



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

Tema "Jujur"



sertaan model pembelajaran
Aku Bisa Cerita

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018



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

Tema “Jujur”

sertaan model pembelajaran
Aku Bisa Cerita

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2018

Panduan Penerapan Pembelajaran Cerita Anak Berwawasan ESD Tema "Jujur"

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 "Jujur"

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 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.

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 "Jujur"	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Panduan	2
C. Pengantar	3
D. Tujuan Panduan	3
E. Sasaran Panduan	4
F. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang Dikembangkan.....	4
G. Prasyarat.....	7
H. Metode-Metode	9
DAFTAR PUSTAKA.....	28

Panduan Penerapan Pembelajaran Cerita Anak Berwawasan ESD Tema "Jujur"

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 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. 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

Jujur merupakan salah satu sifat manusia yang sulit untuk diterapkan. Sifat jujur yang benar-benar jujur biasanya hanya bisa diterapkan oleh orang-orang yang sudah terlatih sejak kecil untuk menegakkan sifat jujur.

Jujur dilihat dari segi Bahasa adalah mengakui, berkata, ataupun memberi suatu informasi yang sesuai dengan apa yang benar-benar terjadi/kenyataan. Sifat jujur ini terkadang dianggap hal yang mudah, namun pada kenyataannya di lingkungan kita masih sangat banyak orang-orang yang belum bisa jujur sepenuhnya, maka dengan hal itu sifat jujur harus ditanamkan sejak dini melalui pembiasaan dan pemahaman tentang sifat jujur tersebut, salah satu metode mengajarkan sifat jujur kepada anak adalah dengan bercerita.

D. Tujuan Panduan

Menanamkan sifat jujur sejak usia dini melalui metode bercerita.

E.Sasaran Panduan

1. Guru TK atau guru PAUD
2. Tenaga pendidik
3. Orangtua
4. Pengasuh

F.Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

Kompetensi inti 1 :

Menerima ajaran agama yang dianutnya

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.

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.

- 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

- 2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur

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

3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)

3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)

3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)

3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

3.15. Mengenal berbagai 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

- 1.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
- 1.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
- 4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya
- 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

G. Prasyarat

1. Naskah Cerita yang akan Digunakan
“Janji Kardosi”
2. Kemampuan Minimal Guru
 - a) Menguasai cerita yang akan disampaikan
 - b) Memiliki rasa percaya diri yang baik
 - c) Memiliki keterampilan bercerita
 - d) Memiliki kemampuan menyampaikan cerita secara ekspresif, komunikatif, interaktif, dan atraktif.
 - e) Dapat membedakan suara atau intonasi bicara para tokoh yang ada dalam cerita.
 - f) Mengetahui pengetahuan tentang olah suara dan olah gerak
 - g) Menguasai keadaan anak/pendengar
 - h) Menguasai alat peraga dan ruangan yang dipakai saat cerita.



H. Metode-Metode

1. Metode 1: Wayang dengan menggunakan Panggung Boneka

Panggung boneka adalah merupakan suatu tempat yang digunakan untuk mementaskan atau menampilkan suatu cerita dengan tokoh-tokoh boneka yang memerankannya. Panggung boneka dapat dikategorikan dalam dua jenis yaitu panggung boneka dua dimensi dan panggung boneka tiga dimensi.

Alat dan bahan yang digunakan:

a. Panggung boneka dan asesorisnya

Alat dan bahan : panggung boneka, karton, gambar latar pedesaan dan kerajaan, krayon



b. Wayang kertas tokoh-tokoh dalam cerita



Wayang tokoh cerita

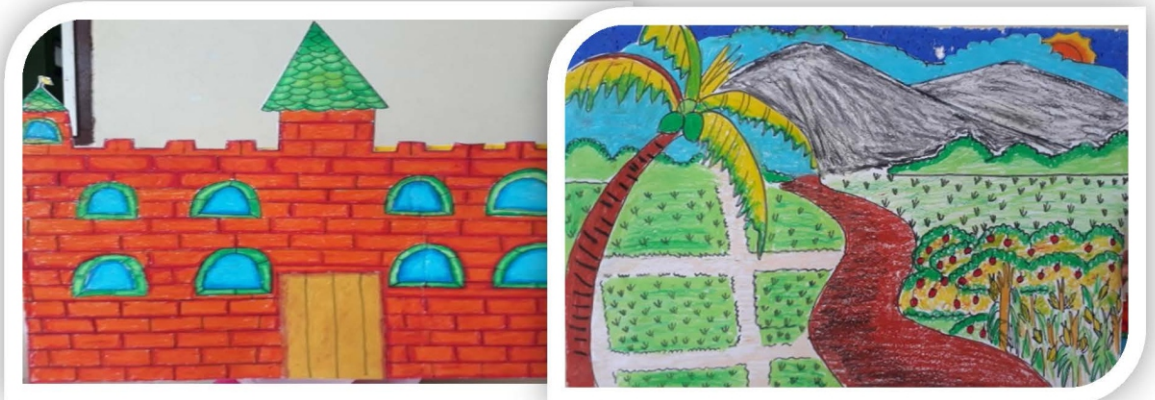
2. Metode 2: Wayang dengan menggunakan Maket pedesaan dan kerajaan

Media wayang kertas merupakan salah satu media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menyimak. Hal tersebut didasarkan pada beberapa hal, antara lain dengan warna-warna yang cerah serta bentuk wayang yang lucu dapat menarik minat anak untuk memainkannya. Media wayang kertas adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menyimak cerita yang terbuat dari kertas yang berbentuk gambar kartun atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerakkerakkannya. Wayang yang digunakan bisa disesuaikan dengan tema cerita. Penggunaan media wayang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga anak akan merasa senang dan tertarik untuk mendengarkan serta menyimak cerita.

Alat dan bahan :

a. Latar belakang maket

Alat dan bahan: sterefoam, karton, double tape, krayon



Latar belakang maket cerita

b. Wayang kertas tokoh dalam cerita

Alat dan bahan :
sumpit, karton duplek,
spidol, krayon, solasi besar



Wayang tokoh cerita

3. Metode 3: Drama Musikal

Drama untuk anak usia dini adalah mengekspresikan cerita melalui aksi dan dialog. Aksi bisa berupa gerakan badan anak yang bisa mengkomunikasikan pesan. Permainan seni drama dapat didefinisikan juga sebagai jenis permainan dimana anak-anak melakoni suatu peran, kemudian bertindak seolah menjadi peran yang dipilihnya tersebut.

Tujuan bermain drama pada anak usia dini adalah untuk memahami dan merespon perasaan orang lain, menempatkan diri dalam peran dan situasi tertentu, untuk memahami dan manage perasaan diri, serta mengekspresikan kata-kata. Bermain drama membantu anak dalam membangun ingatan, perbendaharaan kata serta imajinasi. Kegiatan ini dapat terbagi menjadi kegiatan bermain peran maupun sosio drama.

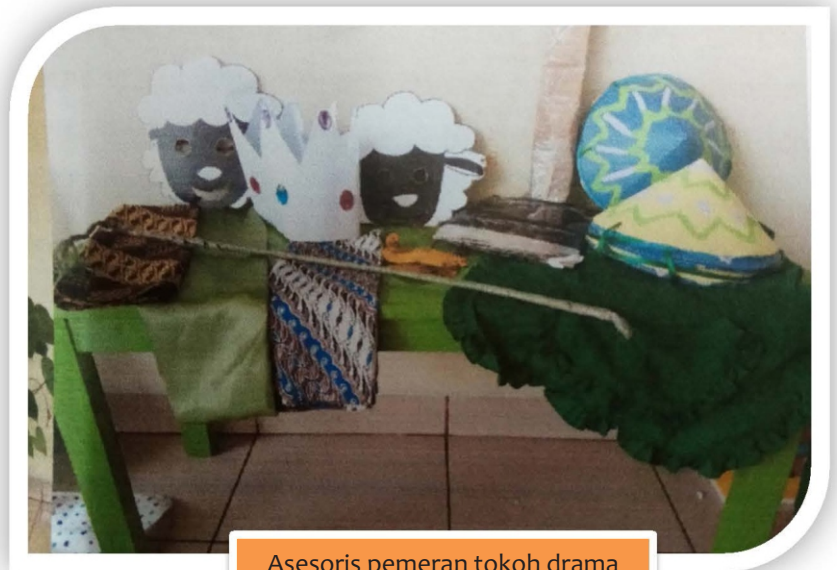
Pada saat bermain peran, anak-anak menyenangi perannya sebagai salah satu atau beberapa tokoh dengan menggunakan berbagai media atau atribut yang ada. Aktivitas ini umumnya lebih disukai oleh anak-anak yang lebih kecil usianya. Sedangkan permainan sosio-drama menunjukkan aktivitas kelompok dengan adanya pembagian peran dan memunculkan banyak dialog. Alur cerita dapat terhenti kapan saja sesuai kesepakatan mereka. Apa yang diperankan atau didramatisasikan oleh anak diilhami dari

kejadian dan contoh yang biasa mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kita sebagai orang dewasa atau pendidik yang ada di sekitarnya, dapat menambah informasi bagi anak dengan kegiatan membacakan buku, ataupun berdiskusi tentang apa yang sebaiknya dilakukan oleh mereka.

Alat dan Bahan yang digunakan:

- a. Asesoris lainnya seperti selendang, cangkul, caping, mahkota raja, kalung dayang

Alat dan bahan :
kain, dus bekas,
solasi besar,
karton, permata
mainan, lem, tali
emas, kertas
hermas, duplek



Asesoris pemeran tokoh drama

b. Background

Alat dan bahan : kain hitam, kertas spotlight, double tape



Latar belakang panggung drama

c. Setting ruangan

Ruang kelas ataupun diluar kelas dapat dijadikan tempat untuk bercerita. Anak dikondisikan untuk duduk membentuk setengah lingkaran dan guru berdiri didepan.

Pada puncak tema “Drama Musikal Balada Mang Otong” di setting di luar kelas agar lebih luas. Menggunakan background dan mensetting panggung sedemikian rupa agar lebih menarik. Disediakan kursi-kursi untuk anak-anak lain yang penonton.



Setting ruangan drama

A. Penggunaan Cerita Dalam Skenario Pembelajaran

1. Cerita dengan media panggung boneka

Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran cerita dengan metode ini adalah selama 60 menit

Guru memerankan tokoh kardosi dan tokoh lainnya menggunakan wayang kertas, dimana guru berada di balik panggung boneka. Guru dituntut untuk dapat memiliki karakter suara yang berbeda-beda. Anak di ajak untuk berinteraksi dalam cerita tersebut. (KD 3.11, 4.11)

Setelah kegiatan bercerita anak-anak diajak untuk mewarnai gambar tokoh Kardosi (KD 3.3, 4.3) dan menuliskan nama tokoh “Kardosi” (KD 3.12, 4.12)





2. Cerita menggunakan maket pedesaan dan kerajaan

Guru memerankan tokoh utama, sedangkan anak-anak diajak berinteraksi, dalam cerita ini guru dituntut untuk dapat memerankan 2 tokoh sekaligus, bahkan beberapa tokoh, dengan cara ganti suara dan property cerita, jika memungkinkan ada guru pendamping yang dapat membantu itu akan lebih memudahkan dalam memerankan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut.

Setelah bercerita anak di ajak untuk membuat mahkota raja dan istana kerajaan (KD 3.15, 4.15)



Guru bercerita menggunakan maket dan wayang

3. Cerita dengan menggunakan metode drama musik.

Pada kegiatan puncak tema, anak-anak bermain drama musikal. Dimana anak memainkan tokoh-tokoh dalam cerita “balada Mang Otong” dan guru mengisi suara yang diperankan oleh anak-anak.



B. Evaluasi Pelaksanaan Bercerita

Bercerita di depan anak-anak banyak membutuhkan keterampilan khusus dalam mengkondisikan dan teknik menyampaikan cerita tersebut, harus disesuaikan dengan keadaan dan kondisi saat itu. Improvisasi sangat diperlukan disini, mengingat konsentrasi anak usia dini mudah teralihkan, peran guru pendamping atau guru yang sedang bercerita dituntut untuk dapat mengendalikan keadaan anak-anak/ pendengar.

Setelah bercerita guru melakukan refleksi untuk mengetahui tanggapan anak-anak setelah melihat serta melakukan tahapan cerita dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah cerita yang telah disampaikan dapat dimengerti oleh pendengar/anak didik?
- b. Apakah cerita yang disampaikan telah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar?
- c. Apakah alat peraga yang digunakan dapat membuat anak untuk tertarik dalam mengikuti alur cerita yang telah disampaikan?
- d. Anak diajak untuk menceritakan kembali cerita yang sudah dilihat.



RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	BB	MB	BSH	BSB
Agama dan Nilai Moral	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia				
Sosial Emosional	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rasa percaya diri 3.14 Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat				
Kognitif	3.7. Mengenal lingkungan sosial				

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	BB	MB	BSH	BSB
	<p>(keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>3.8. Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>3.9. Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)</p> <p>4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita,</p>				

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	BB	MB	BSH	BSB
	<p>bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya</p>				
Bahasa	<p>3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>4.10 Menunjukkan kemampuan</p>				

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	BB	MB	BSH	BSB
	<p>berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p>				
Motorik	<p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus & menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.</p> <p>4.4 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p>				

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	BB	MB	BSH	BSB
Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				

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.