

# PANDUAN PEMANFAATAN MAPAUD CERITA



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

## 12. Pengusaha Mainan Anak

TEMA	:	Pekerjaan
SUB TEMA	:	Tugas Masing- masing Pekerjaan
LINGKUP	:	a. Bahasa
PERKEMBANGAN	:	b. Sosial emosional
TINGKAT PENCAPAIAN	:	a. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb.)
PERKEMBANGAN	:	b. Menyusun kalimat sederhana dalam Struktur lengkap (pokok kalimat, predikat, keterangan). c. Bersikap kooperatif dengan teman.
INDIKATOR KURIKULUM	:	a. Membedakan ciri perilaku suka berderma dan kikir. b. Menceritakan pengalaman/ kejadian dengan kalimat sederhana dalam struktur lengkap secara sederhana. c. Mau berbagi dengan teman.
INDIKATOR MAPAUD	:	a. Membedakan ciri perilaku suka berderma dan kikir melalui cerita. b. Menceritakan kembali pengalaman/peristiwa didengar melalui media audio
SASARAN	:	Kelompok PAUD B (Usia 5-6 Tahun).

### A. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfataannya.
2. Guru menguasai materi dalam media audio.

## **B. PETUNJUK KHUSUS**

1. Sebelum Pembelajaran Memanfaatkan MAPAUD
    - a. Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk memutar program (tape recorder/CD Player) dan memastikan bahwa program siap diputar.
    - b. Guru mengondisikan anak untuk mendengarkan program.
    - c. Guru menyampaikan penjelasan awal kepada anak mengenai program yang akan diputar, yaitu guru akan mengajak anak untuk mendengarkan cerita yang berjudul "Pengusaha Mainan Anak".
    - d. Guru memotivasi anak agar aktif mengikuti program yang akan diperdengarkan.
    - e. Guru menyiapkan bahan penunjang yang diperlukan, yaitu gambar berbagai macam profesi pekerjaan.
    - f. Guru mempersiapkan area untuk mendengarkan cerita.
  2. Selama Pembelajaran Memanfaatkan MAPAUD
    - a. Guru dan anak terlibat aktif dalam mendengarkan cerita dari program audio yang diperdengarkan.
    - b. Guru dapat mematikan program audio pada bagian tertentu sesuai dengan kebutuhan.
    - c. Guru memotivasi anak agar aktif mendengarkan dan menjawab pertanyaan sesuai dalam program audio.
  3. Setelah Pembelajaran Memanfaatkan MAPAUD
    - a. Guru dapat mengulas kembali isi cerita dan menyampaikan pesan dari isi cerita.
    - b. Guru dapat meminta anak untuk menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.
    - c. Guru bertanya kepada anak tentang cita-cita mereka.
    - d. Guru bertanya kepada anak tentang pekerjaan apa saja yang diketahui anak-anak.
    - e. Guru menjelaskan kepada anak tentang perilaku dermawan dan kikir.
-

### **C. URAIAN MATERI**

#### **Pengusaha Mainan Anak**

Ada seorang pedagang mainan mobil-mobilan yang suka berjualan dari kampung ke kampung. Adi pun merengek-rengok kepada ibunya, meminta dibelikan mobil-mobilan tersebut.

Kebetulan Tio datang dan mengajak Adi membuat mainan sendiri. Akhirnya Adi tidak bersedih lagi. Ia justru menjadi bahagia karena dapat membuat mainan sendiri. Adi dan Tio bercita-cita ingin menjadi pengusaha mainan anak ketika kelak mereka dewasa.

### **D. SUMBER BACAAN**

Kurikulum TK 2010, *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*.

