



"CERIA" atau Cerita Ekspresi dan Imajinasi Anak adalah model media audio pembelajaran untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) dalam bentuk cerita monolog dengan ilustrasi musik dan efek bunyi lain untuk menumbuhkembangkan imajinasi dan ekspresi anak secara langsung. Cerita yang diangkat adalah cerita anak, bukan cerita daerah, dongeng atau cerita binatang (*fabel*). Namun demikian, "**CERIA**" bukan sekedar program cerita biasa karena harus ada unsur yang menggugah imajinasi dan ekspresi. Cerita dalam setiap media audio pembelajaran "**CERIA**" mendukung tema tertentu, dan dikembangkan dari kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013.

Rumah Belajar
belajar untuk semua

TVE
Television for Everyone
Seduh dan Manisakannya

PSB
Pusat Sumber Belajar

suara edukas
Akrab dan Menantang

AM 1251 KHZ
Radio Redukasi
cerdas, santun, dan menghibur

Produksi:
Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK)
Jl. Sorowajan Baru 367 Banguntapan Bantul Telp.: 0274 - 484287, Fax.: 0274 484287
website: <http://radioedukasi.kemdikbud.go.id>; surel: bpmr@kemdikbud.go.id



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Republik Indonesia

**BAHAN PENYERTA MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN
CERITA EKSPRESI DAN IMAJINASI ANAK
(CERIA)**

Kebun Binatang

MODEL MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI (4-6 TAHUN)

**BALAI PENGEMBANGAN MEDIA RADIO PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**BAHAN PENYERTA MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN
CERITA EKSPRESI DAN IMAJINASI ANAK
(CERIA)**

A. MODEL MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN CERIA

"**Ceria**" atau **Cerita Ekspresi dan Imajinasi Anak** adalah model media audio pembelajaran untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) dalam bentuk cerita monolog dengan ilustrasi musik dan efek bunyi lain untuk menumbuhkembangkan imajinasi dan ekspresi anak secara langsung. Cerita yang diangkat adalah cerita anak, bukan cerita daerah, dongeng atau cerita binatang (*fabel*). Namun demikian, "**Ceria**" bukan sekedar program cerita biasa karena harus ada unsur yang menggugah imajinasi dan ekspresi. Cerita dalam setiap media audio pembelajaran "**Ceria**" mendukung tema tertentu, dan dikembangkan dari kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013.

B. PETUNJUK PEMANFAATAN CERIA

1. Identifikasi Program

Kompetensi Inti	: KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
Kompetensi Dasar	: KD. 8. Menenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).
Materi Pembelajaran	: 2. Binatang yang hidup di air, udara & darat
Kegiatan/Tema	: Hewan
Judul	: <i>Kebun Binatang</i>
Tujuan Media Audio Pembelajaran	: Peserta didik dapat mengenal dan menjaga lingkungan alam yaitu hewan yang hidup di air, udara dan darat.

2. Strategi Pemanfaatan CERIA

a. Sebelum Pemanfaatan Program

- 1) Guru mempelajari media audio "**Ceria**" berjudul Kebun Binatang.
- 2) Guru mempersiapkan alat untuk memutar media audio "**Ceria**" berjudul Kebun Binatang. Misalnya: Warless, Komputer, Tape Recorder.
- 3) Guru mengkondisikan peserta didik untuk mendengarkan media audio "**Ceria**" berjudul Kebun Binatang hal ini bisa dilakukan dengan cara, misalnya:
 - a) Bertepuk bersama
 - b) Bernyanyi bersama
- 4) Guru mengkondisikan dan memastikan peserta didik agar duduk dengan nyaman dan dapat mendengar media audio "**Ceria**" berjudul Kebun Binatang dengan jelas

- 5) Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan mendengarkan Media "**Ceria**" berjudul Kebun Binatang

b. Selama Pemanfaatan Program

- 1) Guru mengikuti ekspresi media audio "**Ceria**".
- 2) Guru mengobservasi peserta didik.
- 3) Guru memotivasi peserta didik yang belum melakukan kegiatan.
- 4) Berikut adalah panduan yang diharapkan menjadi ekspresi, imajinasi, dan gerakan peserta didik dalam pemanfaatan media audio "**Ceria**" ini. Peserta didik dapat berekspresi, berimajinasi, dan bergerak lebih dari yang diharapkan pada tabel berikut sesuai keinginan peserta didik.

ALUR CERITA		GERAKAN/EKSPRESI/ IMAJINASI YANG DIHARAPKAN
Pembuka	Narasi Pembuka	Menyimak dengan seksama
Cerita Segmen 1	Putra sekeluarga pergi ke kebun binatang. Sepanjang perjalanan mereka melihat berbagai macam burung. Putra berhenti sejenak di depan kandang burung. Ayahpun mengajak Putra jalan-jalan lagi.	- Ekspresi ingin tahu dengan mendekati kandang burung.
Cerita Segmen 2	Putra berlari menuju kandang monyet. Monyetnya bergelantung kesana kemari di ranting pohon yang besar. Putra mendekati kandang monyet dengan sangat dekat. Putra berteriak-teriak memanggil monyetnya agar mendekat. Monyetpun tetap bergelantung di atas pohon sambil bersuara. Putra membawa biskuit kemudian di sodorkan pada monyet yang bergelantung. Tiba-tiba monyetnya mendekat dan langsung merebut biskuit dari tangan Putra dengan gesitnya. Seketika monyet tadi berteriak-teriak sangat keras dan menggoyangkan kandang. Putra dan pengunjungpun kaget dan langsung pergi menjauh. Penjaga yang melihat Putra memberikan biskuit kepada monyet langsung menegurnya. Penjaga meminta ayah Putra untuk mengawasi Putra agar tidak terjadi sesuatu. Ayahpun juga memintakan maaf Putra agar tidak terjadi sesuatu. Ayahpun	- Gerakan berlari menuju kandang monyet. - Ekspresi memanggil monyet sambil menurunkan suara monyet. - Gerakan memberikan biskuit kepada monyet. - Ekspresi kaget monyet mengambil biskuit. - Ekspresi takut dengan sembunyi di belakang badan Ayah. - Ekspresi meminta maaf kepada Penjaga.

Cerita Segmen 2	juga memintakan maaf Putra kepada sang penjaga. Putra diam saja karena takut. Ayah menasehati Putra untuk meminta maaf kepada Penjaga karena telah memberi makanan sembarangan kepada monyet. Penjaga tersenyum dan meminta Putra untuk tidak mengulanginya lagi. Penjaga menjelaskan kepada seluruh pengunjung yang ada di kebun binatang jika satwa atau hewan apapun tidak boleh diberi minuman dan makanan sembarangan.	
Cerita Segmen 3	Mereka kembali berjalan sambil melihat satwa yang ada di sana seperti orang utan, harimau, kuda nil, singa, pinguin, ikan, buaya, jerapah, ruda dan lain sebagainya. Setelah selesai keliling merekapun pulang. Dalam perjalanan pulang ayah menasehati Putra jika berbuat salah berani meminta maaf dan tidak memberi minuman dan makanan sembarangan kepada hewan.	<ul style="list-style-type: none"> - Gerakan berjalan- jalan sambil melihat satwa yang ada di sana. - Ekspresi menyesal karena memberi makan sembarangan pada monyet.

c. Sesudah Pemanfaatan Program

- 1) Pengkondisian peserta didik untuk duduk melingkar.
- 2) Guru menyampaikan kembali isi cerita secara singkat sebagai bentuk penguatan kepada peserta didik.
- 3) Kegiatan tanya jawab dan unjuk kerja media audio "Ceria".
- 4) Membuat lingkaran untuk mengevaluasi media audio "Ceria".
- 5) Guru memberikan reward pada peserta didik yang ekspresif dan imajinasi.

3. Strategi Penilaian

a. Pedoman Penilaian untuk PAUD.

Apa itu Penilaian? Penilaian adalah suatu usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui pembelajaran. Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik selama mengikuti pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Mengapa perlu dilakukan penilaian? Berikut fungsi penilaian di PAUD.

- 1) Memberikan umpan balik kepada guru untuk menyempurnakan pembelajaran.
 - 2) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk membimbing perkembangan anak didik baik fisik maupun psikis sehingga dapat berkembang secara optimal.
 - 3) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk melakukan kegiatan bimbingan terhadap anak didik yang memerlukan perhatian khusus.
 - 4) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menempatkan anak dalam kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
 - 5) Memberikan informasi kepada orang tua tentang perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik sebagai bentuk pertanggungjawaban.
 - 6) Sebagai informasi bagi orang tua untuk menyesuaikan pendidikan keluarga dengan proses pembelajaran di sekolah.
 - 7) Sebagai bahan masukan bagi berbagai pihak dalam rangka pembinaan selanjutnya terhadap anak didik.
- Adapun prinsip-prinsip penilaian di TK dan PAUD adalah sebagai berikut.
- 1) Terencana. Penilaian dilakukan secara terencana sesuai dengan aspek perkembangan yang akan dinilai.
 - 2) Sistematis. Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram.
 - 3) Menyeluruh. Penilaian mencakup semua aspek perkembangan anak baik moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik, seni.
 - 4) Berkesinambungan. Penilaian dilakukan secara bertahap dan terus menerus untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan anak didik.
 - 5) Obyektif. Penilaian dilaksanakan terhadap semua aspek perkembangan sebagaimana adanya.
 - 6) Mendidik. Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi dan mengembangkan anak didik secara optimal.
 - 7) Bermakna. Hasil penilaian harus mempunyai arti dan bermanfaat bagi guru, orang tua, anak didik dan pihak lain.

Terdapat beragam teknik penilaian yang dapat dilakukan untuk penilaian terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak. Salah satu alternatif teknik penilaian adalah sebagai berikut.

- 1) Observasi. Observasi adalah cara pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap sikap, perilaku dan berbagai kemampuan yang ditunjukkan anak.
- 2) Catatan anekdot (*anecdotal record*). Catatan anekdot adalah cara pengumpulan data melalui pengamatan langsung tentang sikap dan perilaku anak yang muncul secara tiba-tiba (peristiwa yang terjadi secara insidental).
- 3) Percakapan. Percakapan adalah cara pengumpulan data melalui interaksi lisan untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan atau penalaran anak mengenai sesuatu hal.
- 4) Penugasan. Penugasan adalah cara pengumpulan data berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan anak didik dalam waktu tertentu baik secara perorangan maupun kelompok.
- 5) Unjuk kerja. Unjuk kerja adalah cara pengumpulan data yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati, misalnya praktek menyanyi, olah raga, memperagakan sesuatu.

Cara-cara penilaian yang tersebut di atas adalah cara-cara penilaian yang dapat dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan terintegrasi dengan metode pembelajaran tertentu. Misalnya dalam metode pembelajaran ekspresi dan imajinasi anak menggunakan Media Audio "Ceria" (Cerita Ekspresi dan Imajinasi Anak) Produksi Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ini.

b. Teknik dan Instrumen penilaian

- 1) Teknik penilaian yang akan digunakan dalam pemanfaatan media audio "Ceria" dengan judul *Kebun Binatang* ini adalah observasi, unjuk kerja dan

percakapan.

- 2) Penilaian dilakukan dengan cara mengamati saat atau setelah anak melakukan pembelajaran menggunakan media audio pembelajaran "Ceria".
- 3) Adapun instrumen penilaian yang digunakan dalam pemanfaatan media audio "Ceria" dengan judul *Kebun Binatang* ini harus memperhatikan beberapa indikator penilaian sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta tujuan media audio yang ditetapkan. Indikator penilaian dibedakan pada setiap teknik penilaian yang dipilih.
- 4) Tulislah nama peserta didik yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian perkembangan anak (BB, MB, BSH, BSB).
- 5) Berikut contoh instrumen penilaian beserta indikator-indikator penilaian berdasarkan teknik penilaiannya.

Kegiatan/Tema	: Hewan
Judul	: Kebun Binatang
Sasaran	: Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun.
Kompetensi Inti	: KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
Kompetensi Dasar	: KD. 8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).
Materi Pembelajaran	: 2. Binatang yang hidup di air, udara & darat.
Tujuan Media Audio Pembelajaran	: Peserta didik dapat mengenal dan menjaga lingkungan alam yaitu hewan yang hidup di air, udara dan darat.
Nama Anak	:
Hari/Tanggal	:

No	Indikator Penilaian	KETERANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
A OBSERVASI					
1.	Peserta didik dapat menunjukkan ekspresi ingin tahu dengan mendekati kandang burung.				
2.	Peserta didik dapat menunjukkan gerakan berlari menuju kandang monyet.				
3.	Peserta didik dapat menunjukkan ekspresi memanggil monyet sambil menirukan suara monyet.				
4.	Peserta didik dapat menunjukkan gerakan memberikan biskuit kepada monyet.				
5.	Peserta didik dapat menunjukkan ekspresi kaget monyet mengambil biskuit.				
6.	Peserta didik dapat menunjukkan ekspresi takut dengan sembunyi di belakang badan Ayah.				
7.	Peserta didik dapat menunjukkan ekspresi meminta maaf kepada Penjaga.				
8.	Peserta didik dapat menunjukkan gerakan berjalan-jalan sambil melihat satwa yang ada di sana.				
9.	Peserta didik dapat menunjukkan ekspresi menyesal karena memberi makan sembarangan pada monyet.				
B Unjuk Kerja					
10.	Peserta didik dapat memperagakan senang melihat hewan.				
11.	Peserta didik dapat memperagakan memberi makan pada hewan.				
12.	Peserta didik dapat memperagakan meminta maaf kepada Penjaga.				
13.	Peserta didik dapat memperagakan menyesal berbuat salah.				
C Percakapan					
14.	Peserta didik dapat menyebutkan nama tokoh dalam cerita.				
15.	Peserta didik dapat menceritakan kembali cerita yang disimak.				
16.	Peserta didik dapat menyebutkan berbagai macam hewan.				
17.	Peserta didik dapat menyebutkan perbuatan baik dan buruk terhadap hewan.				
18.	Peserta didik dapat mengungkapkan pendapatnya mengenai apa yang dilakukan ketika berbuat salah.				
18.	Peserta didik dapat mengungkapkan pendapatnya mengenai apa yang dilakukan supaya hewan dapat lestari.				

Keterangan:

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

Guru Penilai

(.....)