



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Republik Indonesia

**BAHAN PENYERTA PROGRAM  
DRAMA MUSIKAL UNTUK ANAK USIA DINI INDONESIA  
(DRAMU AUDI)**

**Mobil Kodok**



**UNTUK GURU DAN PENGELOLA TK/PAUD**

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



**BAHAN PENYERTA PROGRAM  
DRAMA MUSIKAL UNTUK ANAK USIA DINI INDONESIA  
(DRAMU AUDI)**

**A. IDENTIFIKASI**

<b>JUDUL</b>	:	Mobil Kodok
<b>TEMA</b>	:	Rekreasi
<b>SUB TEMA</b>	:	Kendaraan
<b>KOMPETENSI INTI</b>	:	KI 1. Sikap Spiritual KI 2. Sikap Sosial KI 3. Pengetahuan KI 4. Keterampilan
<b>PROGRAM PENGEMBANGAN</b>	:	1. Nilai Agama dan Moral 2. Fisik Motorik 3. Kognitif 4. Bahasa 5. Sosial Emosional 6. Seni
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	:	KD 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. KD 3.7 Mengenal lingkungan social (transportasi). KD 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (transportasi).

<b>INDIKATOR AUDIO</b>	:	1. Bermain drama dengan tema transportasi darat, mobil kodok, 2. Mengenal jenis mobil. 3. Memiliki sifat jujur dan bertanggungjawab dengan perilakunya.
<b>SASARAN</b>	:	TK B (Usia 5– 6 tahun)
<b>PENULIS</b>	:	Roni Ismiyatun, S.Pd.I, M.Si.
<b>PENGAJI MATERI</b>	:	Tyasna Tamtama, S.Pd.
<b>PENGAJI MEDIA</b>	:	Arimurti Sulandari, S.Pd.
<b>PRODUKSI</b>	:	Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan

## **B. PETUNJUK UMUM**

1. Pendidik harus mempelajari program DRAMU AUDI beserta Bahan Penyerta program terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajaran, sehingga dapat memanfaatkannya dengan baik.
2. Pendidik memahami langkah-langkah pemanfaatan program audio.
3. Pendidik menguasai materi yang ada dalam program audio.

## **C. PETUNJUK KHUSUS**

### **1. Tahap Persiapan**

- a. Pendidik mempelajari Bahan Penyerta Program DRAMU AUDI yang berjudul “Mobil Kodok” dengan cermat dan mengikuti langkah-langkahnya.
- b. Pendidik mempersiapkan alat pemutar yang akan digunakan dan file program yang akan diputar.

- c. Pendidik mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti rencana kegiatan pembelajaran. Peserta didik diminta untuk duduk melingkar di karpet/tikar/lantai. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berperan secara aktif dalam pembelajaran.
- d. Pendidik mempersiapkan bahan penyerta/*properti* sesuai dengan materi pembahasan dalam program DRAMU AUDI, yaitu:
  - 1) Setting halaman rumah. Ada beberapa pohon dan berpagar.
  - 2) Properti rumah. Bisa hanya tampak depan. menunjukkan sebuah rumah. Terpenting ada pintu yang bisa dibuka dan cukup ruang untuk keluar masuk orang.
  - 3) Properti mobil kodok. Bisa dibuat dari kardus. Atau bahan sejenis yang kaku.
  - 4) Jok bisa menggunakan kursi (bongkar pasang saat dibutuhkan saja. Jadi ketika mobil berjalan tidak kerepotan.
  - 5) Gerobak es krim. Bisa dengan sepeda. Kotak es krim di belakang atau depan sepeda.
- e. Pendidik memberikan apersepsi pada peserta didik.
  - 1) Pendidik menjelaskan tentang DRAMU AUDI. Penjelasan nya bisa berupa menceritakan alur cerita dengan gaya pendidik (kreatifitas pendidik)
  - 2) Pendidik menyampaikan bahwa kita akan memainkan DRAMU AUDI.
  - 3) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik, untuk memilih tokoh yang akan diperankan. Meskipun keputusan akhir tetap dilakukan oleh pendidik, siapa memerankan apa. Hal ini disesuaikan dengan kemampuan anak. Alasan pendidik memberikan kesempatan peserta didik untuk memilih adalah sebagai motivasi dan mengukur sejauh mana peserta didik berminat untuk bermain DRAMU AUDI.

- 4) Pendidik membuat kesepakatan dengan peserta didik untuk melakukan latihan sebelum pentas dilaksanakan.
- 5) Pendidik memotivasi peserta didik dengan apresiasi dan membuat suasana latihan menyenangkan

## **2. Tahap Pemanfaatan**

- a. Pendidik mengkondisikan ruangan ketika memanfaatkan program DRAMU AUDI yang berjudul “Mobil Kodok” untuk menunjang pembelajaran.
- b. Pendidik menempatkan CD program atau *file* yang akan diputar pada pemutar. Hal ini dimaksudkan agar pada saat pemanfaatan, pendidik tinggal menekan tanda *play* atau *on*, sehingga mengefektifkan waktu pembelajaran.
- c. Pendidik terus memotivasi dan mengajak anak untuk bergerak sesuai dengan yang diinginkan program.
- d. Pendidik mengikuti petunjuk koreografi pada naskah yang berjudul “Mobil Kodok” (terlampir). Pemanfaatannya disesuaikan atau dikembangkan dengan situasi dan kondisi yang ada (jumlah peran, dekorasi, dan propertinya).

## **3. Tahap Pasca Pemanfaatan**

- a. Pendidik melakukan diskusi dengan peserta didik tentang drama musikal yang telah diputar.
- b. Sebagai bahan pengayaan bagi peserta didik, pendidik bisa:
  - 1) Bercakap-cakap tentang cerita yang akan dimainkan/dipentaskan dalam DRAMU AUDI.
  - 2) Tanya Jawab yang dihubungkan antara pengamalan peserta didik dengan isi cerita DRAMU AUDI.

- c. Untuk kegiatan pembelajaran di luar kelas, pendidik dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran berdasarkan cerita yang ada dalam program.

Misalnya:

- 1) Menggunakan untuk pentas Puncak Tema.
- 2) Menggunakan untuk Pentas Tutup Tahun.

#### D. EVALUASI

1. Teknik penilaian yang akan digunakan dalam pemanfaatan program DRAMU AUDI dengan judul “Mobil Kodok” ini adalah observasi, unjuk kerja dan percakapan.
2. Penilaian dilakukan saat atau setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan media audio pembelajaran DRAMU AUDI.
3. Berikut contoh instrumen penilaian beserta indikator-indikator penilaian berdasarkan teknik penilaiannya.

Judul	:	Mobil Kodok
Tema	:	Kendaraan
Sub Tema	:	Rekreasi
Sasaran	:	5-6 Tahun
Kompetensi Inti	:	KI 1. Sikap Spiritual KI 2. Sikap Sosial KI 3. Pengetahuan KI 4. Keterampilan

Kompetensi Dasar	:	KD 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. KD 3.7 Mengenal lingkungan social (transportasi). KD 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (transportasi).
Nama Anak	:	.....
Hari/Tanggal	:	.....

No	Indikator Penilaian	Keterangan			
		BB	MB	BSH	BSB
<b>A.</b>	<b>Observasi</b>				
1.	Anak dapat berekspresi sesudah mengikuti program DRAMU AUDI				
2.	Anak dapat menunjukkan ekspresi sesuai situasi				
<b>B.</b>	<b>Unjuk kerja</b>				
1.	Anak dapat memeragakan naik Mobil Kodok				
2.	Anak dapat memeragakan perasaan bersalah				
<b>C.</b>	<b>Percakapan</b>				
1.	Apa judul DRAMU AUDI yang akan dimainkan bersama?				
2.	Bagaimana sikap yang seharusnya dilakukan jika melakukan kesalahan?				
3.	Siapakah yang makan es krim?				
4.	Kenapa Anto merasa takut dan bersembunyi?				
5.	Bagaimana sikap yang seharusnya dilakukan jika melakukan kesalahan?				

**Keterangan :**

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

Guru Penilai

(.....)

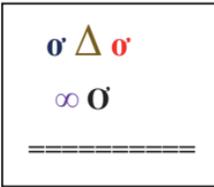
**E. DAFTAR PUSTAKA**

- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14.  
Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan PAUD.  
Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

LAMPIRAN:

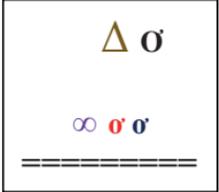
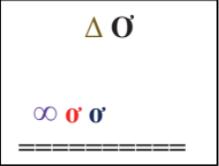
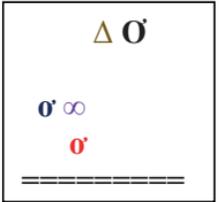
**NASKAH**  
**MEDIA AUDIO DRAMA MUSIKAL ANAK USIA DINI INDONESIA (DRAMU AUDI)**  
**“MOBIL KODOK”**

AUDIO		KOREOGRAFI	POLA LANTAI	
1.	MUSIK	TUNE PEMBUKA	<p>a. Setting: Di halaman rumah.</p> <p>b. Properti: Backdrop panggung berbentuk rumah. Pintu rumah bisa buka tutup. Ada halaman, lengkap dengan taman di kedua sisi. Pagar rumah di sisi kanan dan kiri. Terdapat jalan di dekat rumah.</p> <p>c. Adegan: Semua pemain keluar, berjajar, lalu memberi hormat kepada</p>	<p>Keterangan :</p> <p>Δ : Rumah</p> <p>σ : Iqbal</p> <p>σ : Paman</p> <p>σ : Anto</p> <p>∞ : Mobil Kodok</p> <p>© : Penjual es krim</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"><p style="text-align: center;">Δ</p><p style="text-align: center;">σ   σ   σ</p><p style="text-align: center;">=====</p></div>

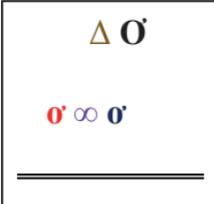
			penonton. Pemain bergerak sesuai irama musik.	
2.	<b>NARATOR</b>	“Mobil Kodok”	Semua pemain di luar panggung.	
3.	<b>MUSIK</b>	MUSIK CERIA DAN SEMANGAT		
4.	<b>NARATOR</b>	Anak-anak, Paman Anto dan Iqbal baru saja sampai di rumah Anto dan Iqbal.	<p>a. Setting: Di halaman rumah.</p> <p>b. Properti: Backdrop panggung berbentuk rumah. Pintu rumah bisa dibuka tutup. Ada halaman, dengan pagar rumah di sisi kanan dan kiri. Terdapat jalan di dekat rumah, dan mobil kodok di depan rumah.</p> <p>c. Adegan: Paman masuk dengan</p>	

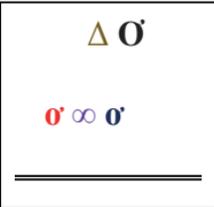
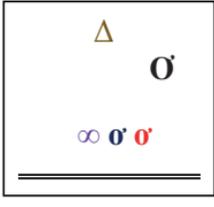
			<p>mobil kodoknya. Lalu berhenti di halaman rumah.</p>	
5.	<b>SFX</b>	SUARA MOBIL DATANG, PINTU MOBIL DIBUKA DAN DITUTUP.	<p>Adegan: Paman keluar dari mobil kodok, lalu berjalan menuju pintu.</p>	
6.	<b>MUSIK</b>	PENYELING PENDEK		
7.	<b>SFX</b>	SUARA PINTU DIBUKA	<p>Adegan: Anto membuka pintu. Terkejut melihat paman datang.</p>	
8.	<b>ANTO</b>	(TERIAK) Paman...! Iqbal, Paman datang. Yeaayy...!	<p>Adegan: Anto di depan pintu, berteriak kegirangan. Posisi Anto di dalam rumah, paman di luar rumah.</p>	

9.	<b>PAMAN</b>	<p style="text-align: center;">Paman Bernyanyi</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Lagu: Rani Isman Musk. AqfR</p> <p>Voice</p> <p style="text-align: center;">Ho lo u pa ka bar an lo di mu na si bal</p>	Adegan: Paman bernyanyi dengan gaya menyapa.	
10.	<b>MUSIK</b>	SEMANGAT (RIANG)		
11.	<b>SFX</b>	SUARA LANGKAH ANAK BERLARI MENDEKAT	Adegan: Iqbal berlari dari dalam rumah mendekati Anto.	
12.	<b>IQBAL</b>	Yeaayy... Paman datang. Silahkan masuk, Paman!	Adegan: - Iqbal berdiri di samping Anto, lalu mempersilahkan Paman masuk. - Paman masuk ke dalam rumah. Sementara Anto dan Iqbal menuju halaman.	
13.	<b>MUSIK</b>	PENYELING		
14.	<b>ANTO</b>	(BERTERIAK) Iqbal, lihat! Mobil paman lucu. Bagus ya... Paman mobilnya bagus.	Adegan: Anto dan Iqbal berjalan menuju mobil kodok Paman yang diparkir di halaman.	

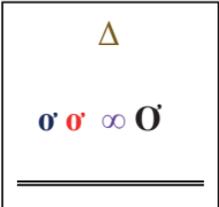
15.	<b>PAMAN</b>	(MENJAWAB SAYUP-SAYUP) Namanya Mobil Kodok, Nak.	Adegan: Pada saat Paman berteriak sayup-sayup, Anto dan Iqbal menoleh ke arah pintu rumah. Kemudian saling bertatapan.	
16.	<b>IQBAL</b>	Mobil Kodok??? Iya, bagus. Waah... ayo kita dekati!	a. Setting: Di depan pintu. b. Adegan: Anto dan Iqbal bertatapan.	
17.	<b>SFX</b>	SUARA LANGKAH KAKI 2 ANAK MENDEKAT	Adegan: Anto dan Iqbal mendekat ke arah mobil kodok.	

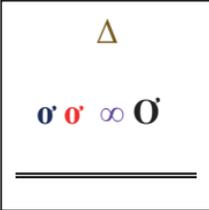
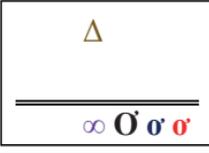
18.	<b>NARATOR</b>	Anak-anak, Anto dan Iqbal lalu mendekati mobil kodok milik paman. Mereka mengamati dengan cermat.	Koreografi : Anto dan Iqbal berada di samping mobil kodok.	
19.	<b>MUSIK</b>	<p style="text-align: center;"><b>MOBIL KODOK</b></p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Lagu : Rendi Ismatian Musik : Arif BS</p>  <p>Wow mo bil... a pa i tu... ben tuk nya u nik dan lu cu... Wow... mo bil a... pa i tu... ba ru sa ja A ku ta hu... Brem brem brem brem brem brem sua ra mo bil... i tu... Brem brem... brem brem brem brem... mo bil nya me la ju...</p>	Adegan: Kedua tangan Anto dan Iqbal berada di dekat wajah lalu menunjuk ke arah mobil. Kedua tangan berada di dekat wajah lalu diletakkan di depan dada. Bergaya seolah-olah mengemudi. Lalu berjalan kesana kemari sampai lagu selesai.	
20.	<b>SFX</b>	SUARA ES KRIM LEWAT	Adegan: Penjual es krim datang.	
21.	<b>IQBAL</b>	Anto, ada es krim kesukaan kita. Ayo kita beli...	<p>a. Setting: Di pinggir jalan, di samping gerobak es krim.</p> <p>b. Adegan: Anto dan Iqbal berlari</p>	

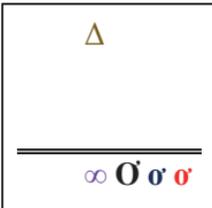
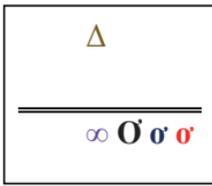
			mendekati gerobak es krim.	
22.	<b>NARATOR</b>	Anak-anak, Anto dan Iqbal lalu membeli es krim kesukaannya. Setelah mendapatkan es krim, Anto dan Iqbal kembali mendekat ke mobil Paman. Ternyata mobil paman belum terkunci. Anto dan Iqbal berebut masuk ke dalam.	Adegan: Anto dan Iqbal membeli es krim. Memilih es krim kesukaannya. Lalu kembali mendekat ke mobil Kodok.	
23.	<b>ANTO</b>	Iqbal, aku dulu yang masuk.	a. Setting: Di dekat mobil kodok. b. Adegan: Anto mencoba membuka pintu mobil. Kemudian berebut masuk ke mobil.	
24.	<b>IQBAL</b>	Eh, aku dulu Anto. Awas... Minggir!	Adegan:	
25.	<b>ANTO</b>	Tidak mau! Aku dulu...!	Anto dan Iqbal terkejut dan berdiri di samping mobil. Posisi pintu mobil masih terbuka.	
26.	<b>MUSIK</b>	SMASH		

27.	<b>NARATOR</b>	Anak-anak, pada saat Anto dan Iqbal berebut masuk mobil. Es krim mereka tumpah ke jok mobil. Anto dan Iqbal terkejut dan terdiam.	Adegan: Ekspresi bingung dan takut.	
28.	<b>IQBAL</b>	Waahh... jok mobil paman kotor.		
29.	<b>ANTO</b>	Iya, jadi basah. Gimana ini???	Adegan: Ekspresi bingung dan takut.	
30.	<b>SFX</b>	SUARA PINTU DIBUKA, DIKUTI SUARA LANGKAH KAKI	a. Setting: Di dekat pintu rumah, di halaman rumah. b. Adegan: Paman membuka pintu rumah, berjalan santai ke halaman.	
31.	<b>ANTO</b>	(BERBISIK) Ayo... ayo...! Ayo sembunyiiii...!	a. Setting: Di dekat mobil kodok. b. Adegan: Anto berbisik ke Iqbal sambil menutup pintu mobil perlahan.	

32.	<b>MUSIK</b>	TEGANG	Adegan: Lari dan bersembunyi di balik pagar.	
33.	<b>PAMAN</b>	(MEMANGGIL) Anto... Iqbal... di mana kalian? Paman akan ke Pameran Mobil Kodok seluruh Indonesia. Ayo ikut!	a. Setting: Di halaman rumah. b. Adegan: Paman mencari Iqbal dan Anto.	
34.	<b>ANTO, IQBAL</b>	(SAYUP-SAYUP) Yeaaaayyy... mau... mau...!	Anto dan Iqbal menjawab dari balik pagar.	
35.	<b>SFX</b>	SUARA 2 ANAK BERLARI MENDEKAT	Adegan: Anto dan Iqbal berlari menuju ke halaman.	

36.	<b>MUSIK</b>	GEMBIRA		
37.	<b>NARATOR</b>	Anak-anak, mendengar ajakan paman, Anto dan Iqbal sangat bergembira. Paman meminta Anto dan Iqbal duduk di jok belakang. Anto dan Iqbal pun duduk di jok belakang. Karena sebagian jok kotor. Anto dan Iqbal duduk berhimpitan.	Adegan: Anto membuka pintu mobil. Masuk ke mobil diikuti Iqbal. Lalu duduk berhimpitan.	
38.	<b>PAMAN</b>	<p style="text-align: center;">Paman Bernyanyi 2</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Lagu: Bani Ismail Musik: Anif</p> <p>Voce </p> <p>Voce </p>	Adegan: Paman berdiri di samping pintu belakang, merunduk untuk menasihati Anto dan Iqbal.	
39.	<b>IQBAL</b>	Joknya kotor, Paman! Ups...	Adegan: Posisi Iqbal dan Anto duduk di jok belakang.	
40.	<b>MUSIK</b>	TEGANG		
41.	<b>NARATOR</b>	Mendengar jawaban Iqbal. Paman mencoba memeriksa jok belakang. Anto dan Iqbal menunduk diam karena takut dimarahi Paman.	Adegan: - Paman memeriksa jok belakang mobil kodok. - Anto dan Iqbal	

			berekspresi takut dan menunduk.	
42.	<b>PAMAN</b>	Es krim siapa ini?	Adegan: Paman memeriksa jok. Mengusap-usap jok sambil bertanya.	
43.	<b>ANTO DAN IQBAL</b>	Emm...		
44.	<b>NARATOR</b>	Iqbal dan Anto lalu menceritakan kejadian tadi. Beruntunglah Anto dan Iqbal, Paman tidak marah. Akan tetapi Iqbal dan Anto harus menerima rencana ke pameran mobil kodok ditunda, karena paman harus ke tempat pencucian mobil, untuk membersihkan joknya supaya tidak bau apek.	Adegan: Tokoh berhadap-hadapan.	
45.	<b>MUSIK</b>	PENYELING CERIA		
46.	<b>NARATOR</b>	Dalam perjalanan, Paman menasihati Anto dan Iqbal untuk bertanggungjawab dengan perbuatannya. Anto dan Iqbal berjanji	Adegan: Masuk ke dalam mobil, Paman mengemudi di depan. Anto dan Iqbal	

		akan menjadi pribadi yang bertanggungjawab.	duduk di belakang. Mobil berjalan keliling panggung.	
47.	<b>MUSIK</b>	<b>CERIA</b>		
48.	<b>MUSIK</b>	<p style="text-align: center;"><b>JUJUR</b></p> <p style="text-align: right;"><small>Lagu: Ron Ismailan Musik: Anif BS</small></p>  <p> <i>j=122</i>  5 3 2 1— 1 2 1 4 4 1— 1 2 1 3—  Hey ka wan ka wan se mu a— Si kap ju jur  10 — 3 2 1 3— 3 2 1— 1 2 1 4— 1—  — i tu mulya— Ber si kap. a pa a da nya—  16 1 2 1 3— 3 2— 2 1— 1 6 6— 6 5 6  ja ngan per nah— a da— du ta— He ra ni— me min ta  22 5 3— 1 6 6— 6 5 6 5 3— 3 4 5 5 4—  ma af— Mi li ki— si fat pe ma af— Du ba gis pa ti.  29 — 1 2 3 3 4 5 5 4— 3 2 1  — di da pat Hi dap pun pe nah— man fa at </p>	Adegan: Bernyanyi di dalam mobil. Seolah-olah mobil kodok melaju. (Bisa dengan cara properti dipanggung yang bergeser).	
49.	<b>MUSIK</b>	<b>PENYELING</b>		
50.	<b>NARATOR</b>	Anak-anak, demikianlah DRAMU AUDI dengan judul “Mobil Kodok”. Ingatlah, bertanggungjawab itu sifat terpuji. Milikilah sifat tanggungjawab ya... (PAUSE) Nah anak baik, sampai di sini perjumpaan kita kali ini dalam DRAMU	Adegan: Mobil keluar panggung, tokoh melambaikan tangan ke penonton.	

		AUDI, Drama Musikal untuk Anak Usia Dini Indonesia, produksi Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan. Sampai jumpa lagi dalam cerita yang lain... Da... Da...		
51.	<b>MUSIK</b>	TUNE PENUTUP	Adegan: Menari bersama sesuai irama musik.	



Model media audio pembelajaran untuk anak usia dini (usia 4-6 tahun) yang menggambarkan suatu cerita, dikemas dengan tata koreografi dan musik yang menarik, sehingga terbentuklah sebuah drama musikal.

**DRAMU AUDI** dimanfaatkan secara klasikal untuk menstimulasi kecerdasan anak, mulai dari kecerdasan linguistik, kecerdasan musikal, hingga kecerdasan kinestetik.



### 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](mailto:surel:bpmr@kemdikbud.go.id)