

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.2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman.
Kompetensi Dasar	: KD-4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.
Materi Pembelajaran	: Menirukan Gerakan Sederhana.
Kegiatan/Tema	: Permainan Tradisional
Judul	: Kuda Lumping
Tujuan Media Audio Pembelajaran	: Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap estetis sesudah mengikuti manari "Kuda Lumping."

2. Strategi Pemanfaatan Ceria

a. Sebelum Pemanfaatan Program

- 1) Guru menyiapkan program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 2) Guru mempelajari program **Ceria**/menyimak program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 3) Guru menguasai program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 4) Guru melakukan apersepsi, melakukan penguatan sebelum pemutaran program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 5) Guru memberikan motivasi pada peserta didik agar menyimak dengan baik program **Ceria** "Kuda Lumping."

b. Selama Pemanfaatan Program

- 1) Guru memberi motivasi agar peserta didik tenang saat mendengarkan program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 2) Guru bersama peserta didik mendengarkan program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 3) Guru memberikan penguatan pada ekspresi-ekspresi tertentu selama mendengarkan program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 4) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berekspresi selama mendengarkan program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 5) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk berimajinasi tentang program **Ceria** "Kuda Lumping" yang didengarkan.

6) Guru memutar ulang program **Ceria** "Kuda Lumping" agar peserta didik lebih paham. Berikut ini adalah panduan dalam mengamati imajinasi, ekspresi, dan gerakan peserta didik. Namun tidak menutup kemungkinan imajinasi, ekspresi, dan gerakan lain sesuai dengan pemahaman peserta didik. Peserta didik dapat berimajinasi, berekspresi, dan melakukan gerakan sesuai dengan imajinasi dan ekspresi masing-masing.

ALUR CERITA		GERAKAN/EKSPRESI/IMAJINASI YANG DIHARAPKAN
Pembuka	Narasi Pembuka	Menyimak dengan seksama
Cerita Segmen 1	Suasana kelas kelompok B di TK K a m b o j a s e t e l a h u s a i p e m b e l a j a r a n , s i a n g i t u s u a s a n y a b a n y a k a n a k - a n a k s a l i n g b e r b i c a r a s a t u s a m a l a i n , k a r e n a b u g u r u a k a n m e n g a j a k a n a k - a n a k m e n a r i k u d a l u m p i n g . A n a k - a n a k b e r s a m a - s a m a b u g u r u m e n u j u p e n d o p o .	Ekspresi: Senang karena menari kuda lumping Imajinasi: Suasana riuh, senang, tertawa
Cerita Segmen 2	Anak-anak mulai berbaris. Suara musik kuda lumping mulai di putar. Anak-anak mulai menari kuda lumping. Bu guru memberi pujian kepada anak-anak. Tengah asyik anak-anak menari, tiba-tiba Bimo terpeleset jatuh dan kuda lumpingnya patah. Bimo sangat kecewa, mukanya merah, matanya melotot karena tertawakan Souji dan Dea. Kuda lumping yang patah itu kemudian di lempar, tanpa sengaja jatuh tepat mengenai tape recorder. Seketika itu iringan musik kuda lumping berhenti, karena kuda lumping yang dilempar Bimo nyangkut pada tombol "stop". Suasana hening seketika. Bimo merasa berhasil mendapatkan perhatian teman-teman dan gurunya. Souji dan Dea baru sadar, ternyata Bimo betul-betul marah. Anak-anak yang lain terbengong melihat Bimo marah, mereka tidak tahu kuda lumping Bimo patah. Bu guru menasehati Bimo, bahwa Bimo tidak perlu marah dan kecewa karena kuda lumpingnya patah. Setelah Bimo dan anak-anak lain tenang, bu guru kembali mengajak anak-anak menari kuda lumping	Ekspresi: Marah karena tertawakan Heran karena melihat teman yang marah dengan berteriak Imajinasi: Berbaris rapi, menari kuda lumping, ada teman marah, melempar kuda lumping, suasana hening

Cerita Segmen 3	Bu guru dan anak-anak masih semangat menari kuda lumping. Hari beranjak siang, sebentar lagi waktunya anak-anak pulang. Bimo tampak lebih semangat. Suara iringan musik terdengar lebih cepat. Semua anak-anak juga menjadi lebih semangat. Tampak dari kejauhan orangtua mereka mulai berdatangan menjemput. Anak-anak menunjukkan kebolehan mereka. Anak-anak terus menari sampai kemudian musik iringannya berhenti. Setelah itu terdengar bel sekolah berbunyi. Karena hari sudah siang mereka siap-siap untuk pulang.	Ekspresi: Semangat karena menari kuda lumping Senang karena di lihat orangtua Imajinasi: Menari dengan semangat, menari dilihat orangtua,
Penutup		

c. Sesudah Pemanfaatan Program

- 1) Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik setelah mendengarkan program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 2) Guru melakukan refleksi setelah mendengarkan program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 3) Guru menyimpulkan isi program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 4) Guru memberikan kesan dan pesan setelah mendengarkan program **Ceria** "Kuda Lumping."
- 5) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
- 6) Guru memutar kembali program **Ceria** "Kuda Lumping."

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.

Kegiatan/Tema	: Permainan Tradisional
Judul	: Kuda Lumping
Sasaran	: Kelompok Anak Usia 4-5 Tahun
Kompetensi Inti	: KI.2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman.
Kompetensi Dasar	: KD-4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.
Materi Pembelajaran	: Menirukan Gerakan Sederhana.
Tujuan Media Audio Pembelajaran	: Menunjukkan perilaku yang mencerminkan sikap estetis sesudah mengikuti manari "Kuda Lumping."
Nama Peserta didik	:
Hari/Tanggal	:

No	Indikator Penilaian	Keterangan			
		BB	MB	BSH	BSB
A OBSERVASI					
1.	Peserta didik dapat menunjukkan ekspresi tenang saat mendengarkan program.				
2.	Peserta didik dapat menunjukkan ekspresi riang saat menirukan tari Kuda Lumping.				
3.	Peserta didik dapat menunjukkan sikap percaya diri saat menirukan tari Kuda Lumping.				
4.	Peserta didik terbiasa menghargai teman (tidak mengolok-olok).				
5.	Peserta didik dapat bersikap tenang, saat menari Kuda Lumping.				
B UNJUK KERJA					
1.	Peserta didik dapat berbaris dengan rapi saat menari Kuda Lumping.				
2.	Peserta didik dapat melakukan gerakan tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam tari Kuda Lumping.				
3.	Peserta didik terampil menggunakan media kuda lumping.				
4.	Peserta didik dapat memperagakan gerakan sesuai dengan perintah.				

C	PERCAKAPAN				
1.	Peserta didik dapat menyebutkan nama tokoh dalam cerita.				
2.	Peserta didik dapat menceritakan kembali cerita yang disimak.				
3.	Peserta didik dapat mengungkapkan pendapatnya mengenai apa yang dilakukan ketika dapat menari kuda lumping.				
4.	Peserta didik dapat mengungkapkan pendapatnya mengenai apa yang dilakukan ketika belum dapat menari kuda lumping.				

Keterangan:

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

Guru Penilai

(.....)

C. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 146 tentang Kurikulum PAUD 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



"**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.

JARDIKNAS

Rumah Belajar

tve

PSB

suara edukas

radio Redukasi

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:bpmrpk@kemdikbud.go.id

- 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) Objektif. 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) Kebermaknaan. 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 "Kuda Lumping" 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 "Kuda Lumping" 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 anak yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian perkembangan anak (BB, MB, BSH, BSB).
- 5) Berikut contoh instrumen penilaian beserta indikator-indikator penilaian berdasarkan teknik penilaiannya.



BAHAN PENYERTA MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN CERITA EKSPRESI DAN IMAJINASI ANAK (CERIA) "KUDA LUMPING"

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

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