

Model Pengembangan
Media Belajar

Seri Karakter
Penumbuhan nilai
KEPEMIMPINAN
Bagi Anak Usia Dini

nilai
kepemimpinan
Bagi Anak Usia Dini

PP-PAUD & DIKMAS

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat



PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Model Pengembangan Media Belajar Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

Penanggung Jawab:
Muhammad Hasbi

Pengembang:
Ujang Rahmat
Rochaeni Esa Ganesha
Farhan Yamin

Pakar:
Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:
PAUD Sekolah Alam Pelopor Kabupaten Bandung
PAUD Kartina Kabupaten Garut

Tata Letak & Desain Sampul:
Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
2016

Kode Dok : F-FUG-021
Revisi : 1

Lembar Pengesahan

Disetujui dan disahkan oleh Pakar:

Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Mengetahui
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd
NIP 197306231993031001

Kata Pengantar

Itikad untuk terus berupaya menghasilkan pola pembelajaran pendidikan anak usia dini yang terbaik, menjadi motivasi utama bagi kami sampai akhirnya tersusun **Model Pengembangan Media Belajar Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini** ini berada di hadapan Anda.

Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, khususnya bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menamakan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Hasil pengembangan model pembelajaran ini merupakan upaya penyediaan pengembangan media belajar. Dengan model ini, pendidik akan terpandu mulai dari analisis KI dan KD, langkah-langkah memproduksi, cara menggunakan, sampai evaluasi belajar atas media tersebut. Adapun yang menjadi nilai kepemimpinan yang distimulasikan tersebut, di antaranya: *jujur, adil, pemberani, dan kerja sama*.

Kami mengucapkan terima kasih pada tim pengembang, kontributor, dan semua pihak yang terlibat dan berpartisipasi selama proses pengembangan, sehingga model ini dapat terwujud. Semoga keberadaan model ini dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak yang berkepentingan lebih lanjut.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd
NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Abstrak	iv
Karakteristik Model	v
Bab 1 Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang.....	2
B. Tujuan.....	6
C. Penjelasan Istilah.....	6
Bab 2 Konsep Dasar	8
A. Pengertian	8
B. Manfaat Media Pembelajaran	9
C. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran	10
D. Pengembangan Media Pembelajaran	13
E. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran	16
Bab 3 Media Belajar Nilai Kepemimpinan	
Bagi Anak Usia Dini	
A. Struktur Kurikulum	19
B. Pemanfaatan Media Belajar Bagi Anak Usia Dini.	21
C. Alur Pembelajaran	26
D. Media Belajar Dalam Pembelajaran Nilai	

Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini	27
1. Media Belajar “Pohon Kejujuran”	27
2. Media Belajar “Rambu Lalu Lintas”	30
3. Media Belajar “Pancingan Pembawa Pesan”	33
4. Media Belajar “Kalender Kata”	36
5. Media Belajar “Canang”	39
6. Media Belajar “Big Puzzle”	42
7. Media Belajar “Bowling Keberanian”	45
8. Media Belajar “Rumah Balok”	47
9. Media Belajar “Big Book”	50
Bab 4 Penutup	52
<i>Daftar Pustaka</i>	<i>53</i>

Abstrak

Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar dalam upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Hasil pengembangan model pembelajaran ini merupakan upaya penyediaan acuan pengembangan media belajar. Dengan model ini, pendidik akan terpandu mulai dari analisis KI dan KD, langkah-langkah memproduksi, cara menggunakan, sampai evaluasi belajar atas media tersebut. Adapun yang menjadi nilai kepemimpinan yang distimulasikan tersebut, di antaranya: jujur, adil, pembelajar, dan kerja sama.

Dalam proses pengembangan formula ini, Tim Pengembangan menggunakan metode 4 D (Define, Design, Development and Dissemination). Dalam prosesnya, dimulai dari mendefinisikan produk yang akan dihasilkan dan tertuang dalam rancangan/ desain pembelajaran. Desain yang telah dikembangkan tersebut kemudian diujicobakan dan divalidasi oleh pakar. Pada akhir kerja pengembangannya, model ini disebarluaskan kepada penggunanya.

Formula pengembangan media tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilakan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam bahan bacaan ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Model Pengembangan Media Belajar Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini.

Karakteristik Model

v

- Tujuan : 1. **Tujuan Umum**
Memformulasikan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini
2. **Tujuan Khusus**
Merancang paket media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini, yang meliputi:
- Model pengembangan media
 - Panduan pengembangan media
 - Paket media pembelajaran
- Hasil Identifikasi : ➤ Media belajar yang digunakan secara umum belum mengacu pada standar isi (Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar PAUD)
- Dalam proses pengembangannya, media yang dibuat tidak terlebih dahulu dibuat rancangannya.
- Proses pengembangan media belum terdokumentasikan langkah demi langkahnya (mulai dari desain media sampai evaluasinya)
- Ketersediaan perangkat cara penggunaan media belajar masih terbatas
- Perangkat media belajar belum disertai dengan alat ukur/ evaluasinya
- Belum ada acuan yang secara khusus memandu pendidik PAUD dalam proses pengembangan

media

Lokasi Ujicoba : **PAUD Sekolah Alam Pelopor Bandung**

Alamat:

*Jalan Kaktus Nomor 100 Bumi
Rancaekek Kencana Kec. Rancaekek
Kabupaten Bandung Jawa Barat*

PAUD Kartina Kabupaten Garut

Alamat:

*Jalan Pahlawan No.155 Kp. Cirendang
Kel. Sukagalih Kec. Tarogong Kidul
Kab. Garut Jawa Barat Telp. (0262)
541712, 081320698293*

Karakteristik
Sasaran

1. **Substansi**
 - a. Analisis kebutuhan dan karakteristik anak
 - b. Rumusan tujuan instruksional (*Instructional objective*)
 - c. Rumusan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan;
 - d. Mengembangkan alat ukur keberhasilan
 - e. Menulis naskah media
 - f. Mengadakan evaluasi dan revisi

2. **Peserta Didik**

Memiliki kriteria minimal sebagai berikut:

 - a. Pendidik dan tenaga kependidikan program pendidikan anak usia dini
 - b. anak usia dini, usia $5 \leq 6$ tahun;

3. Pengguna model

- a. Lembaga PAUD, atau Satuan PNF lain seperti SKB, PKBM, atau lembaga lain yang menyelenggarakan program PAUD
- b. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota
- c. UPT di lingkungan Ditjen PAUD dan Dikmas
- d. Direktorat Pembinaan PAUD, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Keunggulan Model : ➤ Pengembangan media yang berdasarkan kebutuhan belajar anak
- Penyediaan perangkat pengembangan media yang dimulai dengan rancangan (*story board*)
- Melatih dan membiasakan pendidik dalam mengembangkan media
- Kebaruan dan Inovasinya : ➤ Acuan dalam pembuatan media belajar
- Media belajar yang spesifik mengembangkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini
- Peluang Penerapan : ➤ Dibutuhkan oleh pendidik
- Mudah diterapkan
- Dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran apapun (sentra, kelompok, area, dan sudut)

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



Bab 1

Pendahuluan

Kelak, dalam kehidupan anak, jiwa kepemimpinan menjadi salah satu penentu keberhasilannya. Mengasahnya sejak dini sama artinya menyiapkan bekal bagi anak meraih kesuksesan.

Kemampuan untuk memimpin dengan baik tak hanya dibutuhkan politisi, pejabat negara, atau pemimpin perusahaan. Setiap orang perlu memiliki kemampuan ini untuk menjalani kehidupannya, bahkan dalam membina rumah tangga. Paling tidak, saat buah hati kita tumbuh dewasa, mereka akan menjadi orang tua yang harus memimpin anak-anaknya. Mental kepemimpinan yang terasah dengan baik sejak dini, menjadi modal untuk mereka. Menjadi apa pun nantinya, mereka akan jadi pemimpin yang baik.





A. Latar Belakang



Terdapat dua unsur penting dalam proses belajar mengajar, metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Keduanya sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi materi dan peserta didik yang diajar. Meskipun masih

ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan, termasuk karakteristik peserta didik. Namun, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sehingga, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan



bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Dengan demikian, yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan-pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan prinsip yang ada. Dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, perlu kiranya kami mengembangkan formula pembelajaran yang memandu pendidik dalam memahami langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran.

Dewasa ini, kepemimpinan menjadi sebuah topik yang mulai menarik perhatian. Banyak hasil temuan yang menyatakan bahwa anak yang memiliki nilai kepemimpinan dianggap memiliki kepribadian yang unggul. Sadar dengan kebutuhan acuan pembelajaran kepemimpinan bagi anak usia dini, PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat menyusun model berbasis karakter. Tahun 2014, dikembangkan Model Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui *Outdoor Activities* Pada



Paud Inklusif Pedesaan. Pada model ini, pengembangan difokuskan pada aspek sosial emosional melalui *outdoor activities*. Sesuai dengan kebutuhan masyarakat, 2015 juga PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat memberikan ragam dalam pembelajaran sosial emosional lainnya. Model Pengembangan Media Belajar Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini, merupakan formula yang menspesifikasikan pada penumbuhan nilai kepemimpinan melalui metode bermain peran. Hasil pengembangan pada 2015 ini, telah diperoleh bahan ajar yang memuat nilai: kerja sama; pembelajar; pemberani; adil; integritas; dan jujur. Guna mengoptimalkan kebermaknaan fungsi bahan ajar tersebut, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak.

Lahirnya Permendikbud nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum PAUD, mensyaratkan bahwa pembelajaran menggunakan metode saintifik. Konsekuensinya, pembelajaran harus melingkupi aktivitas:





mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Untuk menunjang kelima aktivitas itu, peran media pembelajaran demikian.

Saat ini, banyak media pembelajaran yang berkembang pada satuan pendidikan. Namun demikian, khusus untuk anak usia dini, media ini perlu kiranya diperhatikan. Penggunaan bahan dan makna fungsi media tersebut, haruslah ramah dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan demikian, kompetensi guru dalam menghadirkan media di kelas, bukan hanya memilih, melainkan memproduksinya. Asumsinya, media yang dikembangkan guru akan lebih efektif dibanding dari sumber lainnya. Media yang dikembangkan guru akan lebih memperhatikan tujuan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang akan dicapai. Selain itu, bahan yang digunakan pun lebih mengutamakan pemanfaatan konteks lokal.

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kemendikbud mempunyai kapasitas untuk mendukung pencapaian tujuan dan kesuksesan program PAUD, antara lain melalui pelaksanaan pengembangan dan ujicoba model pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.



B. Tujuan

Model Pengembangan Media Belajar Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini disusun dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menjadi acuan bagi guru paud memfasilitasi proses pembelajaran khususnya pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.
2. Menjadi inspirasi bagi guru PAUD untuk mengembangkan media belajar yang spesifik membelajarkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

C. Penjelasan Istilah

1. **Pembelajaran**; serangkaian pengalaman belajar yang berwujud aktivitas-aktivitas belajar dalam upaya mengejar penguasaan kompetensi dasar dan indikator. Selain itu, pengalaman belajar harus mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan. Bentuk pengalaman belajar dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan (Utami Munandar, 2002).
2. **Media pembelajaran**; semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi.
3. **Nilai kepemimpinan**; nilai-nilai (karakter) yang seyogyanya ada pada seorang pemimpin, khususnya PAUD



adalah kejujuran, kerjasama, integritas, keluwesan, kemandirian, dan keterbukaan”. Pendapat Rood di atas menandakan bahwa sesungguhnya tidak ada batasan yang jelas tentang nilai karakter apa yang seharusnya diterapkan. Akan tetapi, yang lebih penting adalah bahwa nilai-nilai karakter tersebut secara logis dan normatif mampu mengungkit kemampuan memimpin seseorang, khususnya yang bergelut pada bidang PAUD (Rood, J 2006)

4. **Pendidikan anak usia dini** adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun (UU nomor 20 tahun 2003).



Bab 2

Konsep Dasar

A. Pengertian

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian peserta didik, sehingga proses belajar terjadi. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berpikir kongkret.

Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus





berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara kongkret. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

Dari banyak pengertian tentang media pembelajaran, dapat kita ketahui bahwa ternyata yang disebut dengan media pembelajaran itu selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan dan perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya.

B. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

1. Pesan/ informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).



2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
3. Meningkatkan sikap aktif anak dalam bermain dan belajar.
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi anak.

C. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan:

1. ***Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna***

Multiguna yang dimaksud bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contohnya, alat permainan dalam bentuk bola tangan. Bola tangan dapat



digunakan untuk pengembangan motorik anak dengan cara anak menggunakannya untuk saling melemparkan bola tersebut. Selain untuk perkembangan motorik alat permainan tersebut bisa dikembangkan untuk pengembangan aspek kognitif/ pengetahuan anak. Misalnya, bola tersebut dirancang dengan menggunakan berbagai warna. Aspek perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut adalah anak dapat mengenal berbagai macam bunyi-bunyian, dan lain-lain.

2. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa

Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan di sekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya. Sebagai contoh bekas bungkus susu bubuk dapat kita gunakan untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungan dengan menggunakan bahan-bahan bekas selain bahan tersebut tidak kita buang, ada nilai pendidikan yang kita tanamkan kepada anak yang anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif.

3. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak

Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal



yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru. Misalnya, penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi anak.

4. Menumbuhkan Kreativitas Anak

Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Alat permainan konstruktif seperti balok-balok kayu merupakan salah satu contoh alat permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.

5. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana.

Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.

6. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.

Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok atau secara



klasikal.

7. *Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak*

Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru. Sebagai contoh puzzle (kepingan gambar). Tingkat kesulitan dan jumlah kepingan gambar yang harus disusun oleh anak akan berbeda antara kelompok usia satu dengan kelompok usia lainnya.

D. Pengembangan Media

Pembelajaran

Saat ini memang sudah banyak media pembelajaran yang diproduksi oleh perusahaan-perusahaan yang secara khusus memproduksi media pembelajaran, namun demikian tidak ada salahnya jika guru dapat membuat media pembelajaran sendiri. Malah sangat dianjurkan





guru untuk secara kreatif membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan sekitarnya.

Kemampuan lain yang harus dikuasai oleh guru selain mampu memilih media pembelajaran secara tepat adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan pengembangan ini banyak terkait dengan proses pembuatan media yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media, dan evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut harus dilalui secara prosedural sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan.

Bila kita akan membuat suatu media pembelajaran untuk anak usia dini, maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Secara umum langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan pada saat membuat rancangan media adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kondisi objektif awal sebelum membuat media
2. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak
3. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas
4. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan



5. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
6. Membuat desain media
7. Melakukan revisi.

Untuk pembuatan media pembelajaran di PAUD ada beberapa hal penting yang harus kita perhatikan, salah satunya adalah tentang kriteria pemilihan media yang harus kita perhatikan. Kriteria pemilihan media meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Selaras dan menunjang tujuan pembelajaran di lembaga PAUD yang bersangkutan.
2. Kesesuaian materi yang diajarkan dengan media yang akan digunakan di PAUD
3. Kondisi subyek belajar kondisi ini bisa meliputi; usia. Sosial-budaya, lingkungan, geografis dan lain-lain.
4. Ketersediaan bahan dan alat yang memadai di sekolah/ lembaga PAUD yang bersangkutan
5. Mendukung tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
6. Biaya yang dikeluarkan seimbang dengan hasil yang akan dicapai.
7. Bisa digunakan untuk di lembaga PAUD yang lain



E. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran

Agar media yang dibuat dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, sangat diperlukan enam langkah-langkah pengembangan program media. Ada beberapa pakar yang menyampaikan tentang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran, dengan berbagai spesifikasinya masing-masing. Konsep pengembangan media yang digunakan dalam model ini, konsep yang dikemukakan Drs. Rahmat, Ph.D. (2010) dalam bukunya “Media Pembelajaran Suatu Pengantar”, beliau memaparkan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Membuat ide/gagasan/pemikiran
2. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik
3. Merumuskan tujuan
4. Menentukan kerangka isi bahan pelajaran
5. Menentukan jenis media
6. Menentukan treatment dan partisipasi peserta didik
7. Membuat skets/story board
8. Menentukan bahan / alat yang digunakan
9. Pelaksanaan pembuatan media
10. Penyuntingan
11. Uji coba (jika mungkin dilakukan)
12. Melaksanakan kegiatan dan mengevaluasi



Dalam konteks berlangsungnya proses belajar dengan segala dinamikanya, media mempunyai fungsi atau peran untuk menghindari hambatan atau gangguan komunikasi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



Bab 3

Media Belajar

Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“Bila harta hilang, sesungguhnya tak ada yang hilang, bila kesehatan hilang, ada sesuatu yang hilang tapi bila karakter hilang maka sesungguhnya, segalanya telah hilang.” (Billy Graham)

Kepemimpinan merupakan proses kegiatan dalam memimpin, membimbing, mempengaruhi atau mengontrol pikiran atau tingkah laku orang lain ke satu tujuan tertentu. Kepemimpinan pada anak usia dini adalah sikap keberanian dalam menunjukkan tingkah laku yang terpuji, seperti memimpin doa sebelum belajar, memimpin menyanyi, memimpin kegiatan baris-berbaris sebelum memasuki kelas, memimpin kelompok

bermain serta berinteraksi dengan temannya, mengerjakan tugas individu yang diberikan oleh guru dan berinisiatif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.





A. Struktur Kurikulum

Tujuan pembelajaran penumbuhan nilai kepemimpinan melalui penggunaan media belajar adalah menumbuhkan karakter kepemimpinan kepada anak usia dini melalui pemanfaatan media belajar untuk memperoleh kemampuan: 1) mampu membagi tanggung jawab; 2) mampu mengambil keputusan dengan tepat; 3) mampu memecahkan masalah; 4) dapat menunjukkan unjuk kerja; dan 5) dapat menghayati dan menghargai peran yang diberikan. Kelima kemampuan tersebut, terintegrasi dengan karakter kepemimpinan: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama.

Untuk memfasilitasi proses pencapaian tahap perkembangan tersebut, dirumuskan struktur kurikulum sebagai acuan pembelajarannya. Alokasi waktu yang diperlukan untuk mencapai semua kemampuan di atas adalah sebanyak 17 jam (@ 40 menit).

Struktur Kurikulum Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Kompetensi Dasar
a. Kesadaran diri	<ol style="list-style-type: none">1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum



Tingkat Pencapaian Perkembangan	Kompetensi Dasar
	dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
b. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Tahu akan haknya 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
c. Perilaku prososial	1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleran 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 9. Mengenal tata krama dan



Tingkat Pencapaian Perkembangan	Kompetensi Dasar
	sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

B. Pemanfaatan Media Belajar Bagi Anak Usia Dini

Pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran anak anak usia dini tentunya berdasarkan atas kemanfaatan sumber-sumber belajar tersebut bagi terselenggaranya kegiatan pembelajaran anak secara efektif. Manfaat yang didapat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret langsung. Anak dalam jenjang PAUD berada pada fase berpikir kongkret artinya anak seusianya belum mampu berpikir diluar batas kemampuan panca inderanya (secara abstrak). Pemberian pengalaman belajar yang nyata/kongkret akan lebih bermakna dalam proses belajar anak. Misal guru menjelaskan angkutan. Sebaiknya, guru tidak menjelaskan secara lisan saja, sebaiknya guru memfasilitasi untuk melihat langsung.
 2. Ada kalanya guru harus menjelaskan mengenai hal-hal yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau di lihat secara





- langsung. Misal guru bercerita binatang maka guru tidak mungkin mendatangkan gajah ke sekolah, guru dapat menggunakan gambar, foto dan lain sebagainya.
3. Upaya memperluas wawasan anak melalui pemanfaatan sumber belajar merupakan nilai tambah yang lain sumber belajar. Artinya, guru untuk menambah wawasan anak maka guru telah mengajak untuk mengamati. Misal mengamati ikan dan sebagainya.
 4. Memberikan informasi yang akurat dan terbaru. Misal informasi yang di dapatkan anak melalui buku bacaan/ majalah.
 5. Motivasi anak untuk belajar selalu menjadi fokus perhatian guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran anak usia dini. Artinya, kreativitas guru dalam memilih dan memanfaatkan berbagai sumber belajar akan mendorong anak menyenangi kegiatan belajarnya, karena anak di berikan sumber pengetahuan, sumber informasi dan sumber belajar dan beragam.
 6. Mengembang berpikir anak secara lebih kritis dan positif. Misal anak diajak ke kebun binatang, maka anak akan dapat mengemukakan pertanyaan atas apa yang dilihatnya.



Sementara itu, manfaat dan nilai-nilai media pembelajaran anak usia dini, pada dasarnya merupakan kegiatan integral dari keseluruhan komponen pembelajaran anak usia dini. Nilai-nilai media pembelajaran di antaranya :

1. Mengkongkretkan konsep-konsep yang abstrak. Misal menjelaskan berhembusnya angin.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sukar di dapat dalam lingkungan belajar. Misal menceritakan binatang maka guru dapat menggunakan televisi/ menggunakan mainan binatang.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar. Misal menyampaikan gambaran tentang kapal laut atau objek yang kecil seperti semut, bakteri, virus dan nyamuk.
4. Memperlihatkan gerak yang terlalu cepat. Misal dengan media film guru dapat melesatnya anak panah atau proses sesuatu ledakan atau gerakan yang terlalu





lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga dan sebagainya.

Selain yang empat di atas masih terdapat pula nilai pembelajaran dari pemanfaatan media pembelajaran di TK, yaitu :

1. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan.
2. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau resepsi belajar pada masing-masing anak.
3. Membangkitkan motivasi belajar anak.
4. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat di ulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
5. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
6. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
7. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran pada anak usia dini di antaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari

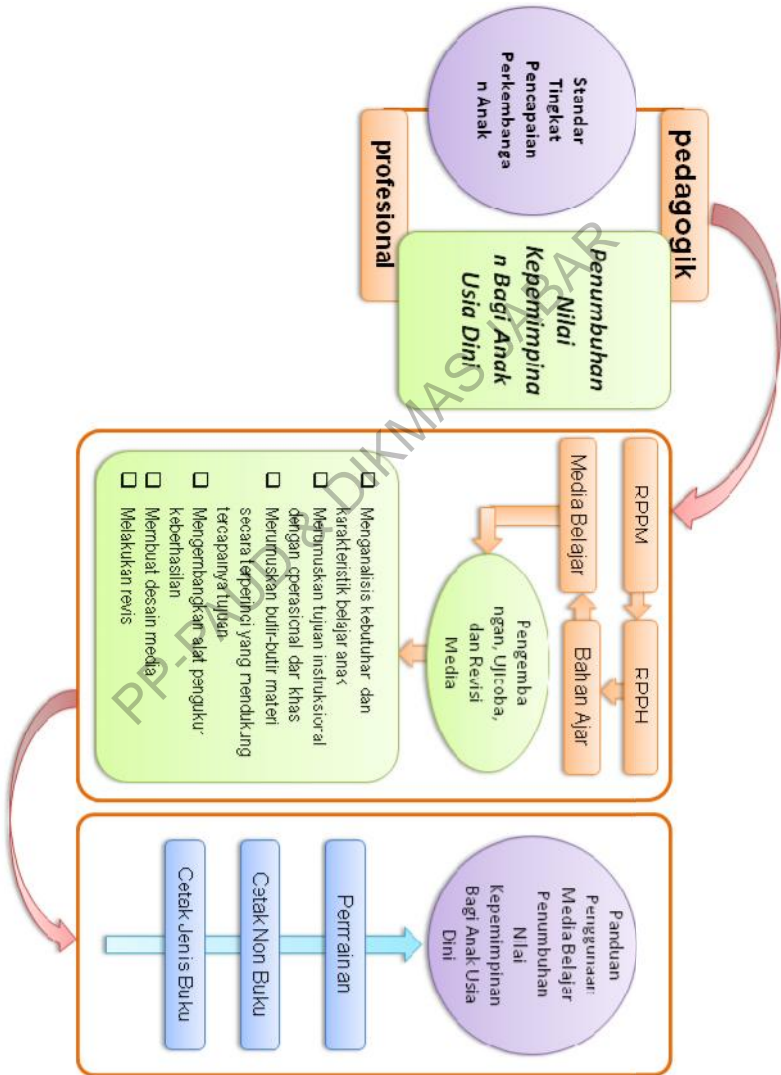


keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media harus selalu melihat kepada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar, artinya anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
5. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Artinya pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikiran anak sehingga kualitas pembelajaran menilai yang tinggi.
6. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir.



C. Alur Pembelajaran





D. Media Belajar Dalam Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

1. Media Belajar “Pohon Kejujuran”

a. Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

- 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

3.12

Mengenal keaksaraan awal melalui bermain





- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar

b. Cara Penggunaan

- 1) Guru mempersiapkan pohon kejujuran beserta 2 dadu dan 2 kotak buah yang berbeda
- 2) Guru dan anak duduk melingkar, dengan media pohon kejujuran berada di dalam lingkaran tersebut
- 3) Guru menjelaskan dan memperagakan cara menggunakan media pohon kejujuran tersebut
 - a) Guru memilih 2 anak atau lebih untuk bermain
 - b) Guru memberikan pertanyaan pada anak, contohnya “sebutkan nama buah yang ada di pohon ini?”
 - c) Guru mempersilahkan anak yang mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.
 - d) Anak yang bisa menjawab berkesempatan untuk melempar dadu



- e) Setelah dadu dilempar, anak mengambil jumlah buah sesuai dengan angka pada dadu yang muncul
 - f) Anak menempelkan buah yang didapat dengan syarat harus sesuai dengan bentuk dan angka yang tertera pada buah yang didapatkan
- 4) Guru memeriksa hasil tempelan anak pada pohon
 - 5) Jika benar permainan diteruskan seperti sebelumnya
 - 6) Apabila ada kesalahan dalam menempel, guru melepaskan tempelan anak yang salah dengan melibatkan anak tersebut dan menyimpan kembali hasil yang salah ke wadah buah
 - 7) Setelah anak mengerti dengan cara bermain pohon kejujuran tersebut, sampaikan pada anak bahwa permainan ini dilakukan dengan cara berlomba satu sama lain untuk mencari pemenangnya.
 - 8) Sampaikan pada anak bahwa nilai kejujuran sangat ditekankan pada permainan ini. Anak harus bersikap jujur pada saat membawa dan menempelkan jumlah buah sesuai dengan angka yang muncul pada dadu.



2. Media Belajar “Rambu Lalu Lintas”

a. Kompetensi Dasar yang Dikembangkan:

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 1.3 Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur fungsi dan ciri-cirinya)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di





sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

b. Cara Penggunaan

Media Belajar **Rambu lalu lintas** dipergunakan guru di dalam ruang bermain/kelas pada saat menyampaikan tema macam-macam kendaraan sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

1) Guru dan anak duduk melingkar di karpet





- 2) Guru menyampaikan tema "Transportasi" sub tema "macam-macam kendaraan" dan sub subtema "mentaati rambu-rambu lalulintas"
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati dan kemudian buka percakapan dengan mendiskusikan tentang macam-macam kendaraan dan macam-macam dan fungsi rambu-rambu lalulintas.
- 4) Guru memilih 5 anak yang berani untuk bermain peran, 3 anak berperan menjadi pengendara mobil dan 2 anak berperan menjadi polisi yang mengatur lalu lintas.
- 5) Anak bermain dan memperhatikan rambu-rambu maupun polisi yang sedang bertugas.
- 6) Guru memberikan kesempatan pada semua anak untuk melakukan kegiatan bermain peran.
- 7) Guru menjelaskan nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan bermain peran mengendarai mobil dan menjadi petugas polisi yaitu terkandung dalam nilai pembelajar disiplin, dan pembelajar.



3. Media Belajar “Pancingan Pembawa Pesan”

a. Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui cipta-anNya
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar menunggu giliran
- 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari: berdoa setelah melaksanakan ibadah sholat
- 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia: salam/berpamitan ketika pergi ke sekolah
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus: gerakan memancing
- 3.4 Mengenal cara hidup sehat: buang sampah pada tempatnya
- 3.8 mengenal lingkungan





alam (hewan, tanaman, cuaca, dll)

- 3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan ahklak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

b. Cara Penggunaan

Media Pancingan pembawa pesan dipergunakan guru di dalam ruang bermain/kelas maupun di luar kelas pada saat menyampaikan tema binatang yang hidup di air sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

- 1) Guru dan anak duduk melingkar di karpet
- 2) Guru menyampaikan tema “binatang” dilanjutkan dengan berdiskusi tentang subtema “binatang yang hidup di air”.
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati dan kemudian buka percakapan dengan mendiskusikan binatang yang hidup di air yaitu ikan.
- 4) Guru mengajukan pertanyaan kepada anak



kemudian anak yang bisa menjawab pertanyaan diberikan kesempatan mengajak 1 temannya, 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 2 anak. Anak yang 1 bertugas memancing harus menangkap 4 ikan dengan warna yang sama.

- 5) Setelah anak mendapatkan ikan berikan 4 ikan hasil pancing pada temannya untuk menyusun puzzle berupa pesan yang menempel pada badan ikan.
- 6) Setelah anak menyusun puzzle pesan maka anak diberi kesempatan untuk menjelaskan pesan gambar yang telah di susunnya.
- 7) Guru memberikan kesempatan pada semua anak secara bergantian dan memberi reward pada saat anak menyelesaikannya.
- 8) Guru menjelaskan nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan pancingan pembawa pesan yaitu : nilai pemberani dan Kerjasama.



4. Media Belajar “Kalender Kata”

a. Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, dll)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, dll)
- 3.10 Memahami bahasa reseptif (Menyimak dan membaca)
 - 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 - 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
 - 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya





b. Cara Penggunaan

Media Belajar Kalender kata dipergunakan guru di dalam ruang bermain/kelas pada saat menyampaikan tema binatang sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

- 1) Anak duduk dengan posisi setengah lingkaran dan guru di tengah depan anak
- 2) Guru mengenalkan media kalender kata
- 3) Lalu guru mengenalkan huruf-huruf vokal pada anak (a,i,u,e,o) dengan tepuk dan nyanyian huruf vokal :

“tepek huruf vokal“

a...(prok-prok-prok)

i...(prok-prok-prok)

u...(prok-prok-prok)

e...(prok-prok-prok)

o...(prok-prok-prok)

aiueo ..ting tong ting tong wek

(sambil pijit hidung teman)



- 6) Secara bersama-sama menyebutkan kata ayam
- 7) Guru membuka lembar berikutnya dan menyebutkan huruf vokal i dan menyanyikan kata ikan....

Contoh: pada kata **ikan**

kata ikankata ikan

hurufnya apa saja

i pertama

k kedua

a ketiga

n keempat....

- 8) Secara bersama-sama menyebutkan kata ikan
- 9) Seterusnya sampai lembar kata pada kalender kata habis.
- 10) Guru memberi kesempatan pada anak untuk ke depan dan memberi reward pada anak yang benar menyebutkan huruf yang sesuai dengan kata pada gambar kalender kata.
- 11) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan pengalamannya.

5. Media Belajar “Canang”

a. Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

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



- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 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
- 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 (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 3.15 Bermain drama sederhana

b. Cara Penggunaan

- 1) Guru mempersiapkan media Canang dan miniatur orang dalam 2 buah kotak
- 2) Guru dan anak duduk melingkar, dengan media Canang berada di dalam lingkaran tersebut
- 3) Guru menggunakan media Canang untuk bercerita.
- 4) Guru memberikan pertanyaan pada anak tentang apa yang telah diceritakan
- 5) Guru menjelaskan penggunaan media untuk digunakan anak
- 6) Guru merencanakan pembagian anak kedalam 2 atau 4 atau 6 kelompok anak sesuai jumlah anak di dalam kelas yang terdiri dari 3-4 anak/ kelompok.
- 7) Guru memberikan pertanyaan, dan yang dapat



- menjawab dapat memilih temannya untuk bermain menjadi satu kelompok/ kesempatan.
- 8) Guru memberikan pertanyaan kedua untuk membentuk kelompok kedua.
 - 9) Guru membagikan miniatur orang kepada anak yang bermain.
 - 10) Guru mempersilahkan 2 kelompok anak tersebut untuk bermain
 - 11) Setelah selesai, maka giliran kelompok lain untuk bermain
 - 12) Setelah anak mengerti dengan cara bermain sampaikan pada anak bahwa saat bermain anak harus percaya diri, dan saat menunggu giliran anak harus bersabar.

6. Media Belajar “Big Puzzle”

a. Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

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

- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif “menyusun puzzle binatang”
- 3.8 Mengenal Lingkungan Alam
- 4.8 Menyajikan berbagai karya dalam bentuk (gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh tentang binatang)
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif “menyebutkan nama nama binatang

b. Cara Penggunaan

Media Belajar Big Puzzle dipergunakan guru di dalam ruang bermain/kelas pada saat menyampaikan tema binatang sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

1) Guru mempersiapkan potongan big puzzle di atas meja.

2) Guru dan anak duduk melingkar di atas karpet.





- 3) Guru menyampaikan tema “binatang” dilanjutkan dengan berdiskusi tentang subtema “binatang yang hidup di air darat udara dan binatang yang dapat di pelihara dan tidak dapat dipelihara”.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati dan kemudian buka percakapan dengan mendiskusikan binatang-binatang yang ada pada Big Puzzle.
- 5) Guru memilih 6 anak dan memberikan kesempatan kepada masing-masing anak untuk memilih salah satu potongan puzzle
- 6) Guru meminta untuk bekerja sama menyusun big puzzle.
- 7) Anak menyimak petunjuk dari guru seperti “susunlah binatang yang hidup di darat”.
- 8) Setelah anak menyimak perintah dari guru anak menyusun big puzzle disini ada kerjasama yang akan diperlihatkan oleh anak pada saat menyusun.
- 9) Guru memberikan kesempatan pada semua anak untuk melakukan kegiatan menyusun big puzzle.
- 10) Guru menjelaskan nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan menyusun big puzzle yaitu :nilai kerjasama dan pembelajar.



7. Media Belajar “Bowling Keberanian”

a. Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

2.13 Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb

4.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas

(misal: terampil melempar bola

bowling)

4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menghubungkan gambar pada bowling dengan tulisan beserta gerakannya)

4.10 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan kegiatan untuk memainkan bowling keberanian)

4.12 Menyebutkan angka bila diperlihatkan lam-





- bang bilangannya
- 2.5 Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi
 - 2.7 Bermain dengan teman sebaya
Berbagi dengan orang lain
Bersikap kooperatif dengan teman
Menunjukkan sikap toleran
 - 2.4 Anak mampu bergerak sesuai gambar dengan indah

b. Cara Penggunaan

- 1) Guru mempersiapkan bowling beserta bolanya
- 2) Guru dan anak berdiri melingkar dengan media bowling keberanian berada di tengahnya
- 3) Guru menjelaskan dan memperagakan cara bermain bowling keberanian tersebut
- 4) Guru bersama anak membuat barisan antri
- 5) Guru mempersilahkan 1 anak melempar bola ke arah bowling tersebut
- 6) Anak yang melempar tersebut dipersilahkan mengambil bowling yang terjatuh dan membaca gambar pada bowling tersebut kemudian menirukan gerakannya
- 7) Seluruh anak bergantian memainkannya
- 8) Guru memberikan penguatan pada anak yang sudah berani melakukan gerakan pada gambar tersebut, baik berupa tepuk tangan, acungan jempol, ucapan terimakasih, hebat, dan lain sebagainya.



8. Media Belajar “Rumah Balok”

a. Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirinya).
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirinya) melalui hasil karya

3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan

4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga,





- peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
 - 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
 - 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
 - 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
 - 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis

b. Cara Penggunaan

Media Belajar Rumah Balok dipergunakan guru di dalam ruang bermain/kelas pada saat menyampaikan tema rumah sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

- 1) Anak duduk di tempatnya masing-masing yang sudah disediakan oleh guru.
- 2) Guru menyampaikan tema “lingkunganku” dilanjutkan dengan berdiskusi tentang sub tema “rumahku”.
- 3) Guru memperlihatkan media Rumah Balok



- kepada semua anak yang terdiri dari 5 bentuk balok (kubus, persegi panjang, tabung, prisma dan kerucut)
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati dan kemudian membuka percakapan dengan mendiskusikan manfaat dari rumah, ruang yang ada di rumah, peraturan yang biasa ada di rumah, dan macam-macam perabot rumah
 - 5) Guru memilih 5 anak yang berani untuk bermain peran menjadi arsitek. Masing-masing anak memilih salah satu dari bentuk Rumah Balok dan anak bekerja sama untuk menyusun rumah balok menurut kreativitasnya.
 - 6) Guru memberikan kesempatan kepada semua anak untuk bermain peran menjadi arsitek secara berkelompok.
 - 7) Kegiatan ini dilakukan untuk mengembangkan aspek pembelajar, kerjasama dan disiplin pada anak.



9. Media Belajar “Big Book”

a. Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

1.1 Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal: doa sebelum dan selesai makan)

1.2 Menjaga kebersihan diri dan lingkungan

2.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak

terbiasa mengkonsumsi makanan dan minuman sehat

4.5 Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru,

3.6 Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

4.6 Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)

4.7 Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana





- 4.8 Menceritakan perkembangan makhluk hidup
- 4.10 Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang lebih, Mengerti beberapa perintah secara bersamaan, Memahami aturan dalam suatu permainan
- 2.10 Berbagi dengan orang lain, Menunjukkan sikap toleran
- 4.15 Menghargai penampilan karya seni ibu guru (misal dengan bertepuk tangan dan memuji)

b. Cara Penggunaan

- 1) Guru mempersiapkan media, meja dan kursi.
- 2) Guru duduk di kursi di samping meja yang telah disiapkan dan anak duduk membuat 5 baris di depan guru.
- 3) Guru bercerita dengan menggunakan big book.
- 4) Guru memberikan pertanyaan pada anak tentang apa yang telah diceritakan
- 5) Guru mempersilahkan kepada anak yang ingin menceritakan kembali
- 6) Setelah anak mengerti dengan cara bermain sampaikan pada anak bahwa saat bermain anak harus percaya diri, dan saat menunggu giliran anak harus bersabar.



Bab 4

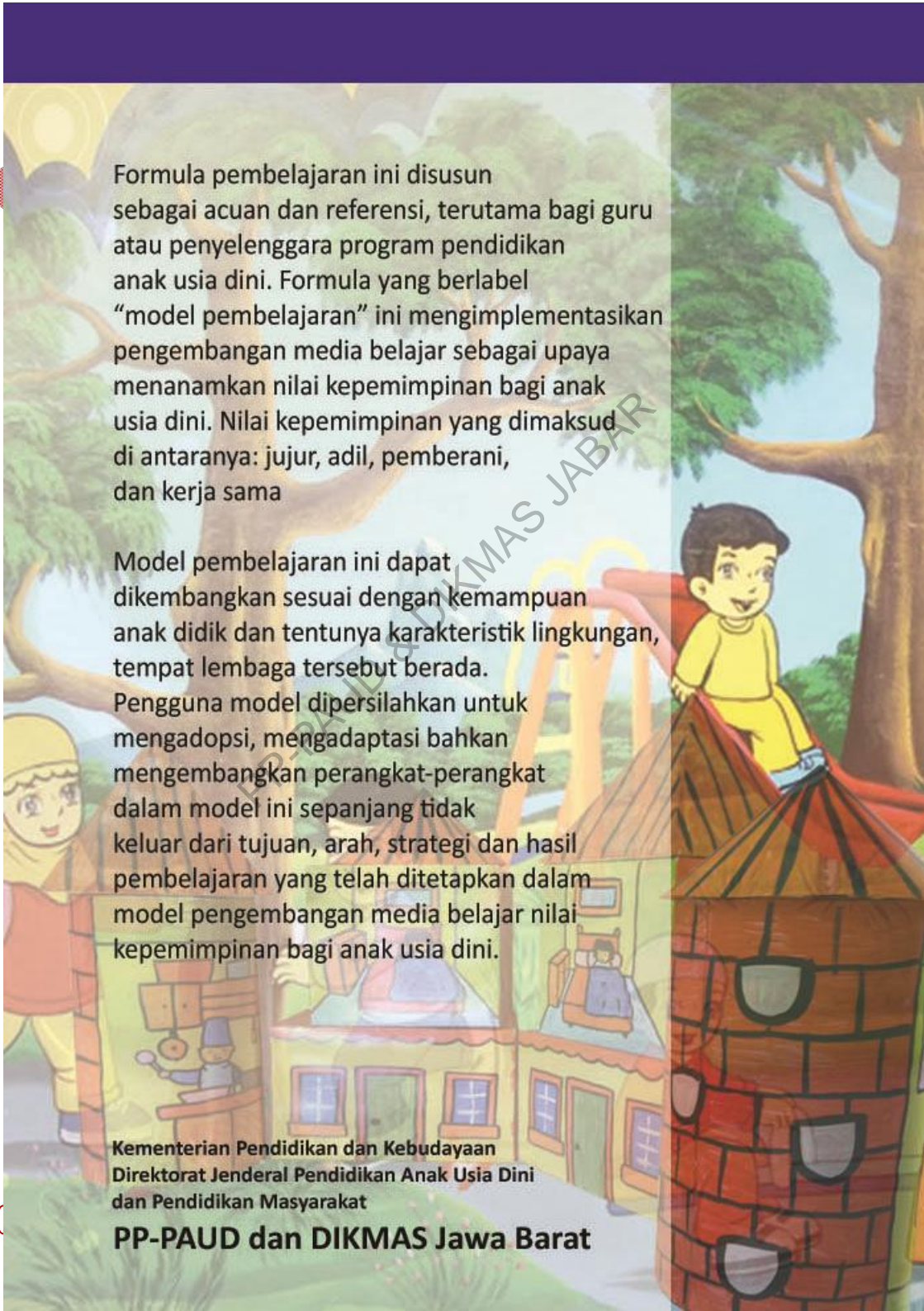
Penutup

Kelak, dalam kehidupan anak, jiwa kepemimpinan menjadi salah satu penentu keberhasilannya. Mengasahnya sejak dini sama artinya menyiapkan bekal bagi anak meraih kesuksesan.

Dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari berbagai variabel pokok yang saling berkaitan yaitu kurikulum, guru, pembelajaran, peserta. Dimana semua komponen ini bertujuan untuk kepentingan peserta. Berdasarkan hal tersebut pendidik dituntut harus mampu menggunakan berbagai model pembelajaran agar peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar. Hal ini dilatar belakangi bahwa peserta didik bukan hanya sebagai objek tetapi juga merupakan subjek dalam pembelajaran. Peserta didik harus disiapkan sejak awal untuk mampu bersosialisasi dengan lingkungannya, sehingga berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Model-model pembelajaran sosial merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan di kelas dengan melibatkan peserta didik secara penuh (*student center*), sehingga peserta didik memperoleh pengalaman dalam menuju kedewasaan, peserta dapat melatih kemandirian, peserta didik dapat belajar dari lingkungan kehidupannya.

Daftar Pustaka

- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Karakter, Solusi yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. 2004. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bhakti.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum PAUD
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Pers.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.



Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



Panduan Guru

Pengembangan Media Pembelajaran Nilai
Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

Seri Karakter
Penumbuhan nilai
KEPEMIMPINAN
Bagi Anak Usia Dini

BIG PUZZLE

Penumbuhan Nilai Jujur, Adil,
Pemberani, dan Kerjasama





Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“BIG PUZZLE BINATANG”

Penanggung Jawab:

Muhammad Hasbi

Pengembang:

Ujang Rahmat

Rochaeni Esa Ganesha

Farhan Yamin

Pakar:

Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:

PAUD Kartina Kabupaten Garut

PAUD Sekolah Alam Pelopor Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:

Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan, kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karuniaNya, alhamdulillah kami telah berhasil menyelesaikan “Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini dengan nama “Big Puzzle Binatang”.

Media yang telah dikembangkan ini telah diujicoba di lembaga PAUD dengan harapan dapat membantu pendidik dalam memberikan pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan kepada anak dengan mengkonkretkan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK yang dapat dijelaskan melalui pemanfaatan Media Pembelajaran agar maksimal dan berdampak pada pertumbuhan dan pengembangan anak usia dini yang optimal.

Akhirnya kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu tersusunnya panduan ini, semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan terutama pendidik PAUD di Indonesia.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.
NIP197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan.....	1
Tujuan.....	2
Sasaran	2
Langkah Penggunaan Panduan.....	3
Rancangan Media “Big Puzzle”	5
Alat dan Bahan yang Digunakan.....	6
Proses Pembuatan	6
Syarat Penggunaan	8
Tata Cara Penggunaan Media	8
Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar	10
Penutup	15



Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Tujuannya, adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan ini, sebagai seorang pendidik tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang pembimbingan dan pengasuhan saja, tetapi juga membutuhkan pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

Panduan ini berisi tentang rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan oleh pendidik di lapangan dalam melakukan stimulasi kepemimpinan kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.



Tujuan

Secara umum setelah membaca panduan ini, pendidik diharapkan dapat merancang pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul dan bentuk media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/ indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya.



Sasaran

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik Anak usia Dini di kelompok Bermain, TK (Taman Kanak-Kanak), TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran nilai kepemimpinan pada anak terutama dalam menanamkan nilai/ perilaku jujur, adil, kerjasama, dan pemberani.




Langkah Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran kepemimpinan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat distimulasikan kepada anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bacalah isi panduan ini dengan seksama
2. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
3. Yakinkan diri Anda bahwa Anda telah siap untuk mempelajarinya
4. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang Anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan Anda dalam melaksanakan penumbuhan nilai kepemimpinan pada anak usia dini.
5. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
6. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan jenis media dan nilai-nilai yang akan ditanamkan/ diberikan dalam kegiatan belajar anak

- 
7. Bila sudah disepakati siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media
 8. Buatlah media tersebut sesuai dengan langkah yang sudah dijelaskan pada panduan ini
 9. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai
 10. Bila media sudah selesai buatlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan masukanlah media yang akan Anda buat dalam RPPH tersebut sebagai salah satu media yang akan digunakan dalam pembelajaran
 11. Selamat mencoba dan semoga bermanfaat.



Rancangan Media “Big Puzzle”

Kompetensi Dasar yang Dikembangkan	<p>1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p> <p>2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.</p> <p>3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif “Menyusun Puzzle Binatang”</p> <p>3.8. Mengenal Lingkungan Alam</p> <p>4.8. Menyajikan berbagai karya dalam bentuk (gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh tentang binatang)</p> <p>3.11. Memahami bahasa ekspresif</p> <p>4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif “menyebutkan nama-nama binatang</p>
Nilai Kepemimpinan yang Dikembangkan	Kerjasama Berani



Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat :

1. Gunting/ Cutter
2. Pensil/ spidol
3. Penggaris
4. Kuas

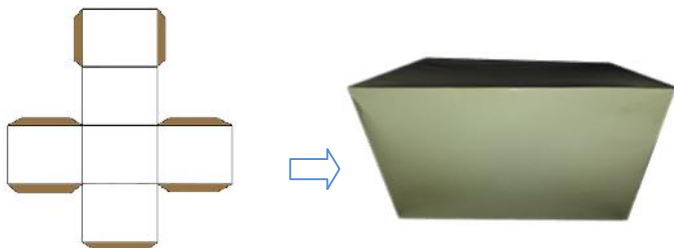
Bahan :

1. Karton duplek
2. Lem Kayu/Fox
3. Cat Air (asturo)



Proses Pembuatan

1. Buatlah pola gambar di atas kertas duplek (bentuk kubus berukuran panjang 15 cm lebar 15 cm sebanyak 6 buah).





2. Berilah lem pada pola gambar yang sudah dibuat dan bentuklah menjadi kubus
3. Ambil kubus 1 dan 2 kemudian gambarlah setiap sisinya menjadi perbagian kepala, (kita buat binatang yang hidup di air, darat, udara, binatang dapat dipelihara dan yang tidak dapat dipelihara).



Gambarlah Kubus 3 dan 4 dengan sebagian kanan dan kiri badan binatang

4. Gambarlah Kubus 5 dan 6 kaki kanan dan kiri binatang



Syarat Penggunaan

1. posisi guru dan anak duduk melingkar di karpet
2. media ini dimainkan oleh anak
3. Media Pembelajaran Big Puzzle ini dapat di gunakan oleh guru sebagai media yang digunakan dalam memperkenalkan macam-macam binatang dan menstimulasi motorik halus pada saat anak menyusun big puzzle.



Tata Cara Penggunaan Media

Media Belajar Big Puzzle digunakan guru di dalam ruang bermain/ kelas pada saat menyampaikan tema binatang sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan potongan big puzzle di atas meja.



2. Guru dan anak duduk melingkar di atas karpet.
3. Guru menyampaikan tema “binatang” dilanjutkan dengan berdiskusi tentang subtema “binatang yang hidup di air darat udara dan binatang yang dapat di pelihara dan tidak dapat dipelihara”.



4. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati dan kemudian buka percakapan dengan mendiskusikan binatang-binatang yang ada pada Big Puzzle.
5. Guru memilih 6 anak dan memberikan kesempatan kepada masing-masing anak untuk memilih salah satu potongan puzzle
6. Guru meminta untuk bekerja sama menyusun big puzzle.
7. Anak menyimak petunjuk dari guru seperti “su-

sunlah binatang yang hidup di darat”.

8. Setelah anak menyimak perintah dari guru anak menyusun big puzzle disini ada kerjasama yang akan diperlihatkan oleh anak pada saat menyusun.
9. Guru memberikan kesempatan pada semua anak untuk melakukan kegiatan menyusun big puzzle.
10. Guru menjelaskan nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan menyusun big puzzle yaitu: nilai kerjasama dan pembelajar.



Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar

Penilaian dapat dilakukan melalui observasi dengan menggunakan catatan harian dalam bentuk format ceklis sebagai berikut:

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
Nilai moral dan agama	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa	Anak terbiasa menghargai hasil karya teman				



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
		syukur kepada tuhan					
Sosial emosional	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Anak terbiasa Mengantri menunggu giliran dalam bermain pancingan				
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Anak mampu mengungkapkan jenis binatang yang terdapat pada big puzzle				
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa)					



12

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
		secara verbal dan non verbal)					
Kognitif	3.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Anak mampu menyusun kepingan big puzzle menjadi bentuk utuh.				
	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif					
	3.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)	Anak mengetahui nama, dan ciri-ciri binatang pada big puzzle				
	4.8	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan					



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
		dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh					
Fisik motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Anak mampu menggerakkan seluruh anggota tubuhnya dalam meniru gerakan binatang yang ada pada big puzzle.				
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan					



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
		motorik kasar dan halus					
Seni	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak mampu mengcat gambar binatang.				
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media					

BB, MB, BSB, BSH diisi dengan inisial nama Anak

Catatan :

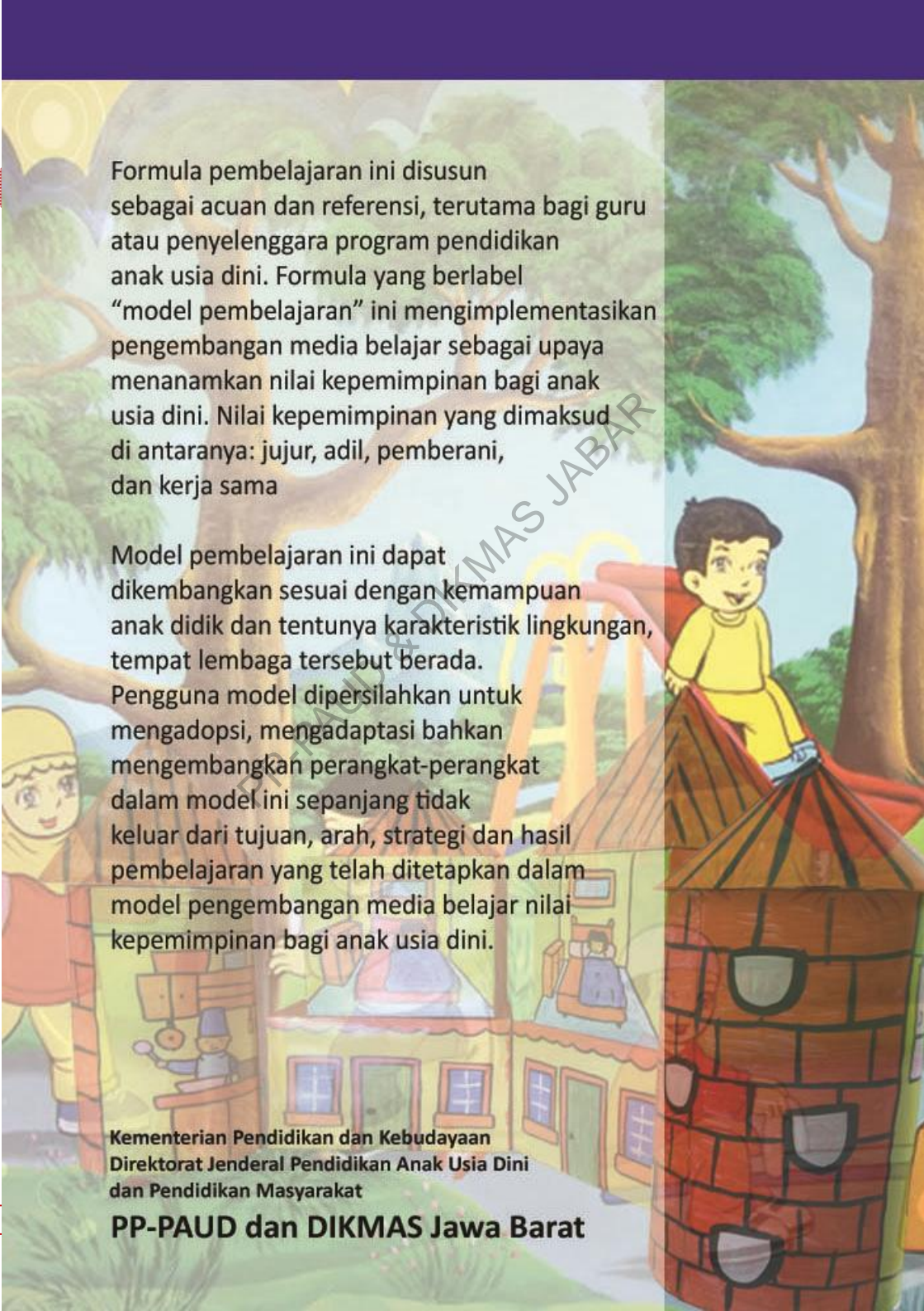
- **BB** artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- **MB** artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- **BSH** artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan.



Penutup

Media Pembelajaran Big Puzzle dapat digunakan oleh anak dalam stimulasi motorik halus, koordinasi antara mata dengan tangan, keterampilan pemecahan masalah dan penalaran, aspek sosial emosional dimana anak bisa bekerja sama dengan temannya dalam menyusun puzzle dan bisa melatih kesabaran anak, ketekunan dan ketelitian dalam menyusun puzzle tersebut.

Indikator yang dikembangkan melalui media ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing lembaga sesuai perkembangan usia anak.



Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



BOWLING KEBERANIAN

Penumbuhan Nilai Jujur, Adil,
Pemberani, dan Kerjasama



**BOWLING
KEBERANIAN**

DIKMAS JABAR



Panduan Pengembangan Media Pembelajaran

Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“Bowling Keberanian”

Penanggung Jawab:
Muhammad Hasbi

Pengembang:
Ujang Rahmat
Rochaeni Esa Ganesha
Farhan Yamin

Pakar:
Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:
PAUD Sekolah Alam Pelopor Kabupaten Bandung
PAUD Kartina Kabupaten Garut

Tata Letak & Desain Sampul:
Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan, kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karuniaNya, alhamdulillah kami telah berhasil menyelesaikan Media pembelajaran Kepeimpinan Bagi Anak Usia Dini dengan nama “Bowling Keberanian”.

Media yang telah dikembangkan ini telah diujicoba di lembaga PAUD dengan harapan dapat membantu pendidik dalam memberikan pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan kepada anak dengan mengkonkretkan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK yang dapat dijelaskan melalui pemanfaatan Media Pembelajaran agar maksimal dan berdampak pada pertumbuhan dan pengembangan anak usia dini yang optimal.

Akhirnya kami ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu tersusunnya panduan ini, semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan terutama pendidik PAUD di lapangan.

Bandung, November 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd
NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan.....	1
Tujuan.....	2
Sasaran	2
Langkah Penggunaan Panduan.....	3
Rancangan Media “Bowling Keberanian”	5
Alat dan Bahan yang Digunakan.....	7
Proses Pembuatan	8
Syarat Penggunaan	12
Tata Cara Penggunaan Media	13
Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar	14
Penutup	20



Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan ini, sebagai seorang pendidik tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang pembimbingan dan pengasuhan saja, tetapi juga membutuhkan pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

Panduan ini berisi tentang rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan oleh pendidik di lapangan dalam melakukan stimulasi kepemimpinan kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.



Tujuan

Secara umum setelah membaca panduan ini, pendidik diharapkan dapat merancang pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul dan bentuk media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/ indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya.



Sasaran

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik Anak usia Dini di Lembaga Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain, TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran nilai kepemimpinan pada anak terutama dalam menamakan nilai/ perilaku jujur, adil, kerjasama, integritas, pemberani, dan pembelajar.



Langkah Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran kepemimpinan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat distimulasikan kepada anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah pembuatan media secara umum dilakukan dengan cara :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak
2. Merumuskan tujuan pembelajaran (STPPA :KI, KD dan Indikator, lihat permendikbud no 137)
3. Menentukan judul/tema
4. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
5. Menuliskan naskah media
6. Mengembangkan alat ukur keberhasilan (instrumen Evaluasi)
7. Mengadakan tes dan revisi (ujicoba media pada saat pembelajaran)

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
2. Tentukan aspek dan tahap perkembangan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada waktu tertentu.
3. Jadikan aspek yang dilihat sebagai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
4. Yakinkan diri, bahwa Anda telah siap untuk memelajarinya
5. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anda dalam melaksanakan pembelajaran/ penanaman nilai kepemimpinan pada anak usia dini.
6. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
7. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan jenis media dan nilai-nilai yang akan ditanamkan/ diberikan dalam kegiatan belajar anak
8. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media
9. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai



Rancangan Media “Bowling Keberanian”

Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri dan kreatif
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.13 Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (137)
- 3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: terampil melempar bola bowling)
- 3.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menghubungkan gambar pada bowling)

- dengan tulisan beserta gerakannya)
- 3.10 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan kegiatan untuk memainkan bowling keberanian)
 - 3.12 Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya
 - 2.5 Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi
 - 2.7 Bermain dengan teman sebaya, berbagi dengan orang lain, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran
 - 2.4 Anak mampu bergerak sesuai gambar dengan indah

Nilai Kepemimpinan yang dikembangkan
Pemberani



Alat dan Bahan yang Digunakan

1. Alat yang digunakan:

1. Botol kemasan air minum 500 ml
2. Cat kayu
3. Kuas
4. Tiner
5. Kerang
6. Macam-macam gambar kegiatan
7. HVS
8. Gunting
9. Solasi lakban besar

2. Bahan yang digunakan :

1. Koran bekas
2. Solasi lakban besar



Proses Pembuatan

1. Siapkan botol air minum kemasan 10 buah



2. Cat seluruh badan botol, Jemur hingga mengering



3. Bagian tengah badan diisi dengan gambar-gambar yang sudah di siapkan





4. Bagian bawah gambar ditempel kata yang menerangkan gambar tersebut

9



5. Bagian atas badan botol air minum, diberi nomor dengan cara di cat





6. Masukan cangkang kerang ke dalam botol



7. Tahap membuat bola bowling. Siapkan kertas-kertas atau koran bekas yang sudah tidak terpakai, kemudian remas remas sampai membentuk bola





- Bungkus bola tersebut dengan keresek lalu rekatkan dengan solasi atau lakban besar

11



- Bentuk hasil akhir dari pembuatan media





Syarat Penggunaan

1. Suasana/ *blocking* kelasnya



2. Media ini digunakan oleh anak





Tata Cara Penggunaan Media

Cara menggunakan media:

1. Guru mempersiapkan bowling beserta bolanya
2. Guru dan anak berdiri melingkar dengan media bowling keberanian berada di tengahnya
3. Guru menjelaskan dan memperagakan cara bermain bowling keberanian tersebut
4. Guru bersama anak membuat barisan antri
5. Guru mempersilahkan 1 anak melempar bola ke arah bowling tersebut
6. Anak yang melempar tersebut dipersilahkan mengambil bowling yang terjatuh dan membaca gambar pada bowling tersebut kemudian menirukan gerakannya
7. Seluruh anak bergantian memainkannya
8. Guru memberikan penguatan pada anak yang sudah berani melakukan gerakan pada gambar tersebut, baik berupa tepuk tangan, acungan jempol, ucapan terimakasih, hebat, dan lain sebagainya.



Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar

Format Penilaian Bowling Keberanian

Format ceklis

Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator Penilaian	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral Agama	2.1 3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	Anak terbiasa berperilaku jujur dan berani bermain pohon keberanian				
Fisik Motorik	3.3 4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk penggunaan motorik kasar dan motorik halus	Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: terampil melempar				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator Penilaian	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	bola bowling)				
Kognitif	3.6 4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di	Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menghubungkan gambar pada bowling dengan tulisan beserta gerakannya)				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator Penilaian	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya					
Bahasa	3.10 4.10 3.12	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan	Anak mampu melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan kegiatan untuk memainkan bowling				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator Penilaian	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
	4.1 2	membaca a) Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	keberanian) Anak mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya				
Sosial emosional	2.5 2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap	Anak mampu memperlihatkan kemampuan diri untuk sabar dan berani dengan situasi Anak mampu bermain dengan teman				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator Penilaian	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	sebaya Anak mampu berbagi dengan orang lain Anak terbiasa bersikap kooperatif dengan teman mau bergantian Anak terbiasa menunjukkan sikap menghargai teman ketika tampil				
Seni	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik	anak mampu bergerak sesuai gambar pada bowling dengan indah				

BB, MB, BSB, BSH diisi dengan inisial nama Anak

Catatan :

- **BB** artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- **MB** artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;



- **BSH** artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Format Catatan Anekdot

Nama anak :
Kelas :
Usia :

Tanggal	Waktu	Tempat	Peristiwa	Indikator
				Berupa (BB, MB, BSB, BSH)

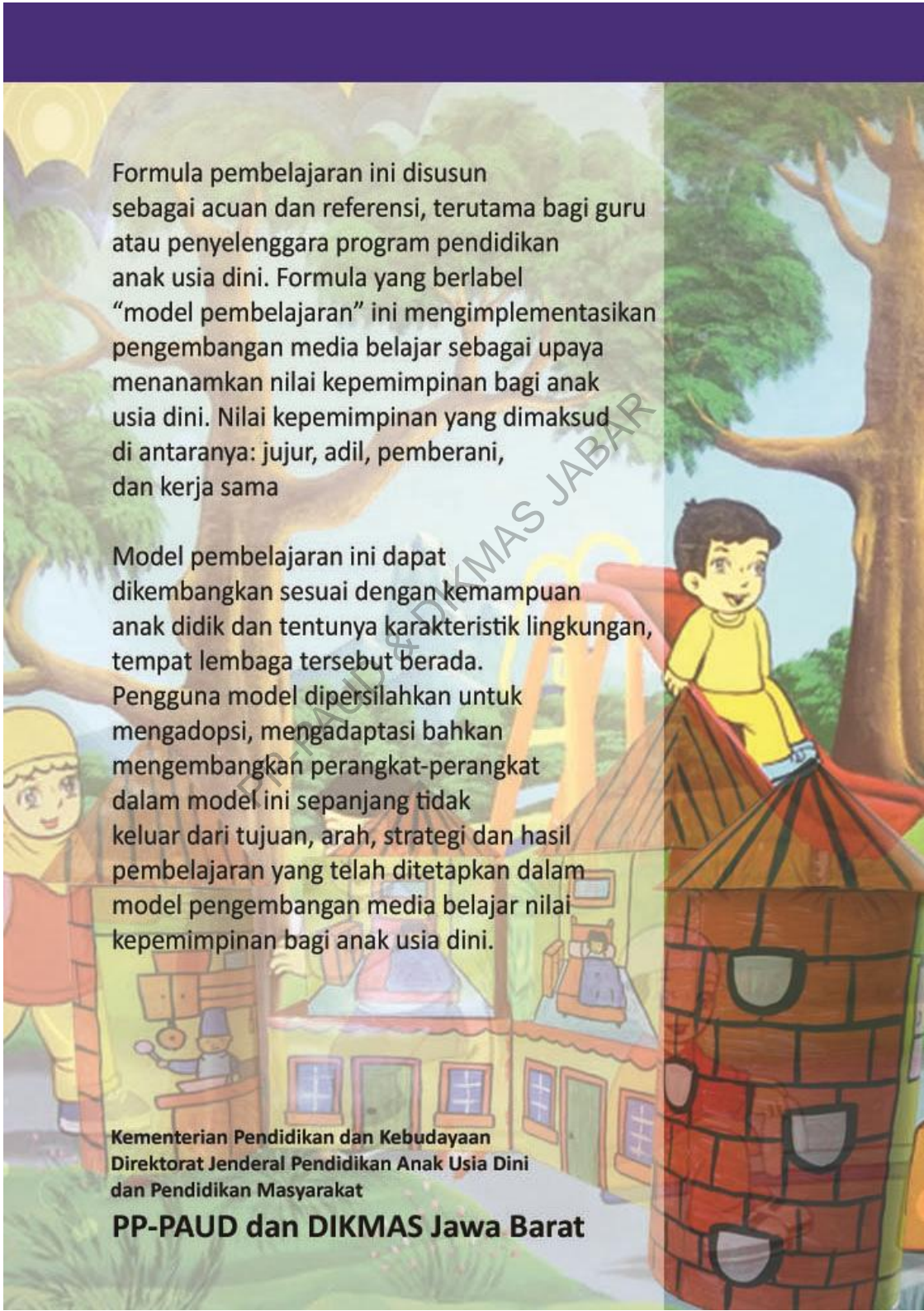


Penutup

Media ini merupakan media yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menghubungkan gambar pada bowling dengan tulisan beserta gerakannya).

Dalam penggunaan media ini, diharapkan guru dapat memberikan penguatan pada anak yang sudah berani melakukan gerakan pada gambar tersebut, baik berupa tepuk tangan, acungan jempol, ucapan terimakasih, hebat, dan lain sebagainya.

Nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan menyusun Bowling Keberanian yaitu: nilai pemberani.



Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



Panduan Guru

Pengembangan Media Pembelajaran Nilai
Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

Seri Karakter
Penumbuhan nilai
KEPEMIMPINAN
Bagi Anak Usia Dini

CANANG

Penumbuhan Nilai Pemberani

CANANG

carita nangtung

OPERA DIKMAS JABAR

CANANG

carita nangtung

Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“Canang”

Penanggung Jawab:
Muhammad Hasbi

Pengembang:
Ujang Rahmat
Rochaeni Esa Ganesha
Farhan Yamin

Pakar:
Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:
PAUD Sekolah Alam Pelopor Kabupaten Bandung
PAUD Kartina Kabupaten Garut

Tata Letak & Desain Sampul:
Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan, kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karuniaNya, alhamdulillah kami telah berhasil menyelesaikan Media pembelajaran Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini dengan nama “Canang”.

Media yang telah dikembangkan ini telah diujicoba di lembaga PAUD dengan harapan dapat membantu pendidik dalam memberikan pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan kepada anak dengan mengkonkretkan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK yang dapat dijelaskan melalui pemanfaatan Media Pembelajaran agar maksimal dan berdampak pada pertumbuhan dan pengembangan anak usia dini yang optimal.

Akhirnya kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu tersusunnya panduan ini, semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan terutama pendidik PAUD di lapangan.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd
NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan.....	1
Tujuan.....	2
Sasaran	2
Langkah Penggunaan Panduan.....	3
Rancangan Media “Canang”	5
Alat dan Bahan yang Digunakan.....	6
Proses Pembuatan	7
Syarat Penggunaan	18
Tata Cara Penggunaan Media	19
Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar	21
Penutup	30



Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan ini, sebagai seorang pendidik tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang pembimbingan dan pengasuhan saja, tetapi juga membutuhkan pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

Panduan ini berisi tentang rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan oleh pendidik di lapangan dalam melakukan stimulasi kepemimpinan kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.



Tujuan

Secara umum setelah membaca panduan ini, pendidik diharapkan dapat merancang pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul dan bentuk media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya.



Sasaran

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik Anak usia Dini di Lembaga Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain, TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran nilai kepemimpinan pada anak terutama dalam menanamkan nilai/ perilaku jujur, adil, kerjasama, integritas, pemberani, dan pembelajar.



Langkah Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran kepemimpinan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat distimulasikan kepada Anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah pembuatan media secara umum dilakukan dengan cara :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak
2. Merumuskan tujuan pembelajaran (STPPA : KI, KD dan Indikator, lihat Permendikbud no 137)
3. Menentukan judul/tema
4. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
5. Menuliskan naskah media
6. Mengembangkan alat ukur keberhasilan (instrumen Evaluasi)
7. Mengadakan tes dan revisi (ujicoba media pada saat pembelajaran)

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
2. Tentukan aspek dan tahap perkembangan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada waktu tertentu.
3. Jadikan aspek yang dilihat sebagai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
4. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
5. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anda dalam melaksanakan pembelajaran/ penanaman nilai kepemimpinan pada anak usia dini.
6. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
7. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan jenis media dan nilai-nilai yang akan ditanamkan/ diberikan dalam kegiatan belajar anak
8. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media
9. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.



Rancangan Media “Canang”

Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 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

- 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 (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 3.15 4.15 Bermain drama sederhana

Nilai Kepemimpinan yang Dikembangkan
Pemberani



Alat dan Bahan yang Digunakan

1. Alat-alat yang digunakan :

Pensil	Gunting
Spidol hitam	Double tip
Lem kayu	Pensil warna
Alat Laminasi	Solasi
Cutter	Daluang



Kertas HVS	Penggaris
Tusuk sate	Benang kasur
Plastik laminasi	Kardus
Kuas	Wadah cat

2. Bahan-bahan yang digunakan :

Kertas lipat	Wijen Baru
Kulit Telur	Pewarna makanan



Proses Pembuatan

1. Proses Pembuatan

Proses 1 (Persiapan)

- a. Siapkan Karton “Daluang”





8

b. Lipat Karton daluang menjadi 2 bagian



c. Ukur panjang dan lebar daluang





d. Buat sketsa di kertas HVS

9



Proses II (Pembuatan Miniatur)

a. Siapkan kardus dan kupas bagian kardus untuk pembuatan miniatur sekolah



- b. Gunting dan buat kardus menjadi pola sekolah



- c. Buat atap sekolah, pintu, dan jendela lalu tempel pada pola sekolah yang telah dibuat



- d. Buat miniatur ayunan menggunakan kardus





- e. Lapsi miniatur sekolah dan miniatur ayunan yang telah dibuat menggunakan lem kayu agar mengkilap. Simpan bagian ini

11



- f. Buat miniatur *rope climbing* menggunakan benang kasar.





PROSES III (PEMBUATAN TOKOH)

- a. Sediakan HVS lalu buat sketsa gambar orang dan perbanyak dengan cara di fotokopi



- b. Tebalkan sketsa dengan spidol hitam





c. Warnai gambar yang telah selesai ditebalkan



13

d. Gunting semua gambar



e. Laminasi gambar yang telah selesai digunting





f. Gunting hasil laminasi



g. Tempelkan tusuk sate di belakang miniatur orang





PROSES IV (PEMOTONGAN BUKU)

15

- a. Ambil daluang yang telah dilipat menjadi 2 bagian, buat pola garis pada bagian belakang daluang menggunakan penggaris dan pensil agar membuat miniatur berdiri saat buku dibuka



- b. Potong pola garis pada daluang menggunakan Cutter



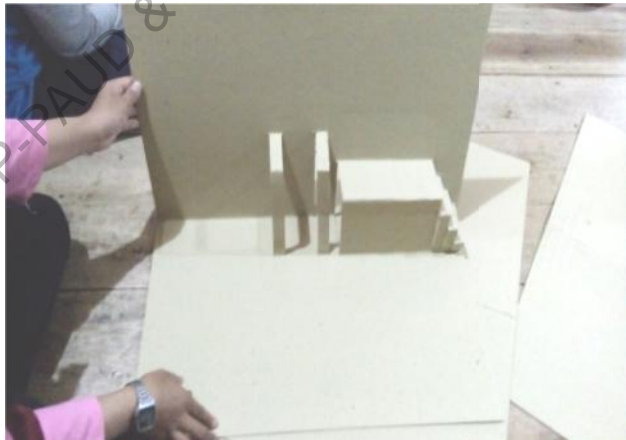


16

- c. Buat lipatan pada pola garis yang telah dipotong tadi, tutup daluang dan tekan-tekan



- d. Buka daluang dan selesai pada tahap ini.





Proses V (*Finishing*)

17

- a. Tempelkan semua miniatur pada daluang yang telah siap



- b. Pengecekan ulang agar bagian yang kurang sempurna dapat diperbaiki.
- c. Tahap terakhir adalah *finishing* cover dan seluruh bagian yang kurang sempurna.



Syarat Penggunaan

1. Suasana/ blocking kelasnya





2. Media ini digunakan oleh guru dan anak

19



Tata Cara Penggunaan Media

Cara menggunakan media:

1. Guru mempersiapkan media Canang dan miniatur orang dalam 2 buah kotak
2. Guru dan anak duduk melingkar, dengan media Canang berada di dalam lingkaran tersebut
3. Guru menggunakan media Canang untuk bercerita.
4. Guru memberikan pertanyaan pada anak tentang apa yang telah diceritakan
5. Guru menjelaskan penggunaan media untuk digunakan anak
6. Guru merencanakan pembagian anak kedalam 2

atau 4 atau 6 kelompok anak sesuai jumlah anak di dalam kelas yang terdiri dari 3-4 anak/ kelompok.

7. Guru memberikan pertanyaan, dan yang dapat menjawab dapat memilih temannya untuk bermain menjadi satu kelompok/ kesempatan.
8. Guru memberikan pertanyaan kedua untuk membentuk kelompok kedua.
9. Guru membagikan miniatur orang kepada anak yang bermain.
10. Guru mempersilahkan 2 kelompok anak tersebut untuk bermain
11. Setelah selesai, maka giliran kelompok lain untuk bermain

Setelah anak mengerti dengan cara bermain sampaikan pada anak bahwa saat bermain anak harus percaya diri, dan saat menunggu giliran anak harus bersabar.



Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar

Format Penilaian Canang

Format Ceklis

Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral Agama	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Anak terbiasa berperilaku santun (menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar saat bermain peran mikro)				
Fisik	3.3	Mengen	Anak				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
Motorik	4.3	al anggota tubuh, fungsi, dan gerakan nya untuk pemangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk pemangan motorik kasar	terampil menggunakan tangan saat memainkan miniatur orang				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		dan halus					
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu terhadap apa yang dilihatnya				
	3.7	Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal,	Anak mampu mengenal lingkungan sosial saat bermain peran mikro				
	4.7		Anak mampu				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		tempat ibadah, budaya, transportasi)	menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (teman dan lingkungan sekolah) dalam bentuk bermain peran.				
		Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah,					



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		budaya transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh					
Bahasa	3.10 4.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan	Anak mampu menyimak saat guru bercerita dan anak mampu menggambar kembali isi cerita saat				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
	3.1 1	berbaha sa reseptif (menyim ak dan membac a) Memah	bermain peran mikro.				
	4.1 1	ami bahasa ekspresi f (mengu ngkapka n bahasa secara verbal dan non verbal) Menunju kkan kemamp uan					



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		berbaha sa ekspresi f (mengu ngkapka n bahasa secara verbal dan non verbal					
Seni	3.1 5 4.1 5	Bermain drama sederhana	Anak mampu menunjuk kan kemampu an dalam bermain drama sederhan a.				
Sosial emosional	2.5	Memiliki perilaku	Anak terbiasa				

Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
	2.7	yang mencerminkan sikap percaya diri Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri dan sabar dalam menunggu giliran	memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri dan sabar dalam menunggu giliran				

BB, MB, BSB, BSH diisi dengan inisial nama Anak

Catatan :

- **BB** artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- **MB** artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- **BSH** artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.



Format catatan anekdot

29

Nama anak :

Kelas :

Usia :

Tanggal	Waktu	Tempat	Peristiwa	Indikator
				Berupa (BB, MB, BSB, BSH)

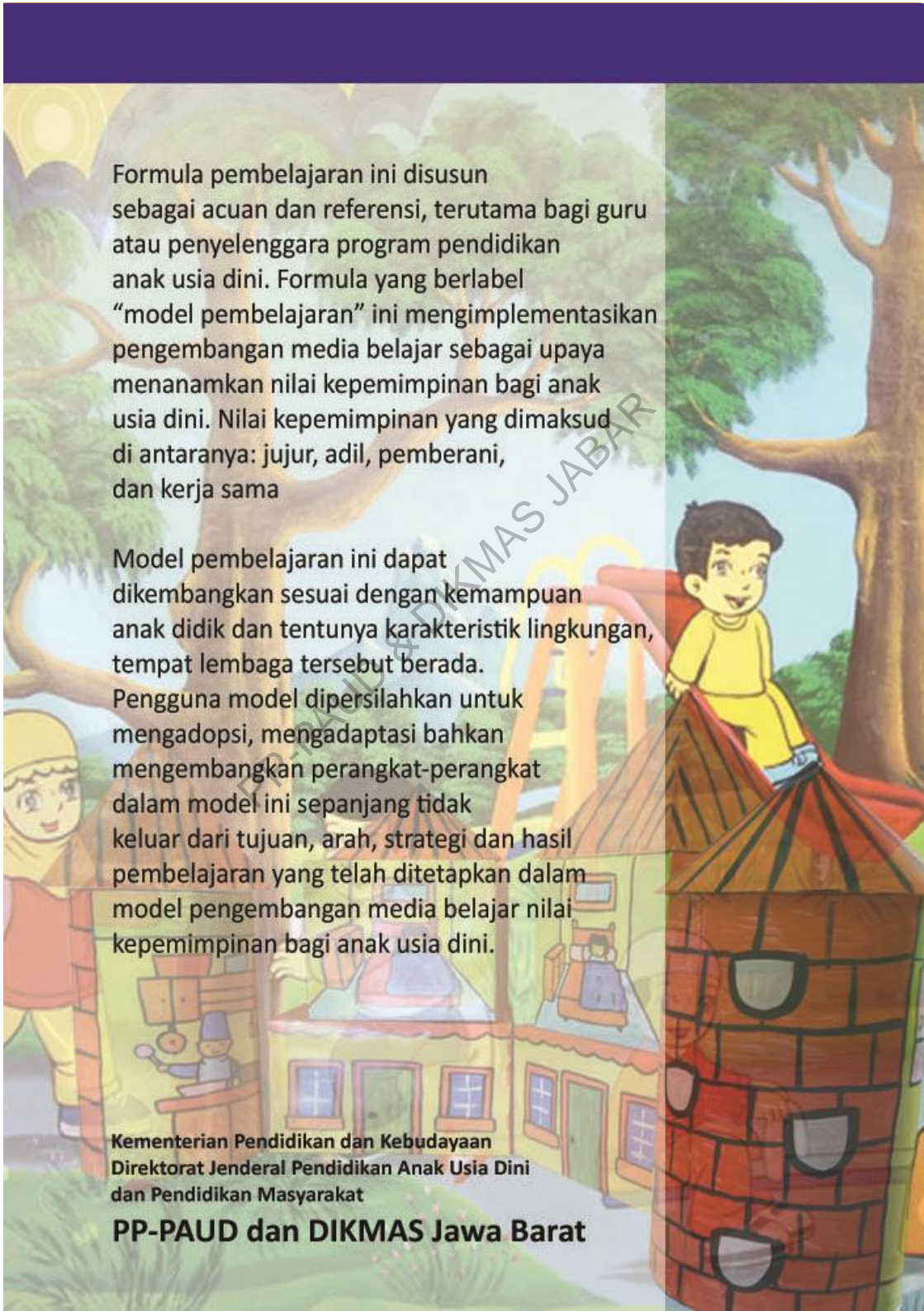


Penutup

Media Carita Nangtung (Canang) ini dilakukan oleh Guru dan anak duduk dalam posisi melingkar, dengan media Canang berada di dalam lingkaran tersebut.

Dalam penggunaannya, guru harus menyampaikan kepada anak-anak bahwa saat bermain anak harus percaya diri, dan saat menunggu giliran anak harus bersabar.

Nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan menyusun Media Belajar Canang yaitu: nilai adil, jujur, pemberani, dan kerjasama.

The background of the page is a colorful illustration. On the right side, a young boy with dark hair, wearing a yellow long-sleeved shirt and pants, is sitting on top of a tall, cylindrical brick tower. The tower is made of red bricks and has several small, dark, semi-circular openings. In the background, there are green trees, a yellow sun in the sky, and a village with several houses. One house has a person sitting on a porch. The overall scene is bright and cheerful.

Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



KALENDER KATA

Penumbuhan Nilai Jujur, Adil,
Pemberani, dan Kerjasama



Kalender

Kata

PAUD
Kareina
Garut

Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“KALENDER KATA”

Penanggung Jawab:
Muhammad Hasbi

Pengembang:
Ujang Rahmat
Rochaeni Esa Ganessa
Farhan Yamin

Pakar:
Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:
PAUD Kartina Kabupaten Garut
PAUD Sekolah Alam Pelopor

Tata Letak & Desain Sampul:
Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Puji-syukur kita panjatkan, kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karuniaNya, alhamdulillah kami telah berhasil menyelesaikan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini dengan nama “Kalender Kata”.

Media yang telah dikembangkan ini telah diujicoba di lembaga PAUD dengan harapan dapat membantu pendidik dalam memberikan pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan kepada anak dengan mengkonkretkan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK yang dapat dijelaskan melalui pemanfaatan Media Pembelajaran agar maksimal dan berdampak pada pertumbuhan dan pengembangan anak usia dini yang optimal.

Akhirnya kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu tersusunnya panduan ini, semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan terutama pendidik PAUD di lapangan.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.
NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan.....	1
Tujuan.....	2
Sasaran	2
Langkah Penggunaan Panduan.....	3
Rancangan Media “Kalender Kata”	5
Alat dan Bahan yang Digunakan.....	6
Proses Pembuatan	7
Syarat Penggunaan	9
Tata Cara Penggunaan Media	10
Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar	13
Penutup	18



Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan ini, sebagai seorang pendidik tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang pembimbingan dan pengasuhan saja, tetapi juga membutuhkan pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

Panduan ini berisi tentang rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan oleh pendidik di lapangan dalam melakukan stimulasi kepemimpinan kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.



Tujuan

Secara umum setelah membaca panduan ini, pendidik diharapkan dapat merancang pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul dan bentuk media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/ indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya



Sasaran

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik Anak usia Dini di kelompok Bermain, TK (Taman Kanak-Kanak), TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran nilai kepemimpinan pada anak terutama dalam menanamkan nilai/prilaku jujur, adil, kerjasama, integritas, pemberani, dan pembelajar.



Langkah Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran kepemimpinan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat distimulasikan kepada Anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bacalah isi panduan ini dengan seksama
2. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
3. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
4. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anda dalam melaksanakan pembelajaran/ penanaman nilai kepemimpinan pada anak usia dini.
5. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
6. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan jenis media dan nilai-nilai yang akan ditanamkan/ diberikan dalam kegiatan belajar



- anak
7. Bila sudah disepakati, siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media
 8. Buatlah media tersebut sesuai dengan langkah yang sudah dijelaskan pada panduan ini
 9. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai
 10. Bila media sudah selesai buatlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan masukkanlah media yang akan anda buat dalam RPPH tersebut sebagai salah satu media yang akan digunakan dalam pembelajaran
 11. Selamat mencoba semoga bermanfaat.



Rancangan Media “Kalender Kata”

Kompetensi Dasar yang Dikembangkan	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	3.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, dll)
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, dll)
	3.10	Memahami bahasa reseptif (Menyimak dan membaca)
	4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
Nilai Kepemimpinan yang Dikembangkan	Pembelajar, Pemberani	



Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat :

1. Gunting/ Cutter
2. Penggaris
3. Kuas
4. Mesin Jahit
5. Pensil
6. Spidol/pensil warna

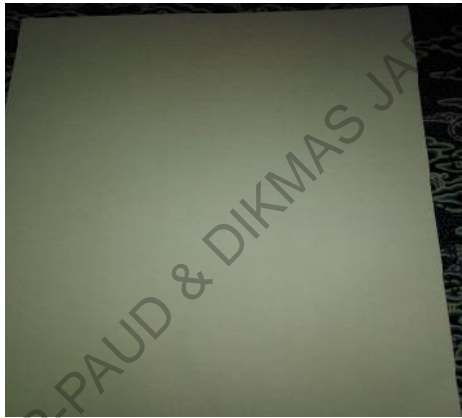
Bahan :

1. Kertas Duplek 5 lembar
2. Kertas daluang (untuk cover)
3. Lem kayu/ fox
4. Cat Air
5. Plastik mika
6. Ring
7. Benang



Proses Pembuatan

1. Buatlah pola segi empat dengan ukuran tinggi 20 cm lebar 7 cm sebanyak 8 lembar kertas duplek (untuk gambar kata)



2. Gunting sesuai pola
3. Buatlah dudukan kalender dari duplek dengan ukuran, lebar 20 cm, panjang 27 cm, dan untuk kaki kalender tengah panjang 10 cm, lipat semua bagian sesuai ukuran, pada ukuran tengah bagi dua bagian (5 cm) dengan cara me-

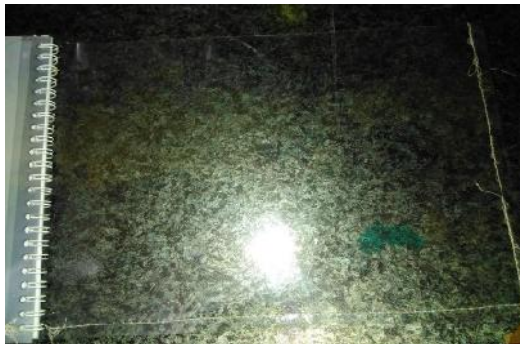


lipat (untuk memudahkan melipat potong lipatan tersebut dengan memakai *cutter* tanpa tembus ke bagian bawah).

4. Gambarlah pada pola segi empat binatang atau benda sesuai dengan huruf vokal. Tuliskan huruf vokal pada bagian atas, Gambar pada bagian tengah (ayam, ikan, ular, elang, obat atau-Orang utan) dan tuliskan namanya pada bagian bawah sesuai gambar.



5. Jahitlah plastik mika dengan ukuran panjang 21cm lebar 28 cm hanya pada bagian sisi kiri dan bawah, pada bagian atas dan kanan jangan dijahit.





6. Setiap bagian atas pada plastik beri lubang untuk memasang ring kawat

9



7. Susunlah dan pasang ring menjadi sebuah kalender kata
8. Sisipkan lembar kata ke plastik pada bagian yang tidak di jahit
9. Kalender kata siap untuk digunakan



Syarat Penggunaan

1. Posisi guru dan anak duduk melingkar di karpet
2. Media ini dimainkan oleh anak
3. Media pembelajaran kalender kata ini dapat digunakan oleh guru sebagai media yang digunakan dalam memperkenalkan macam huruf vokal



Tata Cara Penggunaan Media

Media Belajar Kalender kata dipergunakan guru di dalam ruang bermain/ kelas pada saat menyampaikan tema binatang sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

1. Anak duduk dengan posisi setengah lingkaran dan guru di tengah depan anak



2. Guru mengenalkan media kalender kata
3. Lalu guru mengenalkan huruf-huruf vokal pada anak (a,i,u,e,o) dengan tepuk dan nyayian huruf vokal :

**“tepek huruf vokal“**

a...(prok-prok-prok)

i...(prok-prok-prok)

u...(prok-prok-prok)

e...(prok-prok-prok)

o...(prok-prok-prok)

aiueo ..ting tong ting tong wek
(sambil pijit hidung teman)

lagu huruf vokal

(nada sepatu kaca)

a..a..a..a..a..a...a...a... ayam kakinya dua

i..i..i..i..i..i...i..i..i..i.. ikan ku warna-warni

u..u..u..u..u..u. u..u...u..u. ularmelingkar-lingkar

e..ee..ee..ee..e..e..elang terbangnya tinggi

o..o..o...o..o...o.o...ooh alangkah senangnya
belajar dengan bu guru belajar huruf vokal a i u e
o....kwek....

4. Guru memberi stimulasi pada anak dengan memperlihatkan huruf vokal, gambar dan kata yang ada pada kalender kata dengan lagu “Siapa tahu yang ini huruf apa?” (guru menunjuk pada gambar huruf)

“siapa tahu yang ini gambar apa?”
(guru menunjuk pada gambar)

- Guru mulai mengeja huruf yang ada pada setiap lembar di kalender kata dengan lagu,

Contoh : kata **ayam**

Kata ayam.....kata ayam.....

Hurufnya apa saja.....

a.... pertama

ykedua

aketiga

m ...keempat

- Secara bersama-sama menyebutkan kata ayam
- Guru membuka lembar berikutnya dan menyebutkan huruf vokal i dan menyanyikan kata ikan....

Contoh: pada kata **ikan**

Kata ikankata ikan

Hurufnya apa saja

i pertama

k kedua

a ketiga

n keempat...

- Secara bersama-sama menyebutkan kata ikan
- Seterusnya sampai lembar kata pada kalender kata habis.
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk kedepan dan memberi *reward* pada anak yang benar menyebutkan huruf yang sesuai dengan kata



pada gambar kalender kata.

11. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan pengalamannya.



Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar

Penilaian dapat dilakukan melalui observasi dengan menggunakan catatan harian dalam bentuk format ceklis sebagai berikut:

Format Ceklis

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BS	BSB
Nilai moral dan agama	1.1	Memperca yai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Menyebutkan ciptaan tuhan				
Sosial emosional	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	anak mampu tampil di depan kelas				
Bahasa	3.10	Memahami	Anak				



14

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BS	BSB
		bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	mampu menceritakan kembali apa yang didengar				
	4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	dalam kosakata pada kalender kata				
	3.12	Mengenalkan keaksaraan awal melalui bermain	Anak mampu menulis kata sederhana				
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk	dengan mengikuti titik				



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BS	BSB
		karya					
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak dapat mengungkapkan apa yang belum diketahuinya dari kalender kata				
	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Anak menyebutkan nama benda, atau nama temannya di kelas yang berawalan huruf vokal "a, i, u, e, o"				
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan					



16

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BS	BSB
		bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya					
Fisik motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik	Anak mampu “menggantung huruf vokal dan berlari sambil melengkap kata”				



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BS	BSB
		kasar dan motorik halus					
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus					
Seni	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak dapat melakukan aktivitas seni				
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	melalui mewarnai bentuk huruf vokal				

BB, MB, BSB, BSH diisi dengan inisial nama Anak

Catatan :

- **BB** artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- **MB** artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- **BSH** artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan.



Penutup

Media Pembelajaran Kalender Kata inidapat di gunakan oleh guru sebagai media yang digunakan dalam memperkenalkan huruf vokal, gambar dan huruf-huruf yang ada pada gambar kalender kata.

Hasil evaluasi kegiatan belajar anak dengan menggunakan media belajar “Kalender Kata” sangat membantu anak dalam mengenal macam-macam huruf vokal dimana diiringi dengan lagu dimana anak lebih cepat mengingat belajar sambil bernyanyi.

Indikator yang dikembangkan melalui media ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing lembaga sesuai perkembangan usia anak.

Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat





PANCINGAN PEMBAWA PESAN

Penumbuhan Nilai Disiplin, Pemberani, dan Kerjasama





PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“PANCINGAN PEMBAWA PESAN”

Penanggung Jawab:
Muhammad Hasbi

Pengembang:
Ujang Rahmat
Rochaeni Esa Ganesha
Farhan Yamin

Pakar:
Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:
PAUD Kartina Kabupaten Garut
PAUD Sekolah Alam Pelopor Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:
Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan, kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karuniaNya, alhamdulillah kami telah berhasil menyelesaikan Media pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini dengan nama “Pancingan Pembawa Pesan”.

Media yang telah dikembangkan ini telah diujicoba pada lembaga PAUD dengan harapan dapat membantu pendidik dalam memberikan pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan kepada anak dengan mengkonkretkan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK yang dapat dijelaskan melalui pemanfaatan Media Pembelajaran agar maksimal dan berdampak pada pertumbuhan dan pengembangan anak usia dini yang optimal.

Akhirnya kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu tersusunnya panduan ini, semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan terutama pendidik PAUD di lapangan.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd
NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Pendahuluan	1
Tujuan	2
Sasaran.....	2
Langkah Penggunaan Panduan	3
Rancangan Media “pancingan pembawa pesan”	5
Alat dan Bahan yang Digunakan	7
Proses Pembuatan	8
Syarat Penggunaan	11
Tata Cara Penggunaan Media	12
Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar.....	14
Penutup	21



Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan ini, sebagai seorang pendidik tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang pembimbingan dan pengasuhan saja, tetapi juga membutuhkan pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

Panduan ini berisi tentang rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan oleh pendidik di lapangan dalam melakukan stimulasi kepemimpinan kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.



Tujuan

Secara umum setelah membaca panduan ini, pendidik diharapkan dapat merancang pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul dan bentuk media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/ indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan .
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya.



Sasaran

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik Anak usia Dini di kelompok Bermain, TPA (Taman Penitipan Anak) atau SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran nilai kepemimpinan pada anak terutama dalam menanamkan nilai/ perilaku jujur, adil, kerjasama, integritas, pemberani, dan pembelajar.



Langkah Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran kepemimpinan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat distimulasikan kepada Anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bacalah isi panduan ini dengan seksama
2. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
3. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
4. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anda dalam melaksanakan pembelajaran/ penanaman nilai kepemimpinan pada anak usia dini.
5. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
6. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan jenis media dan nilai-nilai yang akan ditanamkan/ diberikan dalam kegiatan belajar anak

7. Bila sudah disepakati, siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media
8. Buatlah media tersebut sesuai dengan langkah yang sudah dijelaskan pada panduan ini
9. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai
10. Bila media sudah selesai buatlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan masukkanlah media yang akan anda buat dalam RPPH tersebut sebagai salah satu media yang akan digunakan dalam pembelajaran
11. Selamat mencoba semoga bermanfaat.



Rancangan Media “Pancingan Pembawa Pesan”

mpetensi Dasar yang Dikembangkan	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7	memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar menunggu giliran
	3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari: berdoa setelah melaksanakan ibadah shalat
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	3.2	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia: salam/ berpamitan ketika pergi ke sekolah
	4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik



6

Nilai
Kepemimpinan
yang
Dikembangkan

- halus: gerakan memancing
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
 - 3.4 Mengenal cara hidup sehat: buang sampah pada tempatnya
 - 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
 - 3.8 mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, dll)
 - 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
 - 3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
 - 4.10 Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Pemberani, Kerjasama



Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat:

1. Gunting/ Cutter
2. Pensil/ spidol
3. Penggaris
4. Kuas
5. Jarum
6. Setrika (untuk melaminasi gambar pada puzzle)

Bahan:

1. Kain Planel warna merah, kuning, dan orange masing - masing 50 cm
2. Benang Sulam warna hitam, kuning, orange
3. Magnet kecil(12 bh untuk di mulut ikan dan 3 buah di alat pancing) 15 buah
4. Tongkat/gagang balon 3 buah
5. Mata Itik 24 buah
6. Dacron (busa lembut) 1/2kg
7. Benang Kasur 30cm 3 buah
8. Plastik laminating
9. Box (untuk kolam pancing)
10. Cat poster atau acrylic
11. Lem bakar

12. kawat

13. Gambar anak sedang berdoa, membuang sampah dan sedang bersalaman dengan orang tua



Proses Pembuatan

1. Buatlah pola bentuk ikan pada kain panel



2. Cetak dan guntinglah pola ikan ke panel sebanyak 24 buah





- Ambil 2 buah pola ikan dan jahit setiap sisinya dengan benang sulam sisakan sedikit lubang untuk memasukkan Dacron pada badan ikan.



- Berilah mata itik pada sisikan dan kiri ikan.
- Berikan sulaman menyerupai sisik ikan agar lebih menarik
- Tempelkan magnet ke Mulut ikan dengan lem bakar.
- Buatlah alat pancing dari gagang balon sebanyak 12 buah, lubangi setiap ujung gagang balon dengan kawat lalu beritali kasur



8. Tempelkan magnet pada ujung pancing dengan menggunakan lem bakar.
9. Buatlah gambar anak sedang berdoa, anak sedang bersalaman dengan orang tua dan anak sedang membuang sampah.





10. Potong gambar tersebut menjadi 4 bagian dan laminating (biar tidak cepat rusak) dan bagian belakang diberi magnet.
11. Tempelkan potongan gambar tersebut pada ikan dengan warna yang sama.
12. Box dilukis merupai keadaan di kolam ikan.



Syarat Penggunaan

1. Posisi guru dan anak duduk melingkar di karpet
2. Media ini dimainkan oleh anak



Tata Cara Penggunaan Media

Media Pancingan pembawa pesan dipergunakan guru di dalam ruang bermain/kelas maupun di luar kelas pada saat menyampaikan tema binatang yang hidup di air sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

1. Guru dan anak duduk melingkar di karpet



2. Guru menyampaikan tema “binatang” dilanjutkan dengan berdiskusi tentang sub tema “binatang yang hidup di air”.
3. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati dan kemudian buka percakapan dengan mendiskusikan binatang yang hidup di air yaitu ikan.



4. Guru mengajukan pertanyaan kepada anak kemudian anak yang bisa menjawab pertanyaan diberikan kesempatan mengajak 1 temannya, hingga membuat 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 2 anak. Anak yang 1 bertugas memancing harus menangkap 4 ikan dengan warna yang sama.
5. Setelah anak mendapatkan ikan berikan 4 ikan hasil pancing pada temannya untuk menyusun puzzle berupa pesan yang menempel pada badan ikan.
6. Setelah anak menyusun puzzle pesan maka anak diberi kesempatan untuk menjelaskan pesan gambar yang telah di susunnya.
7. Guru memberikan kesempatan pada semua anak secara bergantian dan memberi *reward* pada saat anak menyelesaikannya.
8. Guru menjelaskan nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan pancingan pembawa pesan yaitu: nilai pemberani dan kerjasama.



Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar

Penilaian dapat dilakukan melalui observasi dengan menggunakan catatan harian dalam bentuk format ceklis sebagai berikut:

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
Nilai moral dan agama	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan				
	3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	Anak terbiasa berpamitan dan berdo'a				
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa					



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
	3.2	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Anak berperilaku aku sesuai norma yang ada di masyarakat. Seperti: Berpamitan ketika akan pergi				
	4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia					
Sosial emosional	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Anak terbiasa berdisiplin dalam hal mengantre. Seperti: Mengantre menunggu				



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
			giliran dalam bermain pancingan				
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Anak mampu mengungkapkan pesan yang terdapat pada puzzle pancingan pembawa pesan				
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)					



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
Kognitif	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Anak mampu mengelompokkan bentuk ikan sesuai warnanya				
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran,					



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSh	BSB
		pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya					
Fisik motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Anak mampu menggerakkan pergelangan tangan dan anggota tubuh lainnya pada saat melakukan gerakan memancing dan berlari.				
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan					



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		ngan motorik kasar dan halus					
	3.4	Mengetahui cara hidup sehat	Anak terbiasa menjaga kebersihan diri dan lingkungannya dengan cara membuang sampah pada tempatnya				
	4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat					
Seni	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Anak dapat melakukan "tepuk ikan"				

BB, MB, BSB, BSH diisi dengan inisial nama Anak



Catatan :

- **BB** artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- **MB** artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- **BSH** artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

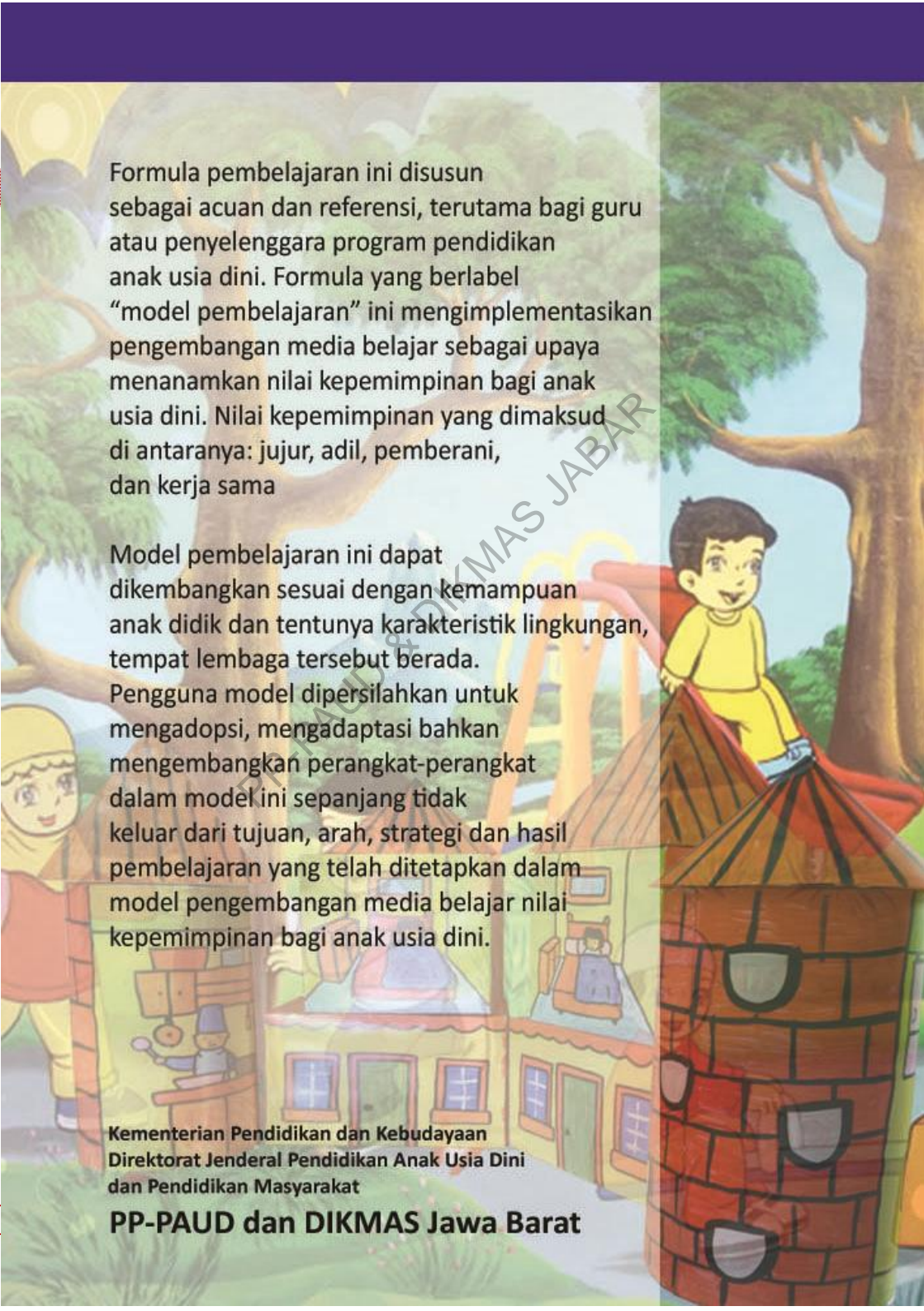
PP-PAUD & DIKMAS JALAR



Penutup

Media Belajar Pancingan Pembawa Pesan dapat digunakan dalam ruang kelas maupun di luar kelas untuk menyampaikan tema binatang yang hidup di air dan mengenalkan perilaku sikap taat terhadap aturan sehari-hari dan untuk melatih disiplin yang ada pada puzzle pesan. Selain itu untuk menstimulasi motorik halus pada saat memancing dan menyusun puzzle gambar yang berisi pesan moral untuk anak.

Indikator yang dikembangkan melalui media ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing lembaga sesuai perkembangan usia anak.

The background of the page is a colorful illustration of a village. In the foreground, a young boy with dark hair, wearing a yellow long-sleeved shirt and pants, is sitting on the top of a tall, cylindrical brick tower. The tower has several small, dark, semi-circular openings. To the left, a woman wearing a yellow hijab and a red top is partially visible. In the background, there are several houses with red roofs and green walls, and large green trees under a bright sun. A diagonal watermark reading 'PP-PAUD & DIKMAS JABAR' is overlaid across the center of the page.

Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

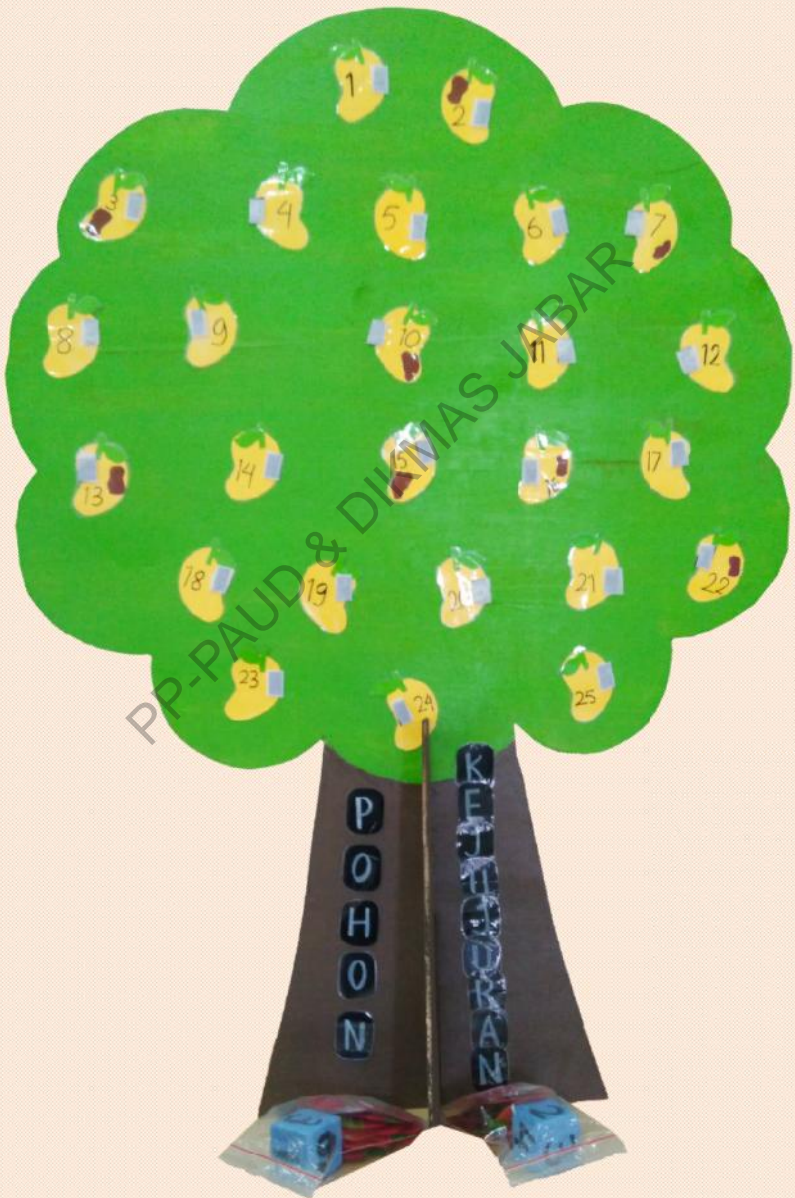
PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



POHON KEJUJURAN

Penumbuhan Nilai Jujur, Adil,
Pemberani, dan Kerjasama





Panduan Pengembangan Media Pembelajaran

Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“Pohon Kejujuran”

Penanggung Jawab:
Muhammad Hasbi

Pengembang:
Ujang Rahmat
Rochaeni Esa Ganesha
Farhan Yamin

Pakar:
Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:
PAUD Sekolah Alam Pelopor Kabupaten Bandung
PAUD Kartina Kabupaten Garut

Tata Letak & Desain Sampul:
Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan, kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karuniaNya, alhamdulillah kami telah berhasil menyelesaikan Media pembelajaran Kepeimpinan Bagi Anak Usia Dini dengan nama “Pohon Kejujuran”.

Media yang telah dikembangkan ini telah diujicoba di lembaga PAUD dengan harapan dapat membantu pendidik dalam memberikan pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan kepada anak dengan mengkonkretkan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK yang dapat dijelaskan melalui pemanfaatan Media Pembelajaran agar maksimal dan berdampak pada pertumbuhan dan pengembangan anak usia dini yang optimal.

Akhirnya kami ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu tersusunnya panduan ini, semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan terutama pendidik PAUD di lapangan.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd
NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan.....	1
Tujuan.....	2
Sasaran	2
Langkah Penggunaan Panduan.....	3
Rancangan Media “Pohon Kejujuran”.....	5
Alat dan Bahan yang Digunakan.....	6
Proses Pembuatan	8
Syarat Penggunaan	15
Tata Cara Penggunaan Media	16
Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar	18
Penutup	23



Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan ini, sebagai seorang pendidik tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang pembimbingan dan pengasuhan saja, tetapi juga membutuhkan pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

Panduan ini berisi tentang rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan oleh pendidik di lapangan dalam melakukan stimulasi kepemimpinan kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.



Tujuan

Secara umum setelah membaca panduan ini, pendidik diharapkan dapat merancang pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul dan bentuk media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya.



Sasaran

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik Anak usia Dini di Lembaga Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain, TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran nilai kepemimpinan pada anak terutama dalam menanamkan nilai/ perilaku jujur, adil, kerjasama, integritas, pemberani, dan pembelajar.



Langkah Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran kepemimpinan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat distimulasikan kepada Anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah pembuatan media secara umum dilakukan dengan cara:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak
2. Merumuskan tujuan pembelajaran (STPPA: KI, KD dan Indikator, lihat Permendikbud no 137)
3. Menentukan judul/tema
4. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
5. Menuliskan naskah media
6. Mengembangkan alat ukur keberhasilan (instrumen Evaluasi)
7. Mengadakan tes dan revisi (ujicoba media pada saat pembelajaran)

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:


1. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
2. Tentukan aspek dan tahap perkembangan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada waktu tertentu.
3. Jadikan aspek yang dilihat sebagai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
4. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
5. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anda dalam melaksanakan pembelajaran/ penanaman nilai kepemimpinan pada anak usia dini.
6. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
7. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan jenis media dan nilai-nilai yang akan ditanamkan/ diberikan dalam kegiatan belajar anak
8. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media
9. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai



Rancangan Media “Pohon Kejujuran”

Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

- 1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-ciptaan-Nya
- 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

- 
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
 - 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
 - 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
 - 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar

Nilai Kepemimpinan yang Dikembangkan
Kejujuran



Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat:

1. Alat dan Bahan Pohon:
 - a. Triplek
 - b. Gergaji
 - c. Amplas
 - d. Cat kayu
 - e. Kuas
 - f. Tiner



2. Alat dan bahan buah:
 - a. Kertas lipat
 - b. Gunting
 - c. Lem
 - d. Kertas laminating
 - e. Mesin laminating
 - f. Perekat kain (prepet)
 - g. Double tape
 - h. Spidol marker permanen

3. Alat dan bahan dadu:
 - a. Balok kayu bekas
 - b. Cat kayu
 - c. Kuas
 - d. tiner

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



Proses Pembuatan

1. Pembuatan pohon:

- Siapkan triplek



- Gambar pola pohon diatas triplek





- c. Potong triplek tersebut dengan gergaji sesuai dengan bentuk pohon yang telah di gambar

9



- d. Haluskan setiap bagian sisi kayu dengan amplas





10

- e. Beri warna hijau pada pohonnya pada sisi depan dan belakang dan warna coklat untuk batangnya pada sisi depan dan belakang

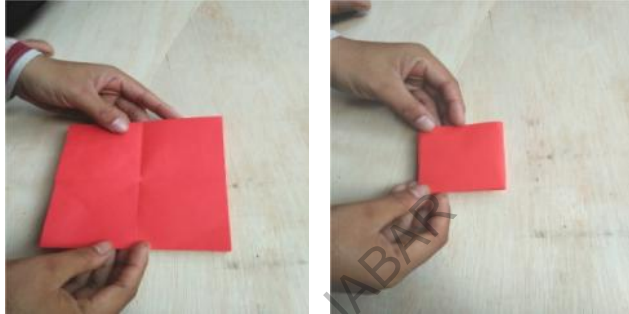




2. Pembuatan Buah

11

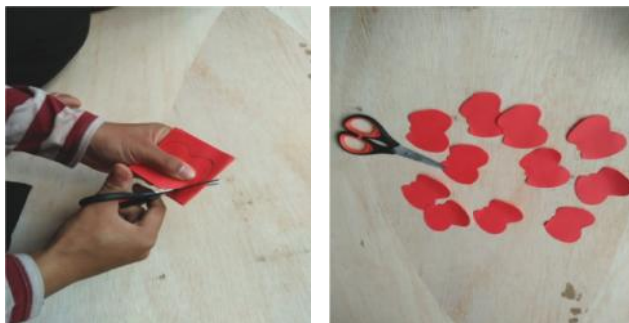
- a. Lipat kertas menjadi bentuk persegi



- b. Buat pola buah apel di atas kertas tersebut (± 40 buah apel)



- c. Gunting buah apel sesuai dengan pola



- d. Lakukan hal yang sama seperti buah apel untuk membuat pola buah yang lainnya. (Mangga dan jeruk) (buah-buahan bisa diganti sesuai dengan situasi dan kondisi)



- e. buat pola untuk batang daun di ujung buah, kemudian tempel di ujung buah-buahan yang sudah dibuat tersebut





- f. Masukan bentuk buah-buah tersebut kedalam kertas laminating kemudian siap untuk dilaminating



- g. Setelah dilaminating, gunting buah tersebut sesuai dengan bentuknya



- h. Beri angka pada setiap masing-masing jenis buah



- i. Tempelkan bagian prepet yang halus menggunakan *double tape* besar dibagian belakang buah tersebut





Syarat Penggunaan

a. Suasana/ blocking kelasnya



b. Media ini digunakan oleh anak



Tata Cara Penggunaan Media

Cara menggunakan media:

1. Guru mempersiapkan pohon kejujuran beserta 2 dadu dan 2 kotak buah yang berbeda
2. Guru dan anak duduk melingkar, dengan media pohon kejujuran berada di dalam lingkaran tersebut
3. Guru menjelaskan dan memperagakan cara menggunakan media pohon kejujuran tersebut
 - a. Guru memilih 2 anak atau lebih untuk bermain



- b. Guru memberikan pertanyaan pada anak, contohnya “sebutkan nama buah yang ada di pohon ini?”
 - c. Guru mempersilahkan anak yang mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.
 - d. Anak yang bisa menjawab berkesempatan untuk melempar dadu
 - e. Setelah dadu dilempar, anak mengambil jumlah buah sesuai dengan angka pada dadu yang muncul
 - f. Anak menempelkan buah yang didapat dengan syarat harus sesuai dengan bentuk dan angka yang tertera pada buah yang didapatkan
4. Guru memeriksa hasil tempellah anak pada pohon
 5. Jika benar permainan diteruskan seperti sebelumnya
 6. Apabila ada kesalahan dalam menempel, guru melepaskan tempelan anak yang salah dengan melibatkan anak tersebut dan menyimpan kembali hasil yang salah ke wadah buah

Setelah anak mengerti dengan cara bermain pohon kejujuran tersebut, sampaikan pada anak bahwa permainan ini dilakukan dengan cara berlomba satu sama lain untuk mencari pemenangnya.

Sampaikan pada anak bahwa nilai kejujuran sangat ditekankan pada permainan ini. Anak harus bersikap jujur pada saat membawa dan menempelkan jumlah buah sesuai dengan angka yang muncul pada dadu.



Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar

Format Penilaian Pohon Kejujuran

Format ceklis

Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral Agama	2.1 3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	Anak terbiasa berperilaku jujur (mengambil buah sesuai dengan angka dadu yang muncul)				
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota	Anak terampil				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
	4.3	tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	menggunakan tangan kanan dan kiri pada saat melempar dadu				
kognitif	3.6 4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-	Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan mengenal benda dengan menghubungkan benda satu dengan benda yang lainnya				



20

Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya					
Bahasa	3.1 2 4.1 2	Mengenalkan keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Anak mampu menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya Anak mampu menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitungnya				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
Seni	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik	Anak mampu menyimpan tempelan buah sesuai bentuknya dengan tepat				
Sosial emosional	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	anak terbiasa memiliki perilaku sabar mau menunggu giliran				

BB, MB, BSB, BSH diisi dengan inisial nama Anak

Catatan :

- **BB** artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- **MB** artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- **BSH** artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Format Catatan Anekdotal

Nama anak :

Kelas :

Usia :

Tanggal	Waktu	Tempat	Peristiwa	Indikator
				Berupa (BB, MB, BSB, BSH)

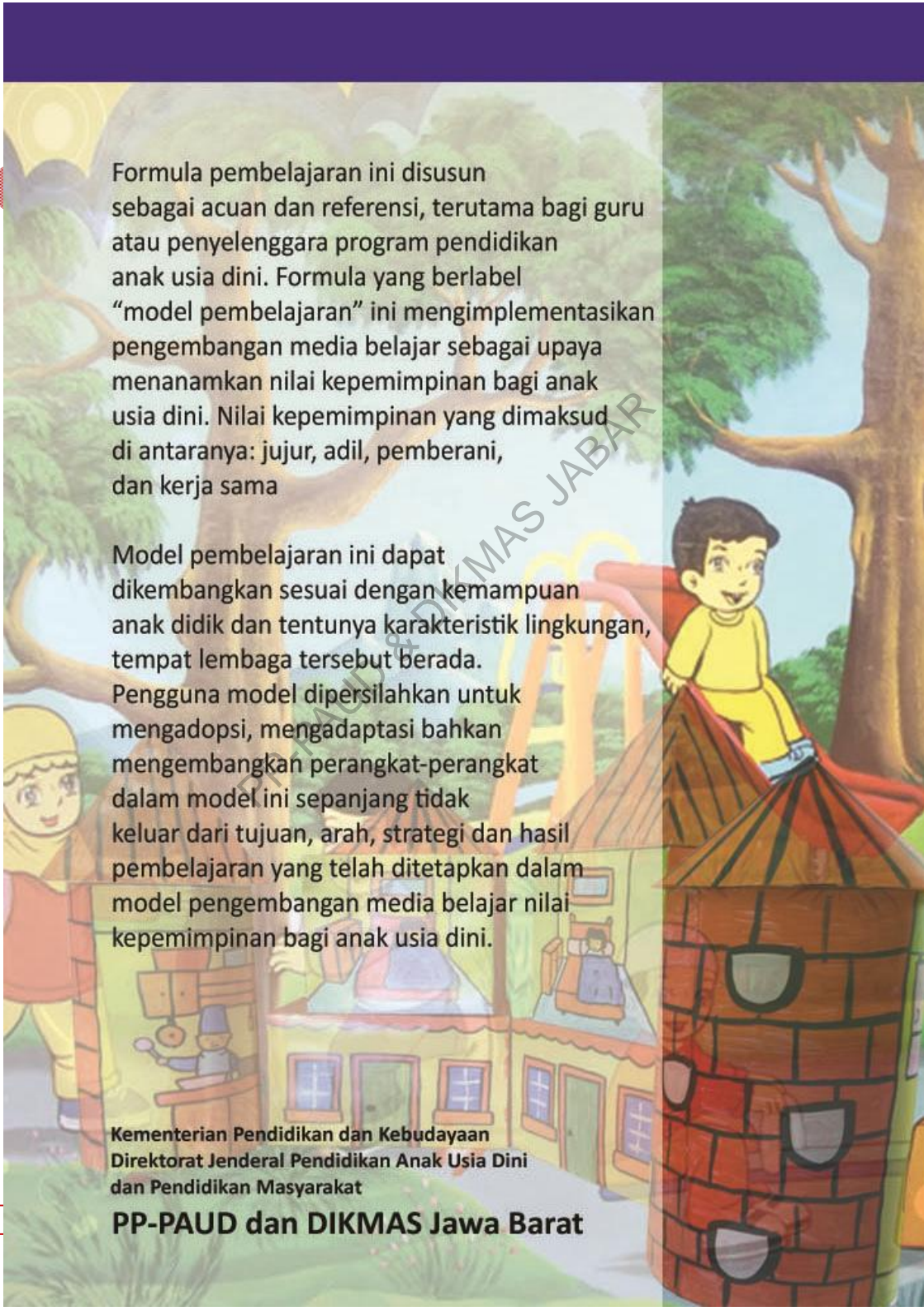


Penutup

Media ini merupakan media yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak melalui cara mengenalkan benda-benda disekitarnya, menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya melalui berbagai hasil karya dan mampu mengenal keaksaraan awal melalui bermain.

Dalam penggunaannya, media ini memberikan pesan bahwa nilai kejujuran sangat ditekankan pada permainan ini. Anak harus bersikap jujur pada saat membawa dan menempelkan jumlah buah sesuai dengan angka yang muncul pada dadu.

Nilai kepemimpinan yang terkandung dalam media Pohon Kejujuran ini adalah kejujuran dan tanggung jawab.



Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



RAMBU LALU LINTAS

Penumbuhan Nilai Jujur, Adil,
Pemberani, dan Kerjasama





Panduan Pengembangan Media Pembelajaran

Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“RAMBU LALU LINTAS”

Penanggung Jawab:
Muhammad Hasbi

Pengembang:
Ujang Rahmat
Rochaeni Esa Ganessa
Farhan Yamin

Pakar:
Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:
PAUD Kartina Kabupaten Garut
PAUD Sekolah Alam Pelopor Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:
Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan, kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karuniaNya, alhamdulillah kami telah berhasil menyelesaikan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini dengan nama “Rambu Lalu Lintas”.

Media yang telah dikembangkan ini telah diujicoba di lembaga PAUD dengan harapan dapat membantu pendidik dalam memberikan pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan kepada anak dengan mengkonkretkan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK yang dapat dijelaskan melalui pemanfaatan media pembelajaran agar maksimal dan berdampak pada pertumbuhan dan pengembangan anak usia dini yang optimal.

Akhirnya kami ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu tersusunnya panduan ini, semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan terutama pendidik PAUD di lapangan.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos., M.Pd.
NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan.....	1
Tujuan.....	2
Sasaran	2
Langkah Penggunaan Panduan.....	3
Rancangan Media “Rambu-Rambu Lalu Lintas”	5
Alat dan Bahan yang Digunakan.....	6
Proses Pembuatan	7
Syarat Penggunaan	12
Tata Cara Penggunaan Media	12
Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar	14
Penutup	19



Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan ini, sebagai seorang pendidik tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang pembimbingan dan pengasuhan saja, tetapi juga membutuhkan pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

Panduan ini berisi tentang rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan oleh pendidik di lapangan dalam melakukan stimulasi kepemimpinan kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.



Tujuan

Secara umum setelah membaca panduan ini, pendidik diharapkan dapat merancang pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul dan bentuk media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya.



Sasaran

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik Anak usia Dini pada kelompok Bermain, TK (Taman Kanak-Kanak), TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran nilai kepemimpinan pada anak terutama dalam menanamkan nilai/ perilaku jujur, adil, kerjasama, integritas, pemberani, dan pembelajar.



Langkah Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran kepemimpinan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat distimulasikan kepada Anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bacalah isi panduan ini dengan seksama
2. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
3. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
4. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang Anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan Anda dalam melaksanakan pembelajaran/ penanaman nilai kepemimpinan pada anak usia dini.
5. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
6. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan jenis media dan nilai-nilai yang akan ditanamkan/ diberikan dalam kegiatan belajar anak

7. Bila sudah disepakati siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media
8. Buatlah media tersebut sesuai dengan langkah yang sudah dijelaskan pada panduan ini
9. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai
10. Bila media sudah selesai buatlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan masukkanlah media panduan yang telah anda buat dalam RPPH tersebut sebagai salah satu media yang akan digunakan dalam pembelajaran
11. Selamat mencoba semoga bermanfaat.



Rancangan Media “Rambu-Rambu Lalu Lintas”

Kompetensi Dasar yang Dikembangkan	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	3.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur fungsi dan ciri-cirinya)
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
	3.3	Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Nilai Kepemimpinan yang Dikembangkan
Disiplin, Pemberani, Kerjasama



Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat :

1. Gunting/ Cutter
2. Pensil/ spidol
3. Penggaris
4. Alat lem tembak

Bahan :

1. Karton / dus bekas
2. Lem Kayu/ Fox
3. Gagang balon
4. Tusuk gigi/ tusuk sate
5. Sendok susu bekas
6. HVS
7. Kertas Warna
8. Gambar maket kota (print pada plastik spanduk)



9. Benang kasur
10. Lem bakar/ tembak

7



Proses Pembuatan

1. Buatlah pola lingkaran diameter 3 cm, mobil panjang 6,5 cm dan pohon tinggi 7 cm.



2. Cetaklah pola lingkaran ke kertas duplek sebanyak 75 buah
3. Agar rambu menjadi tebal dan kuat ambillah 5 lembar lingkaran kemudian satukan/ tempel dengan menggunakan lem fox, buatlah sebanyak

15 buah



- Print macam-macam gambar rambu lalu lintas sebanyak 15 buah (pilih rambu lalu lintas yang sering dijumpai anak)



- Tempelkan setiap gambar rambu rambu lalu lintas pada pola lingkaran lalu tutup sisi lingkaran dengan kertas hvs bekas agar rapih dan lapisan karton tidak terlihat.



6. Potonglah gagang balon dengan panjang 5 cm sebanyak 15 buah
7. Ambillah tusuk gigi dan lilit dengan kertas hvs bekas (lilitan jangan menutupi bagian yang tajam pada tusuk gigi) lalu masukan pada lubang gagang balon



8. Setelah gagang balon diisi dengan lilitan tusuk gigi ambil salah satu gambar rambu lalu lintas dan tempel/tusuk pada bagian sambungan sisi gambar lalu masukan pada lubang tutup sendok susu bayi



9. Cetak pola pohon dan mobil pada dus bekas masing-masing sebanyak 15 bh



10. Agar mobil dan pohon menjadi tebal dan kuat ambillah Potongan pola mobil dan pohon masing-masing 5 lembar lalu temple menjadi satu menggunakan lem.



11. Tutuplah pola mobil dengan kertas lipat agar tampilan mobil menjadi menarik

11



12. Begitupun dengan pola pohon tutup dengan kertas lipat jangan lupa pinggiran ditutup dengan kertas hvs agar lapisan dus tidak terlihat.
13. Buatlah gambar sebuah kota berikut jalan, sarana umum untuk dijadikan alas untuk alat bermain peran.





Syarat Penggunaan

1. Posisi guru dan anak duduk melingkar di karpet
2. Media ini dimainkan oleh anak
3. Media pembelajar rambu lalu lintas ini dapat digunakan oleh guru sebagai media yang digunakan dalam memperkenalkan transportasi.



Tata Cara Penggunaan Media

Media belajar rambu lalu lintas digunakan guru di dalam ruang bermain/kelas pada saat menyampaikan tema macam-macam kendaraan sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

1. Guru dan anak duduk melingkar di karpet





2. Guru menyampaikan tema "Transportasi" sub tema "macam-macam kendaraan" dan sub subtema "mentaati rambu-rambu lalu lintas"
3. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati dan kemudian buka percakapan dengan mendiskusikan tentang macam-macam kendaraan dan macam-macam dan fungsi rambu-rambu lalu lintas.
4. Guru memilih 5 anak yang berani untuk bermain peran, 3 anak berperan menjadi pengendara mobil dan 2 anak berperan menjadi polisi yang mengatur lalu lintas.
5. Anak bermain dan memperhatikan rambu-rambu maupun polisi yang sedang bertugas.
6. Guru memberikan kesempatan pada semua anak untuk melakukan kegiatan bermain peran.
7. Guru menjelaskan nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan bermain peran mengendarai mobil dan menjadi petugas polisi yaitu terkandung dalam nilai pembelajar disiplin, dan pembelajar.



Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar

Penilaian dapat dilakukan melalui observasi dengan menggunakan catatan harian dalam bentuk format ceklis sebagai berikut:

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				B B	M B	BS H	BS B
Nilai moral dan agama	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Anak mengetahui cara berlalulintas yang baik. Seperti : “tidak menyerobot jalur orang lain dijalan raya”				
Sosial emosional	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap	Anak terbiasa berperilaku disiplin saat berlalu lintas				



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				B B	M B	BS H	BS B
		aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	dengan cara mematuhi rambu-rambu lalu lintas				
	2.1 2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab	Anak mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dengan mengerjakan semua tugas yang diberikan				
Bahasa	3.1 2	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Anak mampu memahami dan mengenal				
	4.1 2	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	simbol-simbol huruf ataupun lambang gambar pada rambu-rambu lalu lintas				



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				B B	M B	BS H	BS B
Kognitif	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Anak mengenal dan mampu menyebutkan arti dan simbol dari rambu-rambu lalu lintas				
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, dan fungsi, dan					



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				B B	M B	BS H	BS B
		ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya					
Fisik motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Anak terampil dalam menggerakkan tangan kanan dan kiri pada saat berperan sebagai pengendara dan polisi lalu lintas				
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus					
Seni	3.1 5	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak mampu mengerjakan aktivitas				



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				B B	M B	BS H	BS B
	4.1 5	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	menggunting rambu-rambu lalu lintas dan menggunting bentuk topi polisi				

BB, MB, BSB, BSH diisi dengan inisial nama Anak

Catatan :

- **BB** artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- **MB** artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- **BSH** artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan.

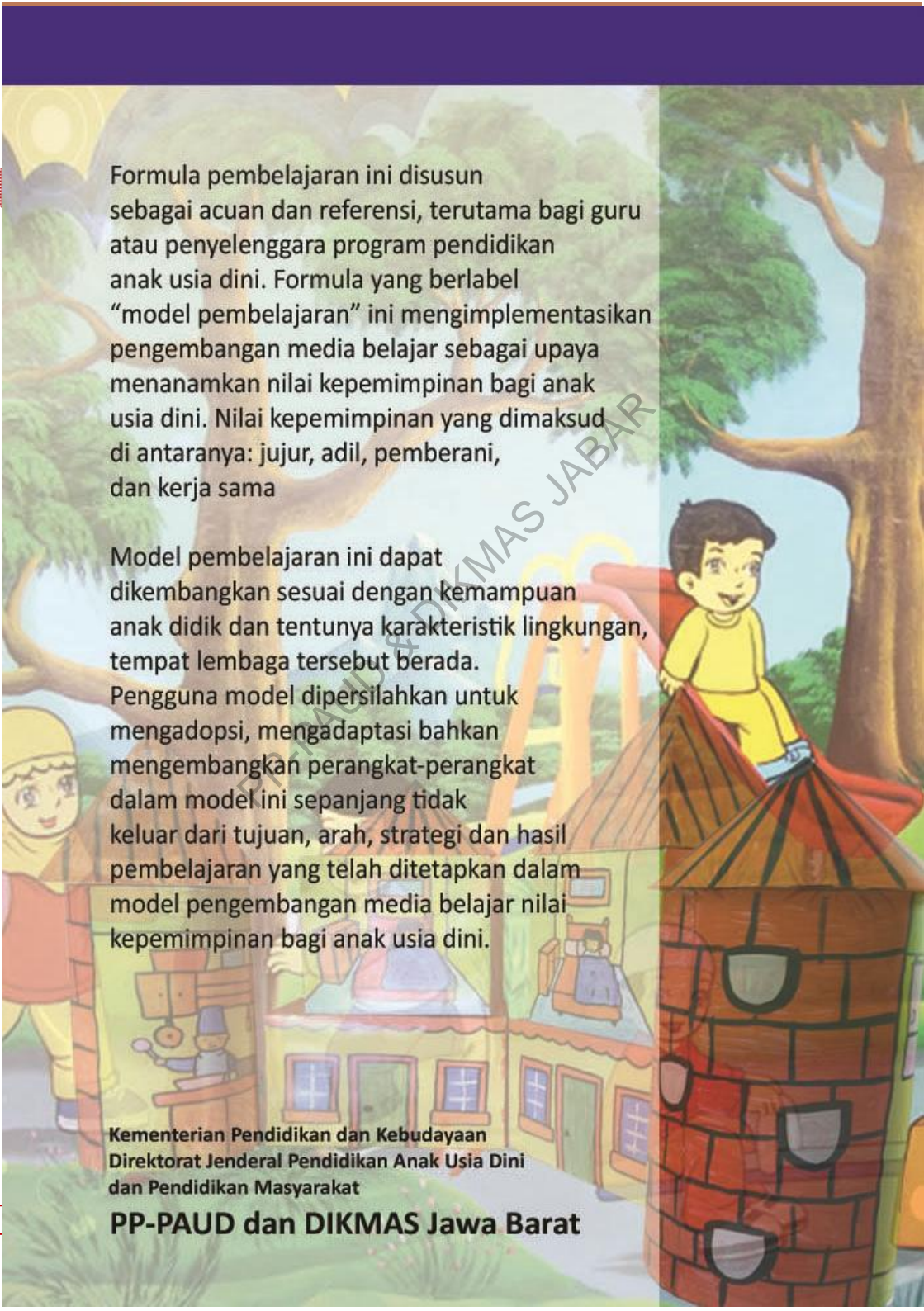


Penutup

Media belajar “Rambu-rambu lalu lintas” lebih memberikan semangat kepada anak dalam mengikuti kegiatan bermain, dimana anak dapat bermain mobil-mobilan dengan petunjuk rambu rambu lalu lintas dan diawasi oleh petugas polisi. Anak mengenal arti rambu lalulintas dan mengetahui aturan berlalu lintas. Manfaat lainnya adalah, menstimulasi motorik halus, koordinasi antara mata dengan tangan, keterampilan pemecahan masalah dan penalaran, aspek sosial emosional dimana anak bisa bekerjasama, melatih kesabaran, ketekunan dan ketelitian.

Nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan rambu-rambu lalu lintas: nilai disiplin, kerjasama dan pembelajar.

Indikator yang dikembangkan melalui media ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing lembaga sesuai perkembangan usia anak.



Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



Panduan Guru

Pengembangan Media Pembelajaran Nilai
Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

Seri Karakter
Penumbuhan nilai
KEPEMIMPINAN
Bagi Anak Usia Dini

RUMAH BALOK

Penumbuhan Nilai Jujur, Adil,
Pemberani, dan Kerjasama



IP-PAUD & DIKMAS JABAR



Panduan Pengembangan Media Pembelajaran

Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“Rumah Balok”

Penanggung Jawab:
Muhammad Hasbi

Pengembang:
Ujang Rahmat
Rochaeni Esa Ganesha
Farhan Yamin

Pakar:
Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:
PAUD Kartina Kabupaten Garut
PAUD Sekolah Alam Pelopor Kabupaten Bandung

Tata Letak & Desain Sampul:
Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan, kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karuniaNya, alhamdulillah kami telah berhasil menyelesaikan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini dengan nama “Rumah Balok”.

Media yang telah dikembangkan ini telah diujicoba di lembaga PAUD dengan harapan dapat membantu pendidik dalam memberikan pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan kepada anak dengan mengkonkretkan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK yang dapat dijelaskan melalui pemanfaatan Media Pembelajaran agar maksimal dan berdampak pada pertumbuhan dan pengembangan anak usia dini yang optimal.

Akhirnya, kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu tersusunnya panduan ini, semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan terutama pendidik PAUD di lapangan.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd
NIP 197306231993031001

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan.....	1
Tujuan.....	2
Sasaran	2
Langkah Penggunaan Panduan.....	3
Rancangan Media “Rumah Balok”	5
Alat dan Bahan yang Digunakan.....	7
Proses Pembuatan	7
Syarat Penggunaan	12
Tata Cara Penggunaan Media	13
Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar	14
Penutup	21



Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan ini, sebagai seorang pendidik tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang pembimbingan dan pengasuhan saja, tetapi juga membutuhkan pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

Panduan ini berisi tentang rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan oleh pendidik di lapangan dalam melakukan stimulasi kepemimpinan kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.



Tujuan

Secara umum setelah membaca panduan ini, pendidik diharapkan dapat merancang pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul dan bentuk media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya.



Sasaran

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik anak usia dini di kelompok Bermain, TK (Taman Kanak-Kanak), TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran nilai kepemimpinan pada anak terutama dalam menanamkan nilai/ perilaku jujur, adil, kerjasama, integritas, pemberani, dan pembelajar.




Langkah Penggunaan Panduan

Panduan ini berisi langkah-langkah cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran kepemimpinan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat distimulasikan kepada Anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bacalah isi panduan ini dengan seksama
2. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya
3. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
4. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anda dalam melaksanakan pembelajaran/ penanaman nilai kepemimpinan pada anak usia dini.
5. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
6. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk

- 
- menentukan jenis media dan nilai-nilai yang akan ditanamkan/ diberikan dalam kegiatan belajar anak
7. Bila sudah disepakati, siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media
 8. Buatlah media tersebut sesuai dengan langkah yang sudah dijelaskan pada panduan ini
 9. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai
 10. Bila media sudah selesai buatlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan masukkanlah media yang akan Anda buat dalam RPPH tersebut sebagai salah satu media yang akan digunakan dalam pembelajaran
 11. Selamat mencoba semoga bermanfaat.



Rancangan Media “Rumah Balok”

Kompetensi Dasar yang Dikembangkan	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya
	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama
	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	3.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, danciri-ciri lainnya)
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsidanciri-



6

Nilai Kepemim pinan yang Dikemba ngkan		cirinya) melaluihasilkarya
	3.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatanpertukangan
	4.9	Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
		Kerjasama, Pembelajaran



Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat :

1. Gunting/ Cutter
2. Penggaris
3. Kuas
4. Pensil/ pulpen/ spidol

Bahan :

1. Kertas Duplek 5 lembar
2. Lem kayu fox
3. Cat Air (Asturo)

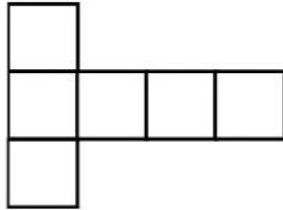


Proses Pembuatan

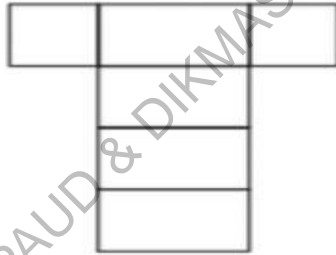
1. Buatlah pola kubus, persegi panjang, tabung, prisma dan kerucut di atas duplek



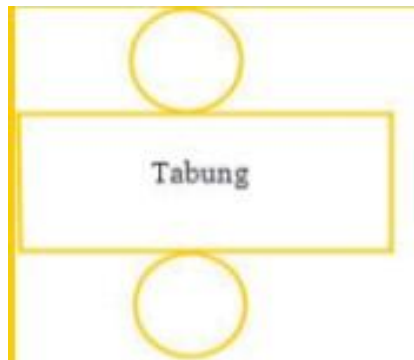
a. Pola kubus (panjang 23cm lebar 23 cm)



b. Pola persegi panjang (panjang 30 cm lebar 23 cm tinggi 23 cm)



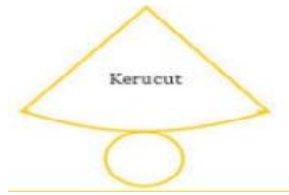
c. Pola tabung (diameter 23 cm tinggi 30 cm)





- d. Pola kerucut (diameter 23 cm tinggi 20 cm)

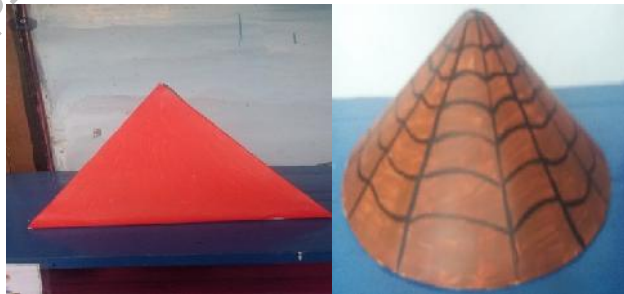
9



- e. Polaprisma



2. Masing-masing pola yang sudah di buat di gunting, kemudian bentuk sesuai pola dengan menggunakan lem



3. Gambar/ Cat sisi bangun balok menjadi sebuah rumah tampak depan.



10



4. Gambarlah pada sisi belakang balok kubus dengan ruang kamar tidur berikut perabot kamar





5. Gambarlah sisi balok kubus lainnya dengan ruang tidur berikut perabot kamar dan aktifitas anak sedang tidur.

11



6. Gambarlah Balok persegi dengan ruang tamu dan ruang keluarga, dan tabung dengan gambar dapur sedangkan prisma dan kerucut kita gambar atap sebuah rumah.



7. Gambarlah tiap sisi balok dengan gambar tampak epanrumah, tampak ruangan dengan perabot dan gambar fungsi ruangnya berikut aktifitas sanak yang biasa dilakukan pada ruangan tersebut.



Syarat Penggunaan

1. posisi guru dan anak duduk melingkar di karpet



2. media ini dimainkan oleh anak
3. Media Pembelajaran Rumah Balok ini dapat digunakan oleh guru sebagai media yang digunakan dalam memperkenalkan bagian rumah.



Tata Cara Penggunaan Media

Media Belajar Rumah Balok dipergunakan guru di dalam ruang bermain/ kelas pada saat menyampaikan tema rumah sebagai media yang dapat dimainkan anak dengan cara sebagai berikut:

1. Anak duduk di tempatnya masing-masing yang sudah disediakan oleh guru.
2. Guru menyampaikan tema “lingkunganku” dilanjutkan dengan berdiskusi tentang sub tema “rumahku”.
3. Guru memperlihatkan media Rumah Balok kepada semua anak yang terdiri dari 5 bentuk balok (kubus, persegi panjang, tabung, prisma dan kerucut)
4. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati dan kemudian membuka percakapan dengan mendiskusikan manfaat dari rumah, ruang yang ada di rumah, peraturan yang biasa ada di rumah, dan macam-macam perabot rumah
5. Guru memilih 5 anak yang berani untuk bermain peran menjadi arsitek. Masing-masing anak memilih salah satu dari bentuk Rumah Balok dan anak bekerjasama untuk menyusun rumah balok menurut kreativitasnya.

6. Guru memberikan kesempatan kepada semua anak untuk bermain peran menjadi arsitek secara berkelompok.
7. Kegiatan ini dilakukan untuk mengembangkan aspek pembelajar, kerjasama dan disiplin pada anak.



Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar

Penilaian dapat dilakukan melalui observasi dengan menggunakan catatan harian dalam bentuk format ceklis sebagai berikut:

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
Nilai moral dan agama	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Anak dapat menyebutkan bahan bangunan rumah adalah ciptaan Tuhan				
Sosial emosion	2.6	Memiliki perilaku yang	Anak terbiasa berdisiplin				



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
al		mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	dalam hal mengantri. Seperti : Mengantri menunggu giliran dalam bermain rumah balok				
	2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain	Anak terbiasa menghargai hasil penyusunan rumah balok temannya				
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (menggunakan bahasa secara verbal	Anak mampu mengungkapkan atau menyebutkan fungsi pada ruangan-ruangan				



16

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
	4.11	dan non verbal) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (menggunakan bahasa secara verbal dan non verbal)	yang ada dirumah				
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Anak terlatih untuk mengungkapkan apa yang belum diketahuinya tentang bagian-bagian rumah				
	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya	Anak mampu mengelompokkan bentuk				



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
		(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	geometri pada rumah balok				
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenal nya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi,					



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
		dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya					
	3.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	Anak mengetahui macam-macam peralatan yang ada di tiap ruangan rumah				
	4.9	Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan					



Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
		n rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)					
Fisik motorik	3.3	Mengenai anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Anak mampu berlari dan menyusun rumah balok				
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus					



20

Aspek pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penialain			
				BB	MB	BSH	BSB
Seni	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Anak mampu menyanyikan lagu “ Rumahku “				

BB, MB, BSB, BSH diisi dengan inisial nama Anak

Catatan :

- **BB** artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- **MB** artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- **BSH** artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan.

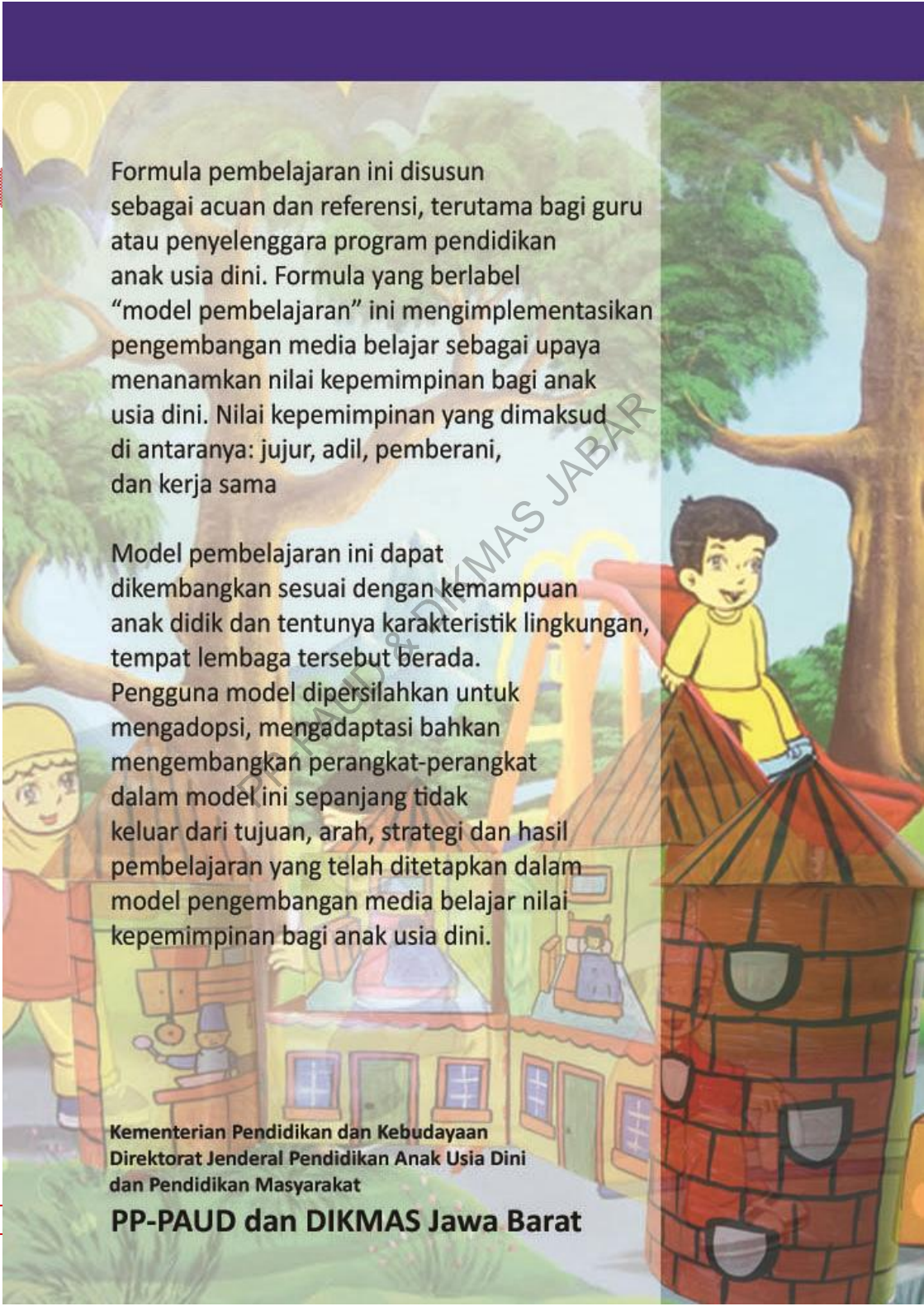


Penutup

Media Rumah Balok digunakan guru untuk menyampaikan tema "Lingkunganku" dan sub tema "rumahku" kepada anak dengan tujuan agar komunikasi lebih objektif.

Penggunaan Media Rumah Balok dapat di dalam ruang kelas di mana guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengamati macam-macam bentuk yang ada pada Rumah Balok yang terdiri dari balok kubus, persegi panjang, tabung, prisma dan kerucut, dan mengamati tentang ruangan dan perabot yang ada pada Media Rumah Balok. Nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan menyusun Rumah Balok yaitu: nilai pembelajar dan kerjasama.

Indikator yang dikembangkan melalui media ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing lembaga sesuai perkembangan usia anak.

The background of the page is a colorful illustration of a village. In the foreground on the right, a young boy with dark hair, wearing a yellow long-sleeved shirt and yellow pants, is sitting on the red-tiled roof of a brick house. To the left, a young girl wearing a yellow hijab and a red top is partially visible. The houses are yellow with blue windows and green doors. There are large green trees and a bright sun in the sky. A faint watermark 'PP-PAUD dan DIKMAS JABAR' is visible diagonally across the center of the page.

Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

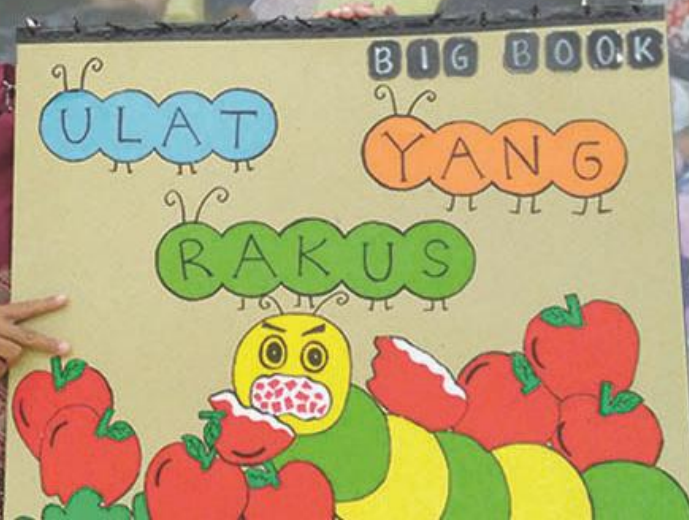
PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



BIG BOOK

Penumbuhan Nilai Jujur, Adil,
Pemberani, dan Kerjasama

PP-PAUD & DIKMAS/15/10/2017



BIG BOOK

ULAT

YANG

RAKUS



Panduan Pengembangan Media Pembelajaran

Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini

“Big Book”

Penanggung Jawab:
Muhammad Hasbi

Pengembang:
Ujang Rahmat
Rochaeni Esa Ganesha
Farhan Yamin

Pakar:
Prof. Dr. H. Enceng Mulyana, M.Pd.

Kontributor:
PAUD Sekolah Alam Pelopor Kabupaten Bandung
PAUD Kartina Kabupaten Garut

Tata Letak & Desain Sampul:
Rahma

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR



Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan, kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan karuniaNya, alhamdulillah kami telah berhasil menyelesaikan Media pembelajaran Kepeimpinan Bagi Anak Usia Dini dengan nama “Big Book”.

Media yang telah dikembangkan ini telah diujicoba di lembaga PAUD dengan harapan dapat membantu pendidik dalam memberikan pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan kepada anak dengan mengkonkretkan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak TK yang dapat dijelaskan melalui pemanfaatan Media Pembelajaran agar maksimal dan berdampak pada pertumbuhan dan pengembangan anak usia dini yang optimal.

Akhirnya kami ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu tersusunnya panduan ini, semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan terutama pendidik PAUD di lapangan.

Bandung, Desember 2016
Kepala,

Dr. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd
NIP 197306231993031001



Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan.....	1
Tujuan.....	2
Sasaran	2
Langkah Penggunaan Panduan.....	3
Rancangan Media “Big Book”	5
Alat dan Bahan yang Digunakan.....	7
Proses Pembuatan	7
Syarat Penggunaan	18
Tata Cara Penggunaan Media	19
Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar	20
Penutup	30



Pendahuluan

Buku ini menyajikan tentang Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini. Tujuannya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pendidik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, agar mampu melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan ini, sebagai seorang pendidik tidak hanya memerlukan pengetahuan dan keterampilan tentang pembimbingan dan pengasuhan saja, tetapi juga membutuhkan pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sebagai alat untuk melakukan stimulasi perkembangan pada anak.

Panduan ini berisi tentang rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat dikembangkan oleh pendidik di lapangan dalam melakukan stimulasi kepemimpinan kepada anak sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta kondisi lingkungan di masing-masing lembaga.



Tujuan

Secara umum setelah membaca panduan ini, pendidik diharapkan dapat merancang pengembangan media pembelajaran nilai kepemimpinan bagi anak usia dini sebagai berikut:

1. Memilih judul dan bentuk media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran/indikator yang ingin dicapai.
2. Menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.
3. Menjelaskan bagaimana cara pembuatan dan cara penggunaannya.



Sasaran

Panduan ini diperuntukkan bagi pengelola dan pendidik Anak usia Dini di Lembaga Taman Kanak-Kanak (TK), kelompok Bermain, TPA (Taman Penitipan Anak) maupun SPS (Satuan PAUD Sejenis) yang akan memberikan pembelajaran nilai kepemimpinan pada anak terutama dalam menanamkan nilai/ perilaku jujur, adil, kerjasama, integritas, pemberani, dan pembelajar.



Langkah Penggunaan Panduan


Panduan ini berisi langkah-langkah cara pembuatan dan penggunaan media pembelajaran kepemimpinan yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat distimulasikan kepada anak usia dini sesuai dengan usia dan kemampuan yang mereka miliki.

Langkah pembuatan media secara umum dilakukan dengan cara :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak
2. Merumuskan tujuan pembelajaran (STPPA : KI, KD dan Indikator, lihat permendikbud no 137)
3. Menentukan judul/tema
4. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
5. Menuliskan naskah media
6. Mengembangkan alat ukur keberhasilan (instrumen Evaluasi)
7. Mengadakan tes dan revisi (ujicoba media pada saat pembelajaran)

Langkah penggunaan panduan dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pahami standar tingkat pencapaian perkembangan

- 
- anak sesuai dengan tahapan usianya
2. Tentukan aspek dan tahap perkembangan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada waktu tertentu.
 3. Jadikan aspek yang dipilih sebagai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 4. Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajarinya
 5. Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anda dalam melaksanakan pembelajaran/ penanaman nilai kepemimpinan pada anak usia dini.
 6. Siapkan RPPH yang telah disusun sesuai tema untuk melihat kesesuaian penerapan proses pembelajaran.
 7. Siapkan alat-alat tulis untuk mencatat hal-hal yang diperlukan.
 8. Berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan jenis media dan nilai-nilai yang akan ditanamkan/ diberikan dalam kegiatan belajar anak
 9. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media
 10. Siapkan format penilaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang ingin dicapai



Rancangan Media “Big Book”

Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

- 1.1 Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal: doa sebelum dan selesai makan)
- 1.2 Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
- 2.1 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak terbiasa mengkonsumsi makanan dan minuman sehat.
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.
- 2.10 Berbagi dengan orang lain, Menunjukkan sikap toleran, Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)
- 3.5 Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
- 3.6 4.6 Mengenal sebab-akibat tentang

lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)

- 3.7 Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana
- 3.8 Menceritakan perkembangbiakan makhluk hidup
- 3.10, 4.10 Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang lebih, Mengerti beberapa perintah secara bersamaan, Memahami aturan dalam suatu permainan
- 3.15 Menghargai penampilan karya seni ibu guru (misal dengan bertepuk tangan dan memuji)

Nilai Kepemimpinan yang Dikembangkan pemberani



Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat-alat yang digunakan antara lain :

Pensil

Gunting

Spidol hitam

Double tip

Lem kayu

Karton

Kertas coklat

Kertas Spotlight hijau

Kertas lipat

Daluang

Lakban hitam

Bor

Ring jilid (dipasang pd karton yg sudah dilubangi)

Alat untuk melubangi kertas



Proses Pembuatan

1. Proses Pembuatan

Proses I (Persiapan)

- Siapkan Karton Daluang



- b. Ukur panjang karton daluang dan beri garis batas untuk melubangi karton daluang



- c. Buat sketsa di kertas HVS



- d. Simpan bagian ini dan lanjutkan ke proses berikutnya



Proses II (Pembuatan Pohon)

9

- a. Siapkan Spotlight hijau dan gambar pohon-pohon kecil, lalu gunting



- b. Gambar batang pohon di kertas coklat lalu gunting





- c. Buat apel menggunakan kertas lipat dengan ukuran besar dan kecil





d. Buat juga apel yang telah digigit

11



Proses III (Pembuatan Tokoh Cerita)

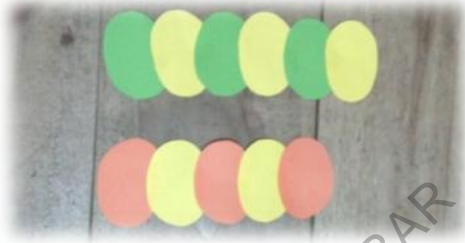
a. Siapkan kertas lipat dan buat bentuk bulat-bulat kertas lipat



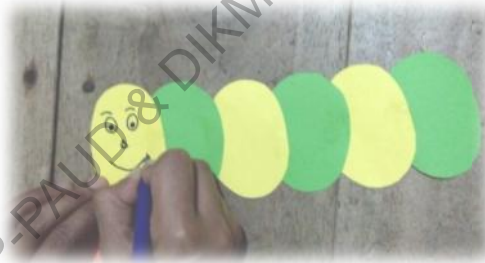
b. Gunting bentuk bulat yang telah dibuat



- c. Tempelkan bulatan-bulatan sehingga membentuk sebuah ulat



- d. Beri karakter pada tokoh yang telah dibuat menggunakan spidol hitam



- e. Selanjutnya membuat burung, pola gambar burung





f. Gunting gambar burung yang telah dibuat

13



Proses IV (Penempelan Pohon dan Tokoh Cerita)

a. Ambil daluang yang telah dipersiapkan sebelumnya dan tempelkan semua pohon dan tokoh cerita pada setiap lembar daluang sesuai sketsa cerita





Proses V (*Finishing*)

- Lubangi semua daluang menggunakan bor





- b. Beri solasi hitam daluang yang telah di lubang

15



- c. Lubangi lagi menggunakan alat untuk melubangi kertas



- d. Masukkan ke dalam satu persatu lubang daluang untuk menyatukan beberapa lembar daluang (gunakan ring jilid dalam lubang daluang agar menyatu dan mudah dibuka lembarannya)





- e. Buat cover agar buku terlihat menarik dan beri nomor halaman pada setiap lembar buku

17



- f. Lakukan pengecekan ulang pada bagian-bagian yang terlihat belum sempurna
- g. Bagian yang sudah jadi



Syarat Penggunaan

1. Suasana/ blocking kelasnya





2. Media ini digunakan oleh guru dan anak



Tata Cara Penggunaan Media

Cara menggunakan media:

1. Guru mempersiapkan media, meja dan kursi.
2. Guru duduk di kursi di samping meja yang telah disiapkan dan anak duduk membuat 5 baris didepan guru.
3. Guru bercerita dengan menggunakan *big book*.
4. Guru memberikan pertanyaan pada anak tentang apa yang telah diceritakan
5. Guru mempersilahkan kepada anak yang ingin menceritakan kembali
6. Guru menyimpulkan/menanyakan pesan atau amanat yang ada dalam cerita tersebut kepada anak.

Guru dapat bercerita didepan anak dengan posisi duduk di atas karpet bersama anak-anak dengan posisi anak-anak melingkar (membuat lingkaran) supaya anak tertib dan lebih fokus.

Setelah anak mengerti dengan cara bermain sampaikan pada anak bahwa saat bermain anak harus percaya diri, dan saat menunggu giliran anak harus bersabar.



Evaluasi Belajar Melalui Media Belajar

Format Penilaian Big Book

Format ceklis

Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
Nilai Moral Agama	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Anak mampu mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya				
	1.2	Menghargai diri sendiri,					



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	(misal: doa sebelum dan selesai makan) Anak bisa menjaga kebersihan diri dan lingkungan				
Fisik Motorik	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak terbiasa mengkonsumsi makanan dan				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
			minuman sehat buah apel				
kognitif	3.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari	Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari				
	4.5	dan berperilaku kreatif	dan sederhana dalam kehidupan sehari-hari				
	3.6	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial				
	4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,	Anak menerapkan pengetahuan atau pengala				
	3.7						



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
	4.7	tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	man dalam konteks yang baru Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)				
	3.8	Mengenal lingkungan sosial	Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
	4.8	(keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi,	(angin bertiu p m enyebab kan daun bergerak , air dapat menyeba bkan sesuatu menjadi basah) Menjelas kan lingkung an sekitarny a secara sederha na Mencerit akan perkemb angbiak an mahluk hidup				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		<p>dan gerak tubuh</p> <p>Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita,</p>					



26

Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
		bernyanyi, dan gerak tubuh					
Bahasa	3.10 4.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Anak mampu menceritakan akan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Memahami aturan dalam suatu permainan				
Seni	3.15	Mengenal	Menghar				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
	4.15	berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	gai penampilan karya seni ibu guru (misal dengan bertepuk tangan dan memuji)				
Sosial emosional	2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain	anak mampu Berbagi dengan orang lain Menunjukkan sikap toleran Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada				



Aspek Pengembangan	KD	Uraian KD	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BSB
			(senang-sedih-antusias dsb)				

BB, MB, BSB, BSH diisi dengan inisial nama Anak

Catatan :

- **BB** artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- **MB** artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- **BSH** artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya **Berkembang Sangat Baik**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan.



Format Catatan Anekdotal

29

Nama anak :
Kelas :
Usia :

Tanggal	Waktu	Tempat	Peristiwa	Indikator
				Berupa (BB, MB, BSB, BSH)

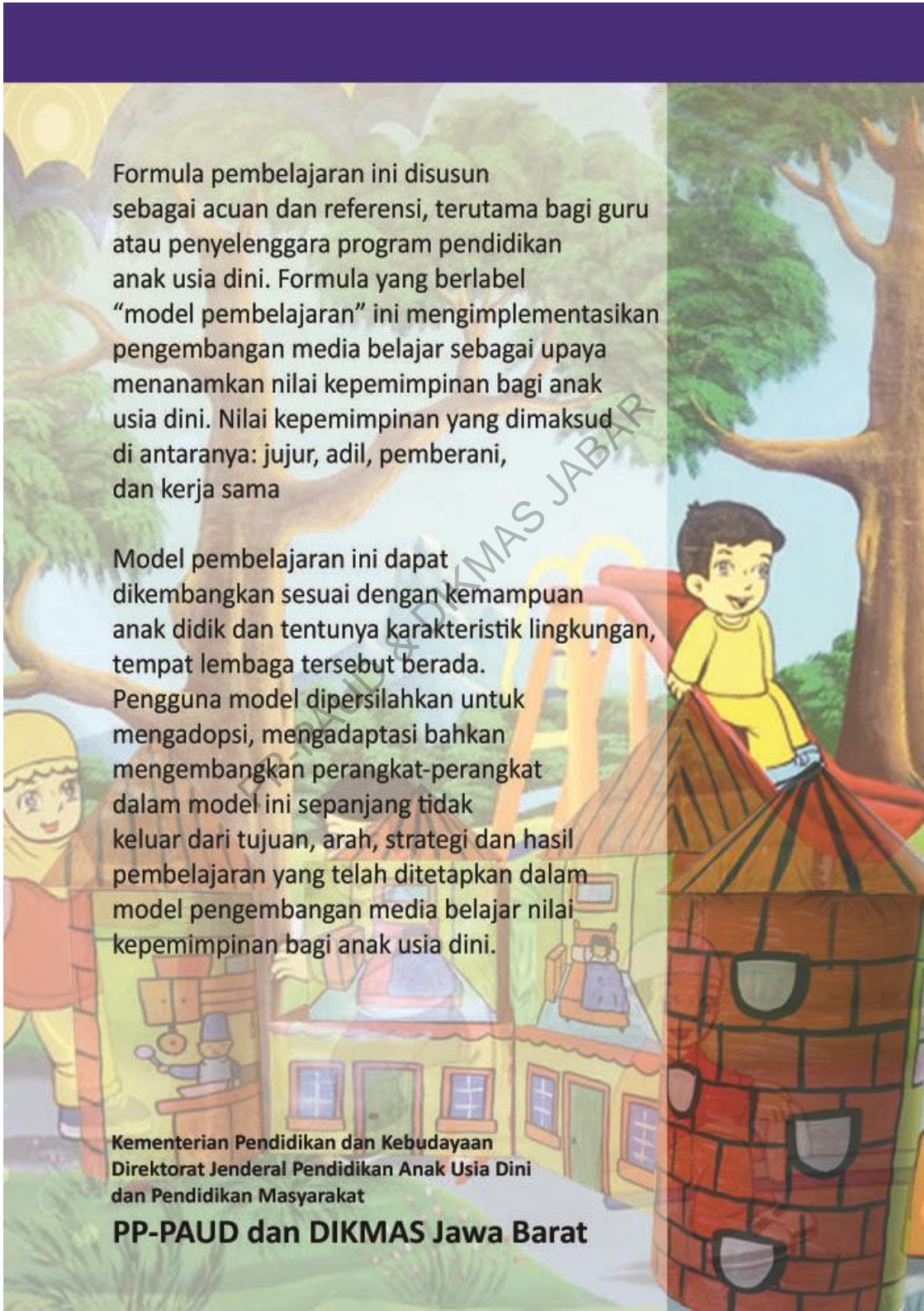


Penutup

Media ini merupakan media yang mengembangkan aspek perkembangan anak untuk dapat memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan. Selain itu, dapat menceritakan kembali apa yang didengar, mengerti beberapa perintah secara bersamaan dan memahami aturan dalam suatu permainan.

Dalam penggunaan media ini, setelah anak mengerti dengan cara bermain, diharapkan guru dapat menyampaikan pada anak bahwa saat bermain anak harus percaya diri, dan saat menunggu giliran anak harus bersabar.

Nilai kepemimpinan yang terkandung dalam permainan menyusun Big Book yaitu: nilai pemberani.



Formula pembelajaran ini disusun sebagai acuan dan referensi, terutama bagi guru atau penyelenggara program pendidikan anak usia dini. Formula yang berlabel “model pembelajaran” ini mengimplementasikan pengembangan media belajar sebagai upaya menanamkan nilai kepemimpinan bagi anak usia dini. Nilai kepemimpinan yang dimaksud di antaranya: jujur, adil, pemberani, dan kerja sama

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak didik dan tentunya karakteristik lingkungan, tempat lembaga tersebut berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengembangan media belajar nilai kepemimpinan bagi anak usia dini.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat