir di bagian ujung ekor ular, maka akan berpindah ke kotak yang terdapat kepala ular.

Aturan Naik dan Turun

j. Anak dinyatakan selesai mengerjakan permainan ini, jika sudah mencapai kotak “Selesai”. Jumlah langkah yang ditunjukkan dadu harus pas berhenti di kotak “selesai”, jika kelebihan langkah maka akan melangkah mundur sebanyak kelebihan langkahnya. Demikian seterusnya sampai melangkah pas di kotak “selesai”.

k. Agar permainan ini seru,dilengkapi dengan waktu yang mencatat waktu yang dibutuhkan anak untuk mencapai kotak “selesai”. Anak bisa bertanding dengan temannya dengan membandingkan lamanya waktu, anak yang bisa menyelesaikan waktu tercepat dinyatakan sebagai pemenangnya.

Cara-cara permainan bisa saja dimodifikasi oleh guru PAUD disesuaikan dengan keadaan dan kondisi yang terjadi di lembaga PAUD masing-masing. Aturan permainan yang dicantumkan pada panduan ini bisa dikembangkan agar dapat mengakomodasi keinginan dari anak-anak yang sedang memainkan permainan ular tangga keaksaraan ini.

F. Manfaat permainan

Manfaat permainan ular tangga versi andriod ini diantaranya:

1. Mengenalkan sejumlah binatang.
2. Mengenalkan huruf
3. Mengenalkan angka
4. Mengenalkan bunyi angka, huruf dan kata/nama binatang.
5. Melatih menulis huruf.
6. Melatih pemecahan masalah.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR