



PANDUAN PENERAPAN
Pembelajaran Cerita Anak

Berwawasan Education for Sustainable Development (ESD)

Tema "Peduli Lingkungan"



sertaan model pembelajaran

Aku Bisa Cerita

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Tahun 2018



PANDUAN PENERAPAN
Pembelajaran Cerita Anak
Berwawasan Education for Sustainable Development (ESD)

Tema “Peduli Lingkungan”

sertaan model pembelajaran
Aku Bisa Cerita

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018

Panduan Penerapan Pembelajaran Cerita Anak Berwawasan ESD Tema "Peduli Lingkungan"

Pengarah: Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Penanggung Jawab: Kepala Bidang Program dan Informasi

Tim Pengembang: Riana SKM, MM.Pd.; Dian Sudaryuni K. SS. M.Hum; Ujang Rahmat, SS. M.Pd.

Narasumber/Pakar: Dr. Viena Rusmiati Hasanah, SIP., M.Pd.

Kontributor: TK At-Taqwa Kota Bandung; RA Annur Nurul Aulia Kota Cimahi; TK Al Marhamah Kota Cimahi

Desain Cover & Layout Isi: Rahma

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Tahun 2018

Lembar Pengesahan

Panduan Penerapan Pembelajaran Cerita Anak Berwawasan ESD Tema "Peduli Lingkungan"

Disetujui dan disahkan oleh Pakar:



Dr. Viena Rusmiati Hasanah, SIP., M.Pd.

Mengetahui
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.

NIP. 196101261988031002

Kata Pengantar

Anak-anak usia dini identik dengan kegiatan bermain dalam setiap aktifitasnya sehari-hari. Pola belajar pada anak usia dini haruslah dibangun berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara tepat, yang pelaksanaannya dikemas sesuai dengan dunia anak, yaitu bermain.

Salah satu kegiatan dalam pembelajaran PAUD yang menyenangkan adalah dengan bercerita. Sebagaimana aktifitas bermain dan bernyanyi, bercerita juga sangat disenangi anak-anak. Dalam setiap aktifitas bercerita atau mendongeng di kelas-kelas PAUD, hampir tidak ada anak yang tidak memperhatikan. Semua anak akan terpujau oleh dongeng atau kisah yang dibawakan oleh para gurunya. Terlebih lagi jika sang guru mampu membawakan cerita tersebut dengan sempurna. Tentu perhatian anak-anak akan terfokus kepadanya dalam jangka waktu yang cukup lama.

Panduan ini disusun dengan maksud agar menjadi salah satu bahan pengayaan ketrampilan mendidik anak, bagi para pendidik anak usia dini dalam kegiatan kepengasuhan yang mereka lakukan yang disertai dengan contoh-contoh ceritanya.

Semoga panduan ini berguna bagi para guru yang akan menerapkan cerita ini di lembaga PAUD masing-masing.

Jayagiri, November 2018

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,

Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.

NIP. 196101261988031002

Daftar Isi

Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Panduan Penerapan Pembelajaran Cerita Anak Berwawasan ESD	
Tema "Peduli Lingkungan"	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Panduan	2
C. Pengantar	3
D. Tujuan Panduan	4
E. Sasaran Panduan	4
F. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang Dikembangkan.....	5
G. Prasyarat.....	7
6. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran	10
7. Refleksi	20
8. Evaluasi Pelaksanaan Bercerita	21
DAFTAR PUSTAKA.....	27

Panduan Penerapan Pembelajaran Cerita Anak Berwawasan ESD Tema "Peduli Lingkungan"

A. Latar Belakang

Anak-anak usia dini identik dengan kegiatan bermain dalam setiap aktifitasnya sehari-hari. Pola belajar pada anak usia dini haruslah dibangun berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara tepat, yang pelaksanaannya dikemas sesuai dengan dunia anak, yaitu bermain. Sebab, bermain merupakan kegiatan rutinitas yang sangat menyenangkan bagi anak dan melalui bermainlah anak akan belajar.

Salah satu kegiatan bermain dalam pembelajaran PAUD yang menyenangkan adalah dengan bercerita. Sebagaimana aktifitas bermain dan bernyanyi, bercerita juga sangat disenangi anak-anak. Dalam setiap aktifitas bercerita atau mendongeng di kelas-kelas PAUD, hampir tidak ada anak yang tidak memperhatikan. Semua anak akan terpukau oleh dongeng atau kisah yang dibawakan oleh para gurunya. Terlebih lagi jika sang guru mampu membawakan cerita tersebut dengan sempurna. Tentu perhatian anak-anak

akan terfokus kepadanya dalam jangka waktu yang cukup lama. Bahkan, banyak anak yang tidak bisa tidur sebelum dibacakan cerita atau dongeng oleh orang tuanya. Hal ini menunjukkan bahwa kisah, cerita atau dongeng menjadi kebutuhan dasar juga bagi anak-anak.

B. Tujuan Panduan

Ada suatu ungkapan yang berbunyi ”Seorang Guru yang tidak bisa bercerita, ibarat orang yang hidup tanpa kepala”. Betapa tidak, bagi para pengasuh anak-anak (guru, tutor) keahlian bercerita merupakan salah satu kemampuan yang wajib dikuasai. Melalui metode bercerita inilah para pengasuh mampu menularkan pengetahuan dan menanamkan nilai budi pekerti luhur secara efektif, dan anak-anak menerimanya dengan senang hati.

Pada saat ini begitu banyak cerita yang tersebar, namun masih jarang tulisan dari para praktisi ahli cerita, yang mampu mengarahkan secara khusus untuk ditujukan kepada anak-anak usia dini, sehingga penceritaan yang disampaikan kurang mengena. Apalagi model cerita yang secara khusus didasarkan pada material kurikulum pengajaran di TPA/KB/RA/BA/TK yang berlaku. Padahal panduan praktis semacam ini sangat dibutuhkan oleh tenaga pendidik di seluruh Nusantara. Pada umumnya mereka masih terbatas pengetahuannya

tentang metode bercerita. Panduan ini disusun dengan maksud agar menjadi salah satu bahan pengayaan ketrampilan mendidik anak, bagi para pendidik anak usia dini dalam kegiatan kepengasuhan yang mereka lakukan yang disertai dengan contoh-contoh ceritanya.

C. Pengantar

Bercerita merupakan kegiatan yang menjadi pilihan dalam pembelajaran anak usia dini karena beberapa alasan. Selain karena

bercerita adalah kegiatan yang menyenangkan, salah satunya karena melalui bercerita, imajinasi anak dapat berkembang dengan baik. Memilih tema-tema dari kehidupan sehari-hari yang menarik adalah salah satu cara yang dapat dipilih Guru PAUD untuk memberikan alternatif yang berbeda dalam penyajiannya di setiap kegiatan bermain anak. Tema kehidupan dapat disesuaikan dengan lingkungan sekitar anak,



namun tidak menutup kemungkinan untuk menyajikan tema dari lingkungan lain utk mengenalkan keanekaragaman pada anak. Termasuk tema kehidupan masyarakat petani dapat disampaikan di lingkungan anak PAUD yang berada di daerah perkotaan untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan pertanian. Demikian pula dengan lingkungan lainnya, misalnya lingkungan masyarakat pantai/nelayan. Seperti cerita “Kabar dari Samudera” adalah cerita anak dengan latar kehidupan masyarakat nelayan.

D. Tujuan Panduan

1. Memberikan acuan bagi Guru dalam menyiapkan kegiatan bercerita
2. Memandu Guru dalam melakukan kegiatan bercerita di depan anak
3. Memandu Guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran bercerita

E. Sasaran Panduan

1. Pendidik/Guru PAUD
2. Tenaga Kependidikan PAUD
3. Orang tua
4. Pendamping/Pengasuh

F. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

Kompetensi Inti 1:

Menerima ajaran agama yang dianutnya

- 1.1 Mengetahui Tuhan melalui ciptaanNya

Kompetensi Inti 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.

- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.4 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- 2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama

Kompetensi Inti 3:

Mengenal 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.

- 3.2 Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
- 3.3 mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3.4-4.4 mengetahui cara hidup sehat
- 3.7. Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.11 memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 3.12-4.12 mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal melalui bermain
- 3.14.Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
- 3.15 – 4.15 mengenal dan menghasilkan karya dan aktivitas seni

Kompetensi Inti 4:

Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

- 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia

- 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
- 4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.11 menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif
- 4.12 mengenal dan menunjukan keaksaraan awal melalui bermain
- 4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat

G. Prasyarat

1. Naskah Cerita yang akan Digunakan: "Kabar dari Samudera"
2. Kemampuan Minimal Guru:
 - a. Menguasai cerita yang akan disampaikan
 - b. Memiliki rasa percaya diri yang baik
 - c. Memiliki keterampilan bercerita
 - d. Mampu menyampaikan cerita secara ekspresif, komunikatif, interaktif, dan atraktif.



- e. Memiliki pengetahuan tentang olah suara dan olah gerak
 - f. Dapat membedakan suara atau intonasi bicara para tokoh yang ada dalam cerita.
 - g. Menguasai keadaan anak/pendengar
3. Menguasai alat peraga dan ruangan yang dipakai saat cerita.
- Alat dan Bahan yang Digunakan:
- a. Buku cerita “Kabar dari Samudera”
 - b. Laptop/computer
 - c. sound ombak
 - d. infocus
 - e. cermin
 - f. boneka nelayan
 - g. boneka ikan
 - h. origami kapal
 - i. duplek
 - j. cat
 - k. kuas
4. Setting ruangan
- Ruangan tanpa kursi, anak-anak duduk membentuk setengah lingkaran, menghadap guru dan layar tayangan

5. Waktu yang Dibutuhkan
11 kali pertemuan @60 menit (minimal 1 jam di kegiatan inti)

6. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran

Cerita “Kabar dari Samudera” dirangkai dalam 11 pertemuan. Guru membuka setiap pertemuan dengan melakukan Kegiatan pembuka yang memiliki kesamaan, dengan melakukan hal-hal berikut.

1. Kegiatan Pembuka

- a. Guru dan anak duduk membentuk lingkaran. Kemudian guru mengenalkan judul cerita yang akan diceritakan yaitu “Kabar dari Samudera”
- b. Guru mengenalkan 1 tokoh dalam cerita (nelayan, ikan) dengan diperlihatkan suasana di lautan, melalui tayangan infocus.
- c. Anak-anak menyebutkan tokoh dalam cerita, yang ditampilkan dalam tayangan.
- d. Guru melakukan pemanasan olah vokal “A,I,U,E,O dengan gerakan tangan (jari) membentuk huruf vokal.
- e. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu sesuai tema di setiap cerita
- f. Guru dan anak melakukan gerakan seperti bercermin ekspresi wajah

- g. Pada pertemuan kedua dan seterusnya, sebelum memulai cerita hari itu, Guru selalu menanyakan tentang isi cerita hari sebelumnya.
- h. Guru mengulangi menyebutkan tokoh cerita bajak laut, nelayan, petani, ikan dengan cirinya masing-masing
- i. Guru bermain tebak tokoh dengan cirinya masing-masing. Siswa menjawab dengan sesuai

Dengan pola yang sama di setiap Kegiatan Pembuka, maka skenario pembelajaran di setiap pertemuan dalam kegiatan inti adalah sebagai berikut.

2. Kegiatan Inti Pertemuan ke-1:

- a. Guru mengenalkan ekspresi: beberapa ekspresi wajah ketika perasaan ketika marah, takut, dan senang. Anak-anak mengikuti ekspresi perasaan ketika marah, takut, dan senang. Guru memanggil nama teman yang dihadapinya. Kemudian bilang marah, anak tersebut memperagakan ekspresi marah dan menirukan suara ketika marah. Dilakukan oleh anak sampai semua anak mendapat kegiliran.
- b. Guru menunjuk salah satu anak untuk memperagakan ekspresi tokoh dalam cerita kemudian anak yang lain mengikutinya.

- c. Guru dan anak menirukan ekspresi wajah yang ada dalam cerita sambil bercermin.
- d. Diperdengarkan theme song suasana di lautan/gemuruh ombak
- e. Guru bercerita sesuai dengan ekspresi sampai segment I. Anak mengikuti ekspresi yang ada di dalam cerita tersebut.
- f. Menyanyikan lagu I yang ada dalam cerita dengan nada pelangi

3. Kegiatan Inti Pertemuan ke-2

- a. Anak-anak melakukan kegiatan proyek melukis gambar suasana samudera. Anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok
- b. lima orang anak melukis ikan
- c. lima orang anak melukis trumbu karang
- d. lima orang anak melukis perahu
- e. lima orang anak membuat perlengkapan bajak laut

4. Kegiatan Inti Pertemuan ke-3:

- a. Guru menyanyikan lagu sesuai dalam cerita
- b. Guru memimpin jalannya cerita
- c. Guru menunjuk anak secara bergantian untuk menirukan suara dalam tokoh (bajak laut, nelayan, ikan, dst)
- d. Guru dan anak bermain cerita bersama sesuai dengan peran anak

masing-masing secara interaktif dan dramatisasi

Kegiatan Mobis (Bentuk kapal bajak laut)

- a. Membuat bentuk kapal bajak laut:
- b. Guru mencontohkan satu bentuk “kapal bajak laut” secara bertahap.
- c. Anak-anak mengikuti tahapan membuat bentuk kapal.
- d. Anak-anak melengkapi bentuk kapal bajak laut.

5. Kegiatan Inti Pertemuan ke-4

- a. Guru mengenalkan ekspresi beberapa ekspresi wajah ketika perasaan ketika marah, takut, dan senang. Anak-anak mengikuti ekspresi perasaan ketika marah, takut, dan senang. Guru memanggil nama teman yang dihadapinya. Kemudian bilang marah, anak tersebut



- memperagakan ekspresi marah dan menirukan suara ketika marah. Dilakukan oleh anak sampai semua anak mendapat kegiliran.
- b. Guru menunjuk salah satu anak untuk memperagakan ekspresi tokoh dalam cerita kemudian anak yang lain mengikutinya.
 - c. Guru dan anak menirukan ekspresi wajah yang ada dalam cerita sambil bercermin.
 - d. Diperdengarkan theme song suasana di lautan/gemuruh ombak
 - e. Guru bercerita sesuai dengan ekspresi sampai segment V. Anak mengikuti ekspresi yang ada didalam cerita tersebut. Menyanyikan kembali lagu I yang ada dalam cerita dengan nada pelangi

6. Kegiatan Inti Pertemuan ke-5

Latihan Konsentrasi

- a. Guru menyanyikan lagu sesuai dalam cerita
- b. Guru memimpin jalannya cerita sesuai scenes yang telah ditentukan
- c. Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk menirukan peran dalam tokoh (bajak laut, nelayan, ikan dst)
- d. Guru dan anak bercerita bersama sesuai dengan peran anak masing-masing secara interaktif dan dramatisasi

Kegiatan Sentra Seni

- a. Sebelum kegiatan dimulai, guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan berupa gerak dan lagu “dibuka ditutup & mars sekolah”.
- b. Bermain tebak lagu
- c. Membuat terumbu karang, ikan, kura-kura dengan bubur koran
- d. Melukis terumbu karang menggunakan cat lukis.
- e. Lomba merapihkan loker sendiri

7. Kegiatan Inti Pertemuan ke-6

Bermain Peran ke-1

- a. Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang berperan sebagai : nelayan, bajak laut, ikan, perompak
- b. Guru berperan sebagai narator
- c. Guru memimpin jalannya cerita sesuai scenes yang telah ditentukan dengan tokoh yang dimainkan siswa
- d. Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk menirukan peran dalam tokoh (bajak laut, nelayan, ikan dst)
- e. Guru dan anak bercerita bersama sesuai dengan peran anak masing-masing secara interaktif dan dramatisasi



8. Kegiatan Inti Pertemuan ke-7

Bermain peran ke-2

- a. Guru dengan spontan memerankan salah satu tokoh sehingga siswa antusias memperhatikan
- b. Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang berperan sebagai : nelayan, bajak laut, ikan, perompak dengan kelompok yang sama
- c. Guru menanyakan kembali karakter tokoh cerita
- d. Guru berperan sebagai narator
- e. Guru memimpin jalannya cerita sesuai scenes yang telah ditentukan dengan tokoh yang dimainkan siswa
- f. Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk menirukan peran dalam tokoh (bajak laut,nelayan, ikan dst)
- g. Guru dan anak bercerita bersama sesuai dengan peran anak masing-masing secara interaktif dan dramatisasi

9. Kegiatan Inti Pertemuan ke-8 hingga ke-10

Berlatih dan Mengulang Bermain Peran ke-2

- a. Guru dengan spontan memakai penutup mata sebelah seperti bajak laut

- b. Kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang berperan sebagai : nelayan, bajak laut, ikan, perompak dengan kelompok yang sama
- c. Setiap kelompok memakai kostum sesuai tokoh
- d. Guru menanyakan kembali karakter tokoh cerita
- e. Guru berperan sebagai narator
- f. Guru memimpin jalannya cerita sesuai scenes yang telah ditentukan dengan tokoh yang dimainkan siswa
- g. Anak memerankan tokoh sesuai kelompoknya masing-masing
- h. Guru dan anak bercerita bersama sesuai dengan peran anak masing-masing secara interaktif dan dramatisasi

10. Pertemuan ke-11

Pagelaran seni peran Puncak Tema Kegiatan Teater: “Kabar dari Samudera”

Pemanasan

- a. Guru bermain tepuk A,I,U,E,O dengan gerakan tangan
- b. Guru dan anak duduk melingkar
- c. Guru bermain tebak tokoh dengan cirinya masing-masing. Siswa menjawab dengan sesuai

- d. Kemudian guru menyiapkan 4 kelompok yang berperan sebagai :
nelayan, bajak laut, ikan, petani
- e. Guru menanyakan kembali karakter tokoh cerita

Kegiatan Inti

- a. Guru berperan sebagai narator
- b. Guru memimpin jalannya cerita Full dengan tokoh yang dimainkan siswa
- c. Siswa menirukan suara tokoh secara bergantian untuk menirukan peran dalam tokoh (bajak laut, nelayan, ikan petani dst)
- d. Guru menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam cerita



7. Refleksi

Di setiap akhir pertemuan (selesai kegiatan bercerita) guru menutup kegiatan main dengan refleksi dan melakukan hal-hal berikut.

1. Meminta anak untuk menceritakan hal-hal yang sudah mereka dengarkan selama guru bercerita.
2. Meminta anak untuk mengingat dan menyebutkan tokoh dalam cerita
3. Meminta anak untuk menceritakan pengalaman mereka hari itu
4. Menanyakan kepada anak tentang cerita yang disampaikan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman anak atas nilai-nilai yang hendak disampaikan.
5. Meminta anak untuk menyampaikan hal yang paling mereka sukai hari itu

8. Evaluasi Pelaksanaan Bercerita

Guru melakukan evaluasi kegiatan main untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian KI dan KD, dengan melakukan penilaian kepada setiap anak, menggunakan format penilaian yang sudah dilengkapi indikator sebagai berikut.

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Agama dan Nilai Moral	3.1 mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa 3.2 mengenal prilaku sebagai cermin akhlak mulia 4.2 menunjukkan prilaku santun sebagai cermin akhlak mulia	<ul style="list-style-type: none">• Anak menyebutkan agama yang dianut• Anak dapat berdo'a sebelum dan setelah kegiatan • Anak dapat menyimpan barang miliknya pada tempatnya• Senang dan menghargai bacaan
Sosial Emosional	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan kerjasama	<ul style="list-style-type: none">• bermain dengan teman sebaya
Kognitif	3.6 - 4.6 mengenal benda	<ul style="list-style-type: none">• Menirukan jalan

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
	benda di sekitarnya	binatang <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan ukuran besar kecil • Menyebutkan nama binatang
Bahasa	3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.11 memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif	<ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya • Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri • Mengulang kalimat yang lebih kompleks • Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
Motorik	3.3 mengenal anggota tubuh fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama bagian anggota tubuh • Melakukan koordinasi

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
	<p>motorik kasar dan motoric halus</p> <p>4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus</p>	<p>gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam</p>
Seni	<p>3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh</p> <p>3.14. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri</p> <p>4.14. Mengungkapkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerti beberapa perintah secara bersamaan • Mengolah emosi; marah, takut, senang, dll. dengan game • mengungkapkan perasaan dengan mimik wajah • Bermain drama sederhana

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
	kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	

LEMBAR PENILAIAN KETERCAPAIAN KOMPETENSI DASAR

No.	Indikator	Adzam	Maira	Faiz	Wangga	Bradley	Cintya	Fiya	... dst
1	• Anak menyebutkan agama yang dianut								
	• Anak dapat berdo'a sebelum dan setelah kegiatan								
	• Anak dapat menyimpan barang miliknya pada tempatnya								
	• Senang dan menghargai bacaan								
2	• bermain dengan teman sebaya								
3	• Menirukan jalan binatang								
	• Membedakan ukuran besar kecil								
	• Menyebutkan nama binatang								
4	• Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangannya								
	• Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri								
	• Mengulang kalimat yang lebih kompleks								
	• Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal								

5	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan nama bagian anggota tubuh 								
	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 								
6	<ul style="list-style-type: none"> Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 								
	<ul style="list-style-type: none"> Mengolah emosi; marah, takut, senang, dll. dengan game 								
	<ul style="list-style-type: none"> mengungkapkan perasaan dengan mimik wajah 								
	<ul style="list-style-type: none"> Bermain drama sederhana 								

DAFTAR PUSTAKA

<https://badkomergangsan.wordpress.com>

Priyono, Kusumo Ars. 1999. *Terampil Mendongeng*. Jakarta: Grasindo,.

Risaldy, Sabil. 2014. *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*. Jakarta: Luxima.

Suyadi, M.Pd.I. 2011. *Manajemen PAUD TPA-KB-TK/RA*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.

