



"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
Sesuai dan Inovatif

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)**

Ayo Ke Museum

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. KI.4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	: KD 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). KD 4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat).
Materi Pembelajaran	: Cara menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah.
Kegiatan/Tema	: Museum.
Judul	: <i>Ayo Ke Museum</i>
Tujuan Media Audio Pembelajaran	: Peserta didik dapat mengenal Museum.

2. Strategi Pemanfaatan CERIA

a. Sebelum Pemanfaatan Program

- 1) Guru mempelajari media audio "Ceria" dengan judul *Ayo Ke Museum*.
- 2) Guru mempersiapkan alat untuk memutar media audio "Ceria" dengan judul *Ayo Ke Museum*. Misalnya : Wareless, Komputer, Tape Recorder,

Speaker aktif.

- 3) Guru mengkondisikan peserta didik untuk mendengarkan media audio "Ceria" dengan judul *Ayo Ke Museum*. Hal ini dapat dilakukan dengan cara, antara lain:
 - a) Bertepuk bersama.
 - b) Bernyanyi bersama.
 - c) *Ice breaking*.
- 4) Guru memastikan peserta didik duduk dengan nyaman dan dapat mendengar media audio "Ceria" dengan judul *Ayo Ke Museum* dengan jelas.
- 5) Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan mendengarkan Media "Ceria" (Cerita Ekspresi dan Imajinasi Anak) dengan judul *Ayo Ke Museum*.

b. Selama Pemanfaatan Program

- 1) Guru mengobservasi peserta didik dengan cara mengamati secara menyeluruh.
- 2) Guru memastikan kembali peserta didik dapat mendengarkan jelas media audio "Ceria" dengan judul *Ayo Ke Museum*.
- 3) Guru melakukan penilaian terhadap peserta didik sesuai dengan indikator penilaian yang direncanakan dan diharapkan.

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	Libur sekolah telah tiba. Rio mengajak ayah dan ibu untuk liburan ke rumah paman. Akan tetapi, ada pekerjaan ayah dan ibu yang belum selesai. Sehingga tidak bisa berlibur di rumah paman. Ayah berjanji, hari minggu akan mengajak Rio ke Museum Dirgantara.	<ul style="list-style-type: none"> Berimajinasi hari libur. Ekspresi sedih.
Cerita Segmen 2	Minggu pagi, Ayah dan Rio berkunjung ke Museum Dirgantara. Rio sangat menikmati semua benda-benda yang dipamerkan di Museum Dirgantara. Bahkan Rio sampai menirukan suara-suara pahlawan yang sedang bertempur. Sampai ada anak kecil yang menangis karena terkejut dengan suara Rio.	<ul style="list-style-type: none"> Berimajinasi hari minggu pagi. Suara sepeda motor. Ekspresi kagum. Ekspresi terkejut. Ekspresi bahagia. Menirukan gerakan pesawat. Memirukan suara pesawat.

Cerita Segmen 2		<ul style="list-style-type: none"> Menirukan gerakan tentara perang. Eksresi meneng. Eksresi antusias. Eksresi terkejut Menirukan suara anak kecil menangis.
Cerita Segmen 3	Rio meminta maaf ke anak kecil itu. Ayah juga menasihati Rio untuk bersikap sewajarnya. Rio jadi mengerti, jika berkunjung ke Museum itu menyenangkan.	<ul style="list-style-type: none"> Eksresi was-was (khawatir). Eksresi takut. Eksresi bahagia. Menirukan gerakan bersalaman (maaf memaafkan).
Penutup	Narasi Penutup	Menyimak dengan seksama

c. Sesudah Pemanfaatan Program

- Guru mengajak peserta didik untuk merayakan bersama karena telah mendengarkan media audio "Ceria" dengan baik. Misalnya dengan:
 - Ucapan terimakasih kepada peserta didik.
 - Bertepuk tangan bersama-sama.
 - Yel-yel salam kemenangan. Misal berteriak bersama: Bravo! Sukses! Hebat! dsb.
- Guru melakukan percakapan kesan-kesan tentang media audio "Ceria" dengan judul *Ayo Ke Museum* yang baru saja didengar.
- Guru menjelaskan akan memutar kembali media audio "Ceria" dengan judul *Ayo Ke Museum* dan mempersilahkan anak-anak berekspresi dan berimajinasi sesuai isi cerita *Ayo Ke Museum*.

3. Strategi Penilaian

a. Pedoman Penilaian untuk PAUD

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. Fungsi penilaian di PAUD adalah:

- Memberikan umpan balik kepada guru untuk menyempurnakan pembelajaran.
- Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk membimbing perkembangan anak didik baik fisik maupun psikis sehingga dapat berkembang secara optimal.
- Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk melakukan kegiatan bimbingan terhadap anak didik yang memerlukan perhatian khusus.
- Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menempatkan anak dalam kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- Memberikan informasi kepada orang tua tentang perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik sebagai bentuk pertanggungjawaban.
- Sebagai informasi bagi orang tua untuk menyesuaikan pendidikan keluarga dengan proses pembelajaran di sekolah.
- Sebagai bahan masukan bagi berbagai pihak dalam rangka pembinaan selanjutnya terhadap anak didik.

Adapun prinsip-prinsip penilaian di TK dan PAUD adalah sebagai berikut:

- Terencana. Penilaian dilakukan secara terencana sesuai dengan aspek perkembangan yang akan dinilai.
- Sistematis. Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram.
- Menyeluruh. Penilaian mencakup semua aspek perkembangan anak baik moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik, seni.
- Berkesinambungan. Penilaian dilakukan secara bertahap dan terus menerus untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan anak didik.
- Obyektif. Penilaian dilaksanakan terhadap semua aspek perkembangan sebagaimana adanya.
- Mendidik. Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi dan mengembangkan anak didik secara optimal.
- 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:

- Observasi. Observasi adalah cara pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap sikap, perilaku dan berbagai kemampuan yang ditunjukkan anak.
- 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).
- Percakapan. Percakapan adalah cara pengumpulan data melalui interaksi lisan untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan atau penalaran anak mengenai sesuatu hal.
- Penugasan. Penugasan adalah cara pengumpulan data berupa pemberian tugas yang harus dikerjakan anak didik dalam waktu tertentu baik secara perorangan maupun kelompok.
- 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.

b. Teknik dan Instrumen Penilaian

- Teknik penilaian yang akan digunakan dalam pemanfaatan media audio "Ceria" dengan judul *Ayo Ke Museum* ini adalah observasi, percakapan, dan unjuk kerja.

- Penilaian dilakukan dengan cara mengamati saat atau setelah anak melakukan pembelajaran menggunakan media audio pembelajaran "Ceria".
- Adapun instrumen penilaian yang digunakan dalam pemanfaatan media audio "Ceria" dengan judul *Ayo Ke Museum* 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.
- Tuliskan nama peserta didik yang dinilai sesuai dengan kriteria penilaian perkembangan anak (BB, MB, BSH, BSB).
- Berikut contoh instrumen penilaian beserta indikator-indikator penilaian berdasarkan teknik penilaiannya:

Kegiatan/Tema	: Museum.
Judul	: <i>Ayo Ke Museum</i>
Sasaran	: Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun.
Kompetensi Inti	: K1.3 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. K1.4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	: KD 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). KD 4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat).
Materi Pembelajaran	: Tempat-tempat umum : Sekolah, pasar, kantor polisi, terminal, museum, dst.
Tujuan Media Pembelajaran	: Peserta didik dapat mengenal Museum.
Nama Anak	:
Hari/Tanggal	:

No	Indikator Penilaian	KETERANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
A	OBSERVASI				
1.	Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu isi cerita dengan judul <i>Ayo Ke Museum</i> .				
2.	Peserta didik menunjukkan ekspresi cerita:				
	a. Kagum melihat pesawat.				
	b. Bersemangat menjadi tentara.				
	c. Antusias menirukan pertempuran.				
	d. Senang berkunjung ke Museum Dirgantara.				
B	Unjuk Kerja				
1.	Peserta didik menirukan beberapa gerakan sesuai isi cerita :				
	a. Pesawat terbang.				
	b. Tentara bertempur.				
2.	Peserta didik menirukan suara dalam cerita:				
	a. Suara pesawat.				
	b. Suara pistol.				
	c. Suara anak menangis karena terkejut.				
C	Percakapan				
1.	Peserta didik bercakap-cakap tentang Museum Dirgantara.				
2.	Peserta didik menyebutkan nama tokoh dalam cerita berjudul <i>Ayo Ke Museum</i> .				
3.	Peserta didik menjawab pertanyaan sifat-sifat terpuji dalam cerita dengan judul <i>Ayo Ke Museum</i> .				
	a. Sifat hati-hati di tempat umum (Museum)				
	b. Sifat sabar.				
	c. Suka belajar.				
	d. Meminta maaf (mengakui kesalahan).				
	e. Mendengarkan nasihat ayah.				

Keterangan :

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

Guru Penilai

(.....)