KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

Panduan Guru

BELAJAR DAN BERMAIN BERBASIS BUKU

Edisi Revisi

PAUD

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

Panduan Guru

BELAJAR DAN BERMAIN BERBASIS BUKU

Edisi Revisi

Arleen Amidjaja
Anna Farida Kurniasari
Ni Ekawati

PAUD

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru: Belajar dan Bermain Berbasis Buku (Edisi Revisi)

Penulis
Arleen Amidjaja
Anna Farida Kurniasari
Ni Ekawati

Penelaah
Anies Listyowati
Rizki Maisura

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
Wijanarko Adi Nugroho
Robertus Krisnanda
Irma Afriyanti

Penyelaras
Fitria Pramudina Anggriani, Maria Melita Rahardjo, Putu Winda Yuliantari Gunapriya, Annisa Maulidya Chasanah

Kontributor
Sudiyana, Anita, Wiwi Yuningsih

Ilustrator
Yul Chaidir

Editor
Ratna Djumala
Robertus Krisnanda
Arifin Fajar Satria

Desainer
Suhardiman

Penerbit
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh
Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Edisi Revisi, 2023
ISBN 978-623-118-100-8 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 12/16 pt., SIL Open Font License.
xii, 140 hlm.: 21 × 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, yang memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum berdasarkan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah, dalam hal ini Pusat Perbukuan, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini merupakan salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik.

Buku ini merupakan buku edisi revisi yang juga disusun dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat diharapkan untuk pengembangan buku ini pada masa yang akan datang.

Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada penulis, penelaah, penyelaras, editor, ilustrator, desainer, kontributor, dan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Desember 2023

Kepala Pusat,

Supriyatno

Prakata

Ibu dan Bapak Pendidik PAUD, apa kabar? Semoga Ibu dan Bapak sehat, bahagia, dan selalu bersemangat mendampingi anak-anak kita.

Buku Panduan Guru: *Belajar dan Bermain Berbasis Buku* ini dirancang sebagai inspirasi untuk mengakrabkan anak-anak dengan buku melalui berbagai kegiatan. Pada bab pertama disajikan bahasan singkat tentang desain pembelajaran literasi anak usia dini, sedangkan bab kedua membahas pentingnya bermain dan manfaat buku, terutama bagi anak usia dini.

Kegiatan berbasis buku ini dituangkan secara terperinci pada bab ketiga melalui contoh praktis pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul Ajar) yang memuat kegiatan berbasis buku. Berbagai ide kegiatan berbasis buku tercantum di bagian lampiran.

Semoga buku ini bermanfaat, selamat belajar dan bermain berbasis buku bersama peserta didik kita tercinta.

Tim Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar iii
Prakata iv
Daftar Isi v
Daftar Gambar vi
Daftar Tabel vii
Sekilas tentang Buku Panduan Guru Pendidikan Anak Usia Dini viii
Ada Apa di Buku Ini? xi

Bab 1
Desain Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini 1

A. Dunia Anak adalah Bermain dan Bergembira 3

B. Konsep Literasi Anak Usia Dini 4

Bab 2
Buku Teman Bermainku, Teman Belajarku 7

A. Manfaat Buku bagi Anak 8

B. Memilih Buku yang Sesuai dengan Jenjang Baca Anak 10

C. Pojok Baca Tempat Favoritku 16

D. Membangun kecintaan anak usia dini kepada buku secara bertahap 18

Bab 3
Ayo Belajar dan Bermain Berbasis Buku 21

A. Langkah-langkah Kegiatan Berbasis Buku 22

B. Kegiatan Pembelajaran Berbasis Satu Buku 38

Lampiran 1 63

Lampiran 2 73

Daftar Pustaka 122

Sumber Gambar 123

Glosarium 124

Indeks 126

Pelaku Perbukuan 127

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Ragam kegiatan anak-anak di sekolah. Ada anak yang memberikan salam pada pendidik, ada yang berkejaran, dan ada yang bermain engklek. 2
Gambar 1.2 Membaca bukan sekedar menghafal bentuk huruf. 5
Gambar 2.1 Manfaat Buku Bagi Anak bagi Tumbuh Kembang Anak 8
Gambar 2.2 Jenjang Buku 10
Gambar 2.3 Salah Satu Tantangan bagi Pendidik adalah memilih Buku yang Sesuai 12
Gambar 2.4 Buku Buatan Sendiri 15
Gambar 2.5 Kriteria Memilih Buku untuk Anak 16
Gambar 2.6 Pojok Baca 17
Gambar 2.7 Rak Buku dengan Sampul Buku Menghadap ke Depan 18
Gambar 2.8 Memilih Buku yang Sesuai 19
Gambar 3.1 Kegiatan Sebelum Membaca Buku 23
Gambar 3.2 Boneka dari Buatan Sendiri 26
Gambar 3.3 Anak-anak Menari sesuai Adegan dalam Buku 32
Gambar 3.4 Buku Cerita Woli Ingin Melihat Dunia 37
Gambar 3.5 Invitasi 41
Gambar 3.6 Buku Cerita Petualangan Botol Plastik 43
Gambar 3.8 Buku Pop-Up: Tanaman di Indonesia 50
Gambar 3.9 Invitasi 53
Gambar 3.10 Buku Informasi Dunia tanpa Roda 56
Gambar 3.11 Invitasi 59
Gambar 1 Hasil gosok krayon dengan uang logam 81
Gambar 2 Gambar dengan benang 81
Gambar 3 Pesawat dari kertas 82
Gambar 4 Perahu dari kertas 82
Gambar 5 Alat transportasi dari material lepasan 82
Gambar 6 Bermain mobil dan penumpang 83
Gambar 7 Bunga sutra bombay dengan akarnya 87
Gambar 8 Rantai dari kertas dan rantai dari karet gelang 87
Gambar 9 Gambar dari pasir dan kerang 94
Gambar 10 Gambar dari tutup botol plastik 94
Gambar 11 Kreasi dari material lepasan 95
Gambar 12 Wadah pensil dari botol bekas 96
Gambar 13 Membuat tas belanja dari kaus bekas 99
Gambar 14 Boling dari botol bekas dan bola plastik 100
Gambar 15 Topi dari kertas 107
Gambar 16 Sate buah 111
Gambar 17 Sate roti 111
Gambar 18 Implan koklea 112
Gambar 19 Gambar binatang dari berbagai bentuk 118

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Perkembangan Literasi Anak Usia Dini 4
Tabel 2.1 Perkembangan Literasi dari Level Membaca 11
Tabel 2.2 Tantangan Kecintaan Anak pada Buku 20
Tabel 3.1 Alur Cerita 34
Tabel 3.2 Hasil Asesmen Awal. 39
Tabel 3.3 Instrumen Asesmen Ceklis (Lembar Observasi). 43
Tabel 3.5 Hasil Asesmen Awal 45
Tabel 3.7 Hasil Asesmen Awal 52
Tabel 3.8 Hasil Asesmen Awal 58
Tabel 3.9 Assesmen Formatif Foto Berseri. 62

Sekilas tentang Buku Panduan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Kurikulum Merdeka PAUD merupakan sebuah kurikulum yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebagai upaya untuk memastikan bahwa anak usia dini Indonesia memperoleh pembinaan kemampuan fondasi secara utuh atau holistik. Melalui Kurikulum Merdeka PAUD, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi berupaya meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran yang diselenggarakan pada satuan PAUD melalui kerangka pembelajaran yang lebih fleksibel dan terpadu. Secara struktur, penguatan kualitas proses pembelajaran pendidikan anak usia dini dikembangkan melalui tiga hal berikut.

Pembelajaran intrakurikuler dengan menggunakan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi sebagai acuan dalam menyusun pembelajaran yang efektif membangun nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan fondasi yang diperlukan oleh anak usia dini. Rencana pembelajaran dapat disusun di tingkat satuan dan kelas.

Pembelajaran kokurikuler melalui projek penguatan profil pelajar Pancasila untuk menguatkan pencapaian karakter baik yang tertuang di dalam enam dimensi Profil Pelajar Pancasila dan perlu dibangun sejak dini.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan yang dapat diselenggarakan oleh satuan PAUD dalam rangka pencapaian nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan bagi anak usia dini yang bersifat opsional.

Buku Panduan Guru merupakan salah satu sumber belajar penting bagi pendidik dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka PAUD. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi merancang serangkaian buku teks panduan guru. Buku-buku ini diharapkan akan menjadi panduan yang sangat berharga bagi para pendidik dalam memahami landasan berpikir kurikulum dan sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan proses pembelajaran di setiap satuan PAUD.

Koleksi buku teks panduan guru ini terdiri atas enam buku yang saling terkait satu sama lain, menciptakan kerangka yang komprehensif untuk meningkatkan kualitas pendidikan PAUD.

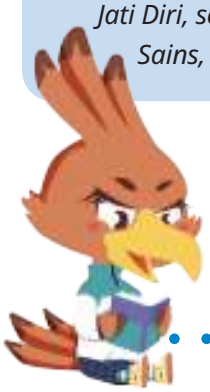
Buku *Panduan Guru: Pembelajaran untuk Fase Fondasi* merupakan pengantar bagi pendidik dalam merancang dan menerapkan pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka PAUD. Buku ini memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Memandu pendidik PAUD melakukan perencanaan pembelajaran di tingkat satuan dan kelas.
2. Mengajak pendidik PAUD memahami dan melakukan refleksi bahwa dalam penyelenggaraan pembelajaran anak usia dini perlu merujuk pada perencanaan pembelajaran yang sudah ditentukan di satuan.
3. Memandu pendidik PAUD menggunakan perencanaan pembelajaran di tingkat satuan dalam pengembangan pembelajaran di kelas.

Melalui buku ini, pendidik dapat mengenali hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini, baik di tingkat satuan, maupun di tingkat kelas.

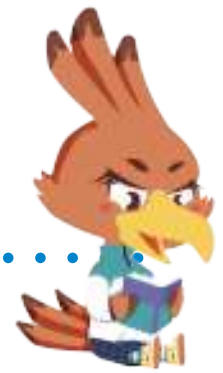
Setelah memahami prinsip umum dan proses yang perlu dilalui dalam mengembangkan desain pembelajaran, pendidik dapat mempelajari buku-buku elemen dari capaian pembelajaran fase fondasi. Pada setiap buku elemen ini, akan dikupas lebih lanjut mengenai nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan yang ingin dibangun melalui tiap elemen di dalam capaian pembelajaran fase fondasi.

Melalui buku elemen, pendidik dapat lebih mengenali dan mengamati perilaku atau kemampuan peserta didik berdasarkan capaian di tiap elemen. Lebih dari itu, pendidik dapat merancang pembelajaran yang membangun kemampuan tersebut, baik secara eksklusif maupun terintegrasi dengan capaian dari elemen lain. Buku-buku yang membahas elemen, yaitu *Panduan Guru: Nilai Agama dan Budi Pekerti, Panduan Guru: Jati Diri, serta Panduan Guru: Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni.*



Buku ini bermanfaat untuk menguatkan pemahaman pendidik tentang cara menggunakan buku nonteks pelajaran dalam membangun capaian pembelajaran fase fondasi. Buku *Panduan Guru: Belajar dan Bermain Berbasis Buku* dapat menjadi inspirasi bagi pendidik dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran di kelas.

Buku ini membahas tentang landasan penting Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, pendidik dapat mempelajari cara merancang projek di satuan PAUD sebagai salah satu cara dalam menguatkan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila kepada peserta didik melalui pengenalan empat isu prioritas nasional melalui pembelajaran kokurikuler.



Ada Apa di Buku Ini?

Ibu dan Bapak Pendidik, apa kabar? *Buku Panduan Guru Belajar dan Bermain Berbasis Buku* ini memuat ide, saran, dan upaya untuk mengakrabkan anak-anak peserta didik dengan buku.

Bab 1

Desain Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini

Bab pertama membahas konsep desain pembelajaran literasi untuk anak usia dini. Pembahasan berisi pemaparan mengenai dunia anak-anak yang lekat dengan permainan dan kegembiraan. Bertolak pada pemahaman tersebut, maka bermain dan gembira menjadi konsep dasar untuk mengembangkan literasi pada anak usia dini.

Buku Teman Bermainku, Teman Belajarku

Bab kedua menunjukkan pentingnya mendekatkan anak dengan buku sehingga mereka menganggap buku adalah teman bermain dan belajar mereka. Pada bagian ini tersaji berbagai cara memanfaatkan buku bersama peserta didik, memilih buku sesuai jenjang baca peserta didik, mengelola pojok baca bagi peserta didik, dan membangun kecintaan peserta didik terhadap buku secara bertahap.

Bab 2

Bab 3

Ayo Belajar dan Bermain Berbasis Buku

Bab ketiga memuat contoh praktis dalam pembuatan rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul Ajar) dalam kegiatan berbasis buku dengan menggunakan satu buku dan beberapa buku.

Buku ini juga memuat lampiran yang berisi berbagai ide kegiatan berbasis buku.

Selamat bersuka cita bersama peserta didik dengan berbagai kegiatan berbasis buku.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru: Belajar dan Bermain Berbasis Buku (Edisi Revisi)

Penulis: Arleen Amidjaja, Anna Farida Kurniasari, Ni Ekawati

ISBN 978-623-118-100-8 (PDF)

Desain Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini

Tanyakan kepada anak-anak PAUD, hal apa yang membuat mereka bersemangat ke sekolah.

Bermain!

Bertemu teman!

Bertemu guru!

Belajar!

Gambar 1.1 Ragam kegiatan anak-anak di sekolah. Ada anak yang memberikan salam pada pendidik, ada yang berkejaran, dan ada yang bermain engklek.

A. Dunia Anak adalah Bermain dan Bergembira

Anak Usia dini pada umumnya senang bermain dan bergembira. Dengan kekhasan masing-masing, anak usia dini sedang berada pada tahap ingin mencoba banyak hal, sekaligus mengembangkan daya jelajah ke lingkungan yang lebih luas dari lingkungan keluarga dan rumahnya. Bagi mereka, bermain adalah salah satu cara yang paling efektif untuk belajar.

Sebagai pendidik, tentunya kita mengharapkan anak didik kita tumbuh menjadi individu yang aktif dalam membangun pengalaman bermain dan belajar dengan dukungan lingkungan yang kondusif. Sebagaimana disebutkan dalam Capaian Pembelajaran Fase Fondasi pada Kurikulum Merdeka, pada fase fondasi ini anak didampingi agar dapat mengembangkan kemampuan untuk:

- Mengenal nilai agama dan budi pekerti
- Melatih kematangan emosi untuk berkegiatan di lingkungan belajar
- Melatih keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya
- Memupuk pemaknaan terhadap belajar yang positif
- Mengembangkan keterampilan motorik dan perawatan diri untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri
- Mengembangkan kematangan kognitif untuk melakukan kegiatan belajar, seperti dasar literasi, numerasi, serta pemahaman dasar mengenai bagaimana cara dunia bekerja.

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, berkomunikasi, dan menghitung, serta membaca agar dapat mengembangkan diri secara sosial, ekonomi, dan budaya dalam kehidupan modern sehingga menjadi pribadi yang berkualitas (Hasanah dan Silitonga dalam Implementasi Gerakan Literasi di Sekolah Dasar, 2020;10).

Literasi pada anak usia dini merupakan proses berkelanjutan yang bermula dari munculnya rasa ingin tahu, kesenangan, kemampuan berpikir kritis, berbahasa lisan, hingga pada kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan tersebut mengikuti tahap tumbuh kembang masing-masing anak dan dukungan lingkungan sekitarnya.

Pelaksanaan pembelajaran literasi pada anak usia dini wajib memperhatikan kondisi dan karakteristik anak. Syarat utamanya adalah bahwa pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menarik, menyenangkan, mampu menggugah motivasi, kreativitas, dan kemandirian, serta bersifat integratif dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.

Belajar dan bermain dengan buku sangat membantu anak dalam membangun kecakapan keaksaraan di masa awal. Proses tersebut dilakukan dengan tetap memperhatikan kesejahteraan anak, dengan tetap memastikan aspek bermain dan bergembira.

B. Konsep Literasi Anak Usia Dini

Perkembangan literasi pada anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, seperti terlihat pada tabel berikut.

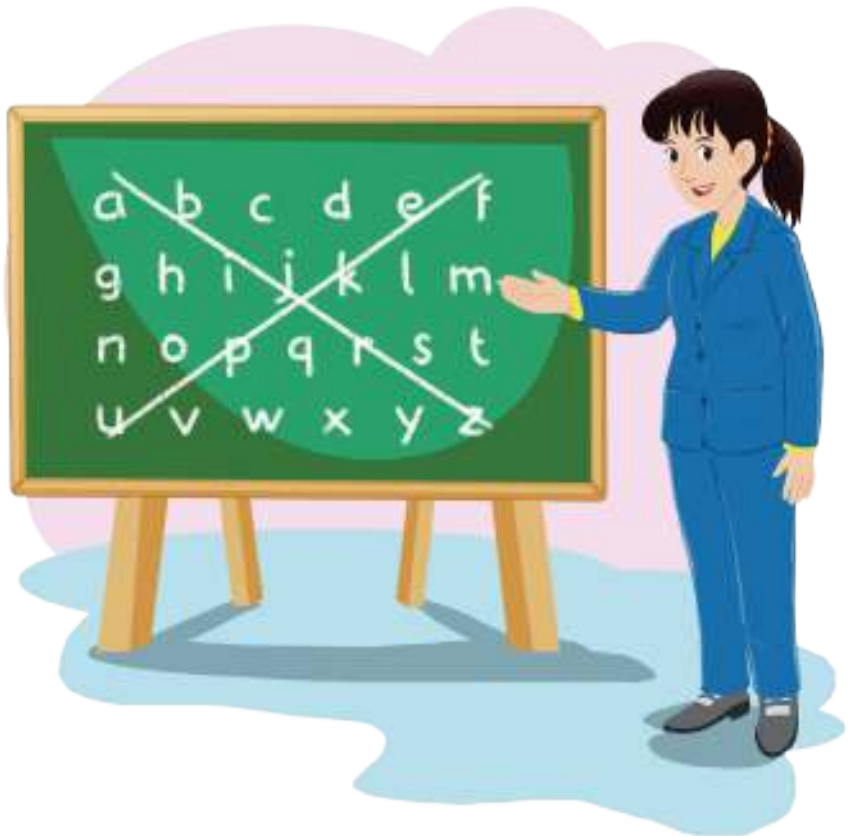
Tabel 1.1 Perkembangan Literasi Anak Usia Dini

Memahami Bahasa ➲	Mengungkapkan Bahasa ➲	Keaksaraan
• Mengerti beberapa instruksi secara bersamaan • Mengulang kalimat yang lebih kompleks • Memahami aturan dalam suatu permainan • Senang dan menghargai bacaan	• Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks • Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama • Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat keterangan)	• Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal • Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya • Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama • Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf • Membaca nama sendiri • Menuliskan nama sendiri • Memahami arti kata dalam cerita

Memahami Bahasa ➲	Mengungkapkan Bahasa ➲	Keaksaraan
	• Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain • Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan • Menunjukkan pemahaman • terhadap konsep-konsep dalam buku cerita • Menyusun kalimat	

Konsep literasi seringkali masih disalah artikan. Misalnya saja, adanya anggapan bahwa belajar membaca itu selalu diawali dengan menghafal huruf A hingga Z; anak yang lancar membaca berarti memahami bacaannya, atau pemahaman terhadap bacaan akan diperoleh jika anak membaca secara terus-menerus.

Perlu diketahui bahwa membaca bukan sekadar melafalkan kata dan kalimat secara fasih tetapi juga memahami isi bacaan dan mengambil makna dari bacaan tersebut.



Gambar 1.2 Membaca bukan sekadar menghafal bentuk huruf.

Saat mendampingi anak, perlu diperhatikan bahwa makna dari suatu tulisan sangat penting baginya. Anak akan lebih mudah mengenali tulisan-tulisan yang merupakan simbol sesuatu yang bermakna bagi dirinya, misalnya nama dirinya, benda kesukaannya, dan barang-barang yang ada di sekitarnya.

Anak juga cenderung untuk belajar dengan meniru orang lain, terutama orang dewasa di sekitarnya. Hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan literasinya adalah dengan sering mengajak anak untuk berbicara dan membaca bersama. Anak akan memahami bahwa buku dan tulisan di dalamnya memiliki makna yang dapat diucapkan secara lisan. Anak juga akan berusaha meniru orang di sekelilingnya apabila lingkungannya merupakan lingkungan yang sering melakukan aktivitas baca dan tulis. (Kemendikbudristek, 2021: 6—disarikan dengan penyesuaian).

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru: Belajar dan Bermain Berbasis Buku (Edisi Revisi)

Penulis: Arleen Amidjaja, Anna Farida Kurniasari, Ni Ekawati

ISBN 978-623-118-100-8 (PDF)

Buku Teman Bermainku, Teman Belajarku

A. Manfaat Buku bagi Anak

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak adalah melalui kegiatan bermain dan belajar dengan buku. Mendekatkan anak dengan buku dan mendampingi anak berkegiatan dengan buku akan memupuk kecakapan literasi anak sejak dini. Banyak kegiatan berbasis buku yang dapat dilakukan bersama anak untuk memupuk dan mengembangkan kecakapan membaca mereka, mulai dari membaca sendiri, membaca bersama teman, membaca dengan didampingi guru atau pendamping, dan menjadikan buku sebagai sumber inspirasi kegiatan bermain dan belajar lainnya. Oleh karena itu, kegiatan membaca bukan sekadar melatih kefasihan anak melafalkan kata dan kalimat.

Menurut Strouse (2018), buku memberi pengaruh dalam membantu anak-anak untuk memahami, menyesuaikan diri, dan berperan di lingkungan terdekatnya. Ketika belajar dan bermain dengan buku anak akan memperoleh manfaat sebagai berikut.

Gambar 2.1 Manfaat buku bagi tumbuh kembang anak

a. Perkembangan berpikir simbolik

Melalui buku, anak memahami gambar sebagai simbol dari benda atau manusia. Anak belajar membedakan antara ruangan yang sesungguhnya dan ruangan yang terdapat dalam gambar yang bersifat dua dimensi. Secara bertahap, anak juga belajar mengaitkan simbol berupa angka atau huruf yang mewakili benda atau jumlah tertentu.

b. Pemahaman antara fantasi dan kenyataan

Anak belajar memahami bahwa ada hal-hal di dalam buku yang tidak bisa terjadi di dunia nyata, misalnya manusia yang bisa terbang seperti burung atau sebaliknya binatang yang bertingkah sebagaimana manusia.

c. Penguasaan bunyi, huruf, kata, dan kalimat

Sambil berkegiatan dengan buku, anak mengenali huruf, kata, kalimat, tanda baca, juga bunyi ketika kata atau kalimat dilafalkan. Bagi anak, proses ini memudahkan penguasaan keterampilan membaca.

d. Kemampuan memecahkan masalah

Kemampuan ini akan berkembang ketika anak menemukan tokoh cerita yang mengalami masalah yang mirip dengan dirinya. Situasi ini membantu anak untuk bersikap meniru atau tidak meniru tokoh tersebut.

e. Pemahaman nilai moral dan budi pekerti

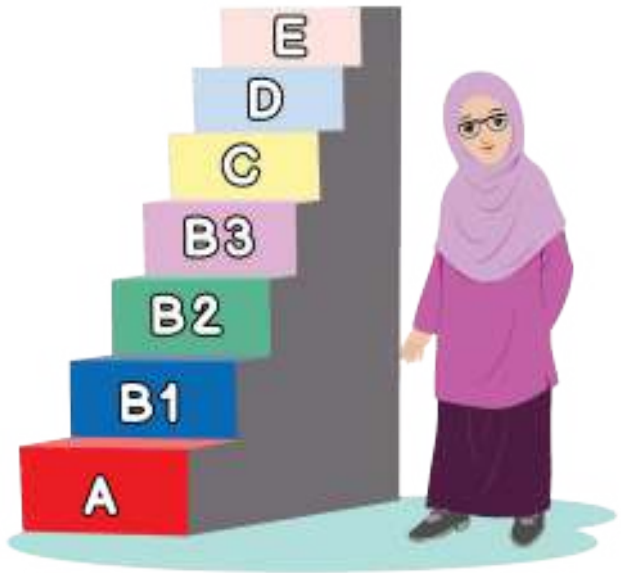
Buku yang baik juga berguna untuk mengajak anak memahami prinsip benar dan salah, berempati, berbagi, bekerja sama, bersikap mandiri, serta kemampuan menghadapi masa sulit. Pesan tersebut akan diterima oleh anak dengan cara yang lebih ramah dan menyenangkan.

f. Kegembiraan

Salah satu hal penting bagi seorang anak adalah bergembira. Buku tidak harus selalu menyajikan muatan belajar secara eksplisit. Bersenang-senang dan tertawa bersama bermanfaat untuk membangun kecintaan anak pada buku dan kegiatan membaca. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Mendekatkan anak dengan buku dan mendampingi anak berkegiatan dengan buku akan memupuk kecakapan literasi anak sejak dini.

B. Memilih Buku yang Sesuai dengan Jenjang Baca Anak

Pemilihan buku dengan tema dan penyajian yang menarik sangat penting untuk membangun minat baca anak. Hal yang juga penting dalam proses ini adalah memilih buku yang sesuai dengan jenjang baca anak. Perjenjangan buku dapat mengacu pada Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 030/P/2022. Perjenjangan buku ini merupakan upaya memadupadankan antara buku dengan tahap kemampuan membaca dari pembaca dini hingga pembaca mahir.



Gambar 2.2 Jenjang Buku

a. Jenjang Buku untuk Anak Usia Dini

Pada jenjang Pembaca Dini (jenjang A), kemampuan literasi yang perlu dibangun terlebih dahulu adalah kemampuan bertutur, kosa kata, dan pengetahuan latar. Jenjang berikutnya ialah jenjang Pembaca Awal (jenjang B1). Pada jenjang ini, kemampuan literasi yang perlu dibangun lebih kuat adalah kemampuan fonemik, cetak, dan keaksaraan.

Tabel 2.1 Perkembangan Literasi dari Level Membaca

Perkembangan Literasi dari Level Membaca		
Level	**Deskripsi**	**Komponen Literasi**
Jenjang Pembaca Dini (A)	• Anak dapat menyimak dan mengolah informasi • Anak dapat merespon pembicaraan sehari-hari, dapat menjelaskan peristiwa sehari-hari, mengungkapkan ide dan gagasan	• Bertutur • Kosa kata • Pengetahuan Latar (pengetahuan dari pengalaman yang sebelumnya telah dimiliki anak dari keluarga dan lingkungan)
Jenjang Pembaca Awal (B1)	• Anak mulai tumbuh kecintaan terhadap buku misalnya dengan menanyakan kata-kata yang baru dikenal • Anak cenderung mengulang-ulang kata yang baru didengar • Anak memahami hubungan kata dengan makna sesuai dengan teks dan konteks • Anak dapat menangkap isi cerita, informasi dari hasil proses menyimak	• Kesadaran Cetak • Keaksaraan • Kesadaran Fonemik (kemampuan memahami bunyi yang bermakna)

Sumber: BSKAP: 2022

Penjenjangan mengacu pada tahapan atau jenjang baca anak. Pendekatan penjenjangan buku dengan menggunakan rentang usia tidak selalu dapat digunakan, terutama untuk anak-anak dengan kemampuan membaca yang lebih tinggi atau lebih rendah.

Dengan memahami penjenjangan buku, guru dapat memilih buku yang sesuai untuk anak. Pada bagian berikutnya, kita akan mengenal berbagai jenis buku yang dapat digunakan oleh guru untuk mendampingi anak belajar dan bermain berbasis buku.

Gambar 2.3 Salah satu tantangan bagi pendidik adalah memilih buku yang sesuai

b. Mengenalkan Berbagai Jenis dan Muatan Buku kepada Anak

Setelah memahami jenjang buku yang sesuai untuk anak, pendidik dapat mengajak anak berkenalan dengan berbagai jenis buku, baik buku fiksi maupun nonfiksi. Jenis dan tema dapat disesuaikan dengan capaian pembelajaran, kondisi, dan minat anak.

Sumber: Arleen A. (2023)

Buku Tebal/*Board Book*

Disebut demikian karena buku ini berbahan kertas tebal. Buku ini memuat gambar dengan sedikit kata, bahkan tanpa kata. Buku ini biasanya berisi konsep tunggal seperti konsep mengenai warna, benda, binatang, dan lain sebagainya.

Buku Bergambar/*Picture Book*

Buku dengan proporsi gambar lebih besar daripada teks. Gambar menjadi komponen utama dalam menyampaikan cerita atau pesan. Jumlah kata sedikit (1-2 kalimat), bahkan tanpa kata.

Sumber: Arleen A. (2023)

Sumber: Arleen A. (2023)

Buku Berilustrasi/*Illustrated Book*

Jumlah kalimat lebih banyak, ilustrasi/gambar membantu pemahaman pembaca terhadap cerita. Ilustrasi menggambarkan adegan tertentu dari cerita. Namun demikian, beberapa bagian cerita yang tidak dilengkapi dengan gambar pun, cerita tetap dapat dipahami.

Buku Bantal

Buku taktil yang terbuat dari kain atau plastik, biasanya ditujukan untuk bayi dan balita. Untuk siswa PAUD, Buku Bantal bagus untuk menstimulasi indra peraba.

Sumber: Arleen A. (2023)

Sumber: Arleen A. (2023)

Buku Timbul/*Pop-up Book*

Sebagaimana namanya, jika buku ini dibuka akan muncul gambar tiga dimensi, sehingga efeknya lebih nyata. Kejutan saat buku dibuka juga tetap menyenangkan walau anak sudah membuka buku tersebut berulang kali.

Buku Besar/*Big Book*

Buku Besar biasanya digunakan guru untuk membaca bersama-sama dengan peserta didiknya. Ukuran bukunya besar sehingga anak-anak dapat ikut membaca dan melihat gambar saat buku dibacakan. Jumlah kalimatnya sedikit, sederhana, dan biasanya berima.

Sumber: Yayasan Litara. (2023)

Sumber: Aaron Randy(2023)

Buku Tanpa Kata/*Wordless Book*

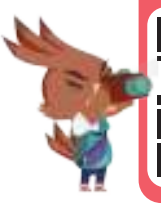
Cerita dalam buku ini disampaikan melalui gambar tanpa kata. Guru bersama peserta didik dapat mengeksplorasi buku ini dengan mengamati gambar, menebak adegan, bahkan menciptakan kalimat sendiri.

Buku Bergerak/*Movable Book*

Pada buku ini ada bagian tertentu yang bisa digerakkan, dibuka, digeser, atau dibongkar pasang. Membaca sambil menyentuh buku dan menggerakkannya akan menyenangkan bagi anak sebagai peserta didik.

Sumber: Arleen A. (2023)

Dalam beberapa kasus, ada buku yang tidak dapat diperoleh secara mudah dan/atau murah. Sebagai alternatif, buku-buku digital berkualitas juga dapat diunduh secara gratis melalui laman Sistem Informasi Perbukuan Indonesia, situs kementerian/lembaga lain, dan situs-situs lembaga non pemerintah.



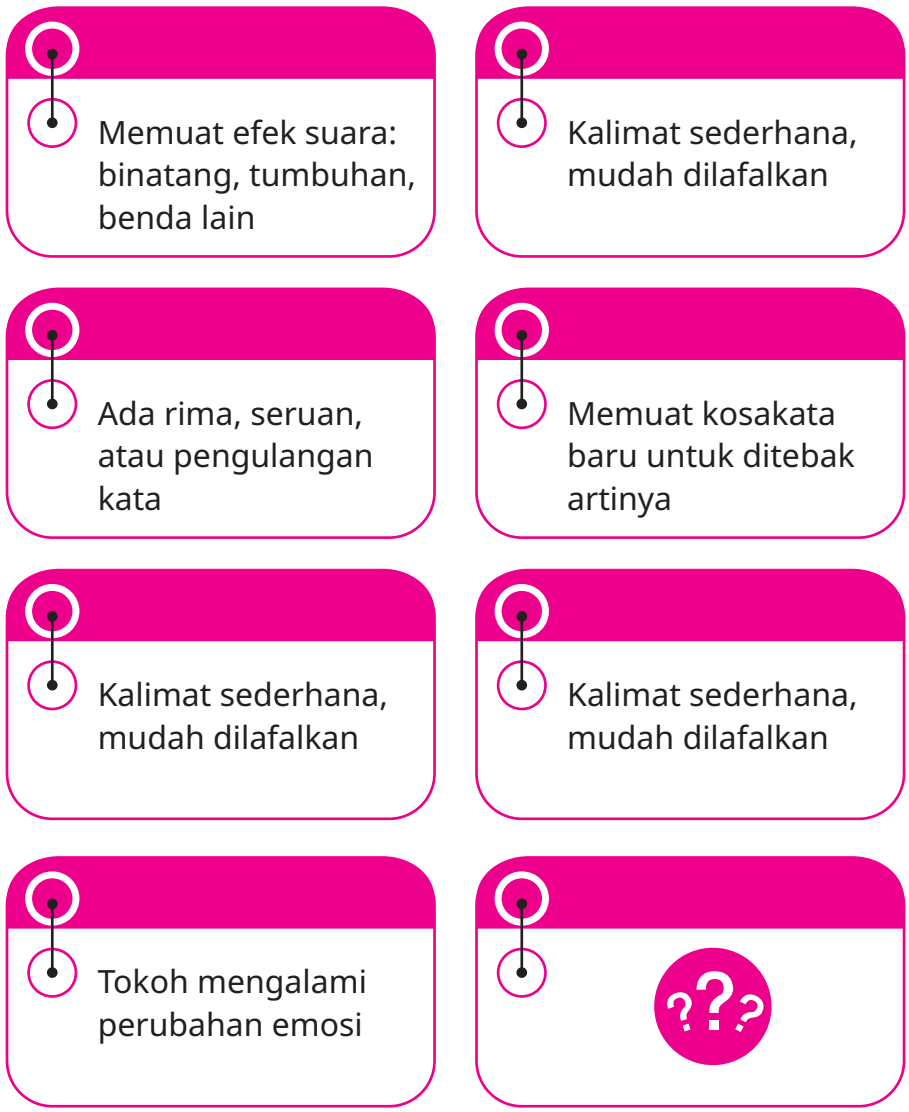
Pindai Aku

Guru juga dapat membuat buku sendiri sesuai dengan kebutuhan yang ada dengan teknik gunting, tempel, dan jahit. Buku besar pun dapat dibuat dengan kertas karton manila. Dalam hal ini, keterbatasan justru dapat diarahkan menjadi sumber kreativitas, bahkan peserta didik dapat dilibatkan dalam proses pembuatannya.

Gambar 2.4 Buku buatan sendiri

Berikutnya, setelah mengenal berbagai jenis buku, guru dapat beranjak ke muatan atau isi buku. Berikut ini adalah kriteria yang digunakan untuk menjadi panduan saat guru memilih buku untuk peserta didik. Guru dapat menambahkan kriteria lain yang sesuai dengan kondisi dan minat anak. Kriteria tersebut sebagai berikut.

- Menggunakan kalimat sederhana sehingga mudah dipahami dan dilafalkan oleh anak.
- Memuat aksi dan gambar yang menarik serta memuat unsur kejutan sehingga disukai anak.
- Menampilkan efek suara binatang, gerak tumbuhan, atau benda lain untuk dipraktikkan oleh anak.
- Berisi cerita yang unik sehingga anak tertarik untuk membacanya.
- Menggunakan rima, seruan, atau pengulangan kata, sehingga anak tertarik ketika buku dibacakan bersama.
- Memuat kosakata baru untuk ditebak artinya oleh anak.
- Menampilkan tokoh yang mengalami perubahan emosi sehingga anak dapat mengikuti alurnya.
- Kriteria lain dapat Bapak dan Ibu Pendidik PAUD tambahkan sendiri.



Gambar 2.5 Kriteria Memilih Buku untuk Anak

Saat memilih buku yang dianggap sesuai, jangan lupa bahwa anak memiliki tugas penting: bermain!

C. Pojok Baca Tempat Favoritku

Dengan wawasan tentang jenis buku dan penjenjangan buku, Ibu dan Bapak Pendidik PAUD dapat melibatkan peserta didik menciptakan pojok baca bersama. Tempat yang dianggap sesuai dapat dipilih bersama, dan desainnya dapat dirancang secara kolektif. Dengan demikian, rasa memiliki terhadap pojok baca ikut terbangun pada peserta didik.

Kegiatan membaca mandiri atau membaca bersama guru dapat mendatangkan kegembiraan bagi peserta didik, membangun rasa percaya diri, dan mendorong mereka untuk suka membaca. Membaca buku di perpustakaan

juga menyenangkan, tetapi pojok baca memberikan akses yang lebih mudah bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan buku.

Gambar 2.6 Pojok baca

Berikut ini kiat yang dapat diterapkan dalam menghadirkan pojok baca di kelas.

- **Lokasi.** Pilih lokasi yang aman dan nyaman bagi peserta didik untuk membaca, misalnya tempat yang jauh dari pintu keluar masuk kelas.
- **Tempat buku.** Berbagai pilihan tempat buku bisa digunakan sesuai kondisi kelas atau sekolah. Jika memungkinkan, gunakan rak yang bisa digunakan untuk memajang buku dengan sampul menghadap ke depan. Cara pemajangan ini akan menarik minat baca.
- Jika rak tidak tersedia, gunakan meja untuk menata buku sedemikian rupa agar sampul dapat terlihat dan buku mudah dijangkau peserta didik.
- **Dekorasi.** Hal terpenting dari pojok baca adalah interaksi peserta didik dengan buku, bukan sekadar tampilan fisik pojok baca. Dekorasi dapat ditambahkan menggunakan hasil karya peserta didik sebagai hiasan. Namun hindari untuk terlalu mengutamakan desain atau dekorasi.
- **Rotasi buku.** Upayakan buku di pojok baca tidak terlalu banyak sehingga dapat diganti secara berkala. Dengan demikian, peserta didik selalu tertarik untuk membaca dan berharap akan mendapatkan buku-buku yang berbeda. Buku lama yang sudah dibaca dapat disimpan untuk dipajang lagi beberapa minggu kemudian.

Gambar 2.7 Rak buku dengan sampul buku menghadap ke depan

D. Membangun kecintaan anak usia dini kepada buku secara bertahap

Kecintaan peserta didik kepada buku dapat dibangun melalui berbagai kegiatan berbasis buku. Kegiatan tersebut dapat diharapkan mendekatkan buku kepada mereka dan memberikan pesan positif bahwa buku adalah sesuatu yang menyenangkan. Tentu, proses tersebut dilakukan secara bertahap, sesuai karakteristik pembelajaran PAUD agar tujuan pada akhir fase fondasi tercapai.

Oleh karena itu, Ibu dan Bapak Pendidik PAUD perlu memahami karakteristik pembelajaran PAUD berdasarkan capaian pembelajaran di satuan pendidikan anak usia dini pada kurikulum, di antaranya adalah sebagai berikut.

- Interaksi dengan anak yang mencerminkan rasa menghargai dan menghormati anak.
- Kegiatan pembelajaran dirancang untuk mendorong rasa ingin tahu anak dan memberikan pengalaman yang menyenangkan.
- Perancangan kegiatan pembelajaran memperhatikan laju perkembangan, minat, dan kebutuhan anak yang berbeda.
- Penyusunan tujuan pembelajaran mampu memunculkan tantangan bagi anak.

- Pencapaian tujuan pembelajaran dilakukan dengan pemberian bimbingan dan dukungan pada anak.
- Pencapaian tujuan pembelajaran dilakukan melalui kemitraan dengan keluarga.
- Pemanfaatan lingkungan dan teknologi sebagai sumber belajar.
- Pelaksanaan asesmen selalu bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya.
- Penerapan asesmen dilakukan dengan cara autentik (mengamati perilaku/ kemampuan anak secara alami dan apa adanya yang ditampilkan anak), sehingga lebih adil dalam mendokumentasikan perilaku dan kemampuan yang teramati.

Apakah proses itu selalu berlangsung lancar?

Tentu ada tantangan yang lazim muncul pada saat pelaksanaan, misalnya:

a. Menyeimbangkan kebutuhan yang berbeda-beda bagi setiap anak

Guru memahami bahwa setiap peserta didik yang ada di kelasnya memiliki minat dan tahap perkembangan yang bervariasi. Ketika sedang berkegiatan dengan buku misalnya, ada anak yang ingin membaca sendiri dan menjauh dari teman lain, ada yang ingin dibacakan, ada yang ingin melihat-lihat gambarnya lebih lama, atau ada yang lebih suka membacanya dengan bersuara. Pada kondisi tertentu, tidak mudah bagi guru untuk memberikan pelayananan yang optimal.

Gambar 2.8 Memilih buku yang sesuai

b. Menyeimbangkan capaian anak dengan ketentuan kurikulum

Dengan kondisi anak yang bervariasi tadi, anak akan sampai pada capaian yang ditetapkan dengan cara dan waktu yang berbeda. Guru perlu memperkaya pilihan kegiatan berbasis buku, memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat dalam berbagai jenis kegiatan, mulai dari yang sederhana hingga kompleks sesuai dengan gaya belajarnya. Pilihan juga berkaitan dengan kegiatan mandiri, berpasangan, berkelompok, atau kegiatan bersama di kelas atau luar kelas.

c. Menyelaraskan harapan orang tua dengan capaian anak

Orang tua mengirim anak ke sekolah untuk "belajar". Oleh karena itu, sebagian orang tua resah ketika melihat anak seolah "hanya bermain". Buku ini diharapkan memberikan bekal kepada guru untuk berkomunikasi dengan orang tua dan memberikan penjelasan kepada mereka tentang pentingnya bermain bagi tumbuh kembang anak.

Tabel 2.2 Tantangan Kecintaan Anak pada Buku

Tantangan Membangun Kecintaan Anak Usia Dini pada Buku		
Menyeimbangkan kebutuhan yang berbeda-beda bagi setiap anak.	Menyeimbangkan capaian anak dengan ketentuan kurikulum.	Menyelaraskan harapan orang tua dengan capaian anak.

Pendidik perlu mengedukasi orang tua dan masyarakat untuk memahami kembali bahwa tahap tumbuh kembang setiap anak adalah unik. Ibu dan Bapak Pendidik PAUD dapat menyesuaikan tingkat pencapaian anak dengan tahapan masing-masing. Hal penting yang juga harus diperhatikan adalah kondisi satuan pendidikan (meliputi kondisi satuan PAUD itu sendiri, kondisi keluarga peserta didik, dan kondisi masyarakat sekitar). Dengan demikian, peserta didik PAUD akan mendapatkan bimbingan dan layanan yang bersifat kontekstual sesuai kondisi, tahap tumbuh kembang, dan minatnya.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru: Belajar dan Bermain Berbasis Buku (Edisi Revisi)

Penulis: Arleen Amidjaja, Anna Farida Kurniasari, Ni Ekawati

ISBN 978-623-118-100-8 (PDF)

Ayo Belajar dan Bermain Berbasis Buku

PAUD

Bab 3

Secara sederhana, berkegiatan berbasis buku diartikan sebagai upaya menjadikan buku sebagai sumber inspirasi kegiatan dengan variasi yang sangat luas, misalnya:

- membacakan buku secara nyaring;
- menebak dan/atau mendiskusikan isi buku;
- mempraktikkan aksi yang dilakukan tokoh buku;
- bermain peran berdasarkan cerita buku;
- menata buku berdasarkan tema, ukuran, warna sampul, atau kriteria lain.

Dengan demikian, peserta didik PAUD akan mendapati buku sebagai sumber kegembiraan. Buku yang mereka miliki dapat menjadi sumber inspirasi dan ide bermain. Dengan mendapatkan stimulasi yang tepat dari pendidik, mereka juga dapat menciptakan kegiatan sendiri berdasarkan buku. Kegiatan berbasis buku dapat disertakan dalam salah satu tujuan pembelajaran. Ketika menetapkan tujuan pembelajaran, pendidik dapat menjadikan buku dengan tema yang sesuai sebagai salah satu rujukan atau inspirasi kegiatan. Kita akan membahasnya lebih terperinci pada bagian contoh pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

A. Langkah-langkah Kegiatan Berbasis Buku

Berikut ini langkah yang perlu dilakukan ketika guru merancang kegiatan berbasis buku. Kita akan mengawalinya dengan kegiatan yang paling lazim, yaitu membaca buku bersama peserta didik. Setelah itu, kita akan mengeksplorasi kegiatan lain yang dapat dilakukan dengan buku.

1. Persiapan

Bagi guru, persiapan menunjukkan profesionalisme sekaligus antusiasme. Berikut ini adalah beberapa langkah awal yang perlu dilakukan oleh guru ketika menyiapkan kegiatan berbasis buku.

a. Memastikan buku tidak memuat kekerasan fisik maupun psikis, diskriminasi SARA, intoleransi, pornografi, dan muatan negatif lain. Buku yang dipilih tidak memuat pendapat yang memberi pengaruh buruk pada peserta didik atau konsep yang menyimpang dari norma kesantunan. Guru juga perlu memastikan bahwa buku yang dipilih memuat materi yang cocok dan menyenangkan untuk anak.
b. Memastikan ketersediaan buku di dalam kelas dengan meletakkan aneka buku di beberapa tempat yang mudah dijangkau anak. Hal ini bertujuan untuk menghadirkan pesan bahwa buku ada di mana-mana, mudah didapat, serta erat dan tidak terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Memastikan bahwa secara fisik buku-buku tersebut aman untuk anak, misalnya jenis penjilidan buku, terutama yang menggunakan kawat, atau bagian ujung yang terlalu tajam untuk anak.
d. Mengajak anak untuk merawat buku dengan cara menjaga kebersihan buku, tidak melipat buku, tidak merobek buku, dan tidak mencoret-coret buku. Peraturan kelas dapat disepakati bersama anak, misalnya: buku yang sudah selesai digunakan harap ditutup dengan baik dan dikembalikan ke tempatnya.
e. Mengupayakan agar selalu ada buku di dalam tas guru sehingga anak-anak termotivasi untuk meniru. Pesan yang hendak disampaikan adalah bahwa buku adalah bagian yang melebur dari kehidupan sehari-hari.
f. Membuat perencanaan sebelum menggunakan buku sebagai sumber berkegiatan agar kegiatan pembelajaran berbasis buku dilaksanakan dengan persiapan matang.

2. Sebelum Membaca Buku

Kegiatan sebelum membaca bertujuan memotivasi anak untuk lebih mengerti isi buku, mengajak anak lebih dekat dengan buku, dan membangun hubungan pribadi anak dengan buku. Dengan demikian, anak terlibat dalam berbagai kegiatan belajar dan bermain berbasis buku sejak awal. Berikut ini beberapa kegiatan yang dapat dipilih, disesuaikan dengan situasi sekolah, kebutuhan anak, dan jenis buku yang tersedia.

Gambar 3.1 Kegiatan sebelum membaca buku

a. Memperhatikan sampul buku

Ajak anak menyebutkan hal yang menarik perhatiannya pada sampul buku, juga menyebutkan hal-hal lain yang ada pada sampul. Tujuan kegiatan ini tidak hanya sekadar meminta anak menyebutkan gambar secara lengkap, tetapi juga membangun dialog tentang buku dan memberikan kesempatan anak mengemukakan pendapat.

Contoh:

- Yuk, kita lihat sampul buku ini. Ada gambar apa di sana?
- Selain itu ada apa lagi?
- Bagian mana/benda apa yang paling menarik?

b. Mengetahui judul buku

Bacakan judul buku dan tanyakan apakah ada yang tahu artinya. Tujuan kegiatan ini adalah agar anak membuat hubungan antara gambar pada sampul dan judul buku. Dengan demikian, anak dapat mulai memikirkan apa kira-kira isi buku yang akan dibaca.

Contoh:

- Judul buku ini adalah _____. Apa, ya, artinya?
- Apakah kalian pernah mendengar kata ini? Di mana? Kapan?
- Jika mendengar kata (judul), kita jadi ingat kata apa lagi?

c. Mengetahui penulis dan ilustrator buku

Ajak anak memperhatikan siapa yang menulis dan mengilustrasikan buku tersebut. Informasi tambahan tentang penulis dan ilustrator dari sumber lain dapat juga disampaikan kepada anak.

Contoh:

- Penulis buku ini adalah (nama penulis). Ibu pernah membaca bahwa penulis ini lahir di (tempat) dan dia ternyata punya hobi (hobi penulis). Ilustrator atau yang menggambar di buku ini adalah (nama ilustrator). Dia ternyata pernah belajar di (sekolah/kota) dan suka menggambar sejak kecil. Siapa di sini yang juga suka menggambar?

d. Menebak tokoh di dalam buku

Ajak anak mengamati sampul buku dan menebak siapa tokoh di dalam cerita. Bila pada buku ada lebih dari satu tokoh, anak dapat menebak juga yang mana tokoh utamanya.

Contoh:

- Mari kita lihat lagi sampul buku ini. Kira-kira siapa tokoh di dalam cerita yang akan kita baca ini?

- Lihat ada banyak tokoh di sampul buku ini. Ada (tokoh A), ada (tokoh B), ada (tokoh C). Nah, kira-kira siapa yang akan jadi tokoh utamanya, ya?

e. Menebak apa yang akan terjadi

Ajak anak menebak kejadian yang akan menimpa para tokoh di buku, apakah kejadiannya akan seru, mendebarkan, menyenangkan, atau justru menyedihkan.

Contoh:

- Siapa yang mau menebak, kira-kira apa yang akan terjadi pada (tokoh A)?
- Lalu, apa yang kira-kira akan dilakukan oleh (tokoh A, atau tokoh B)?

f. Menampilkan properti/alat peraga/kostum/makanan atau benda lain (bila ada) yang berhubungan dengan buku

Guru dapat membawa benda atau mengenakan sesuatu (topi, selendang, pakaian tertentu, dan lain-lain) yang berhubungan dengan cerita di buku untuk dibandingkan dengan benda-benda yang ada di dalam cerita. Anak-anak juga bisa diajak membahas fungsi benda tersebut.

Contoh:

- Lihat, Ibu/Bapak juga punya sebuah (benda), dan di sampul buku ini juga ada sebuah (benda). Apa kesamaan kedua (benda) ini? Apa perbedaannya? Apakah kalian juga punya (benda) di rumah? Apakah kamu kalian sering menggunakannya? Untuk apa?
- Lihat, (tokoh A) di buku mengenakan _____ (misalnya selendang). Hari ini Ibu/Bapak juga mengenakannya. Apa, ya, guna selendang ini?

g. Menyiapkan suasana yang sesuai dengan tema atau *setting* cerita

Bila memungkinkan tambahkan sesuatu di ruang kelas untuk membentuk suasana baru yang serasi dengan cerita. Selain menyegarkan suasana, penambahan ini membuat anak lebih siap menerima cerita.

Contoh:

- Misalnya, cerita di dalam buku terjadi pada malam hari. Guru dapat menempelkan beberapa bintang dari kertas emas pada dinding atau menggantungkannya di langit-langit.
- Tanyakan kepada anak, “Coba lihat ruang kelas kita hari ini. Apa yang berbeda?”

3. Selama Membaca Buku

Banyak kegiatan yang dapat dilakukan saat buku sedang dibacakan. Tujuannya adalah untuk memperkaya pengalaman anak dan membuat mereka lebih menikmati proses membaca buku. Berikut ini beberapa pilihan kegiatan yang

dapat disesuaikan dengan situasi sekolah, kebutuhan anak, dan jenis buku yang tersedia.

a. Menggunakan efek suara tambahan

Pada dasarnya, membacakan buku untuk anak dengan suara jelas dan intonasi tepat pun cukup. Namun demikian, kadang ada dialog pada cerita yang dapat dibuat lebih hidup bila guru menggunakan suara berbeda atau membuat bunyi tambahan. Gunakan efek suara ini secukupnya sehingga tidak mengalihkan perhatian anak dari ceritanya.

Contoh:

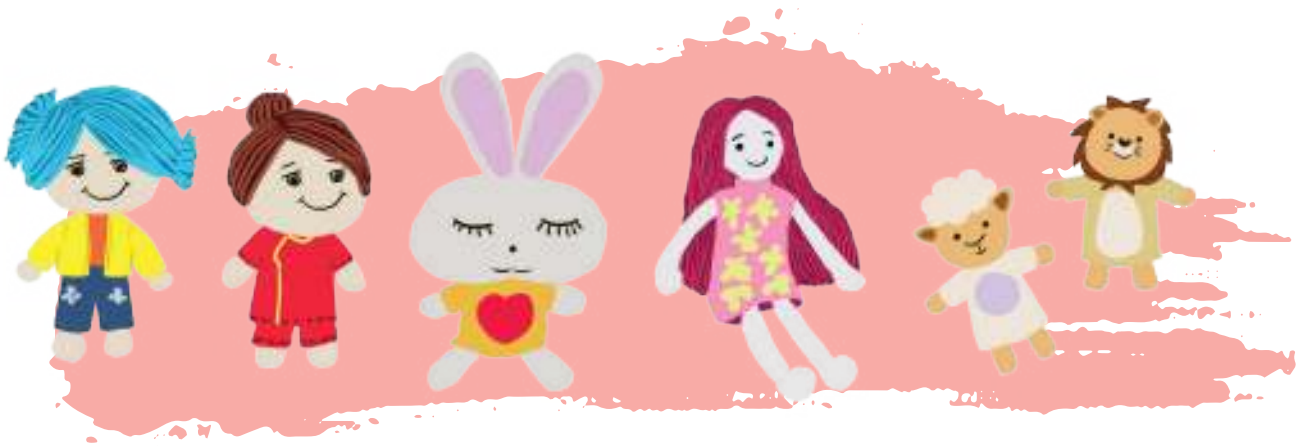
- Saat tokoh di buku adalah hewan tertentu, sesekali guru dapat menirukan bunyi hewan tersebut dan anak-anak diminta untuk menirukannya.
- Saat ada kejadian tertentu yang mengeluarkan suara, seperti barang jatuh, pintu dibuka atau ditutup, petir, dan lain-lain, bunyi dapat dibuat dengan mulut atau dengan bantuan benda tertentu. Anak-anak dapat bergiliran menirukan bunyi tersebut.

b. Menggunakan boneka atau gambar tokoh dari berbagai jenis media

Guru dapat menggunakan boneka, boneka tangan, atau boneka jari agar gambaran tokoh di dalam buku lebih kuat. Guru juga dapat menggunakan gambar tokoh yang dicetak atau digambar dengan tangan kemudian dibuat seperti wayang. Berbagai benda seperti botol, bola, batu, dan lainnya juga dapat digunakan. Anak-anak dapat diminta memegang tokoh dan melakukan adegan yang terjadi di dalam cerita.

Contoh:

- Saat ada tokoh dalam cerita melakukan dialog atau interaksi, misalnya bergandengan tangan atau menolong tokoh lain, anak dapat memeragakannya dengan boneka tadi.



Gambar 3.2 Boneka dari buatan sendiri

c. Berhenti di tengah cerita untuk menanyakan apa yang akan terjadi selanjutnya

Ajak anak-anak menebak kejadian selanjutnya. Tujuannya bukan untuk mencari siapa yang dapat menebak dengan tepat, tetapi untuk membuka imajinasi dan wawasan anak bahwa ada begitu banyak kemungkinan.

Contoh:

- Sampai di sini Ibu/Bapak ingin bertanya dulu, kira-kira setelah ini apa yang akan terjadi, ya?
- Apakah (tokoh A) akan berhasil?
- Apakah (tokoh B) akan (melakukan sesuatu)? Jika (tokoh A) mengalami _____? Kira-kira bagaimana perasaannya?
- Tadi (tokoh A) melakukan _____, kira-kira apa yang akan terjadi pada (tokoh B)?

d. Berhenti di tengah cerita untuk melakukan kegiatan/permainan

Saat buku baru pertama kali dibacakan, sebaiknya guru membacakannya hingga selesai sehingga anak dapat menangkap garis besar cerita dan semangat membaca tidak hilang di tengah jalan. Setelah buku dibacakan untuk kedua atau ketiga kalinya, guru bisa berhenti di tengah bacaan untuk mengajak anak berdiskusi atau melakukan kegiatan. Kegiatan ini tidak bertujuan untuk membuat anak mencontoh persis apa yang terjadi di dalam buku, tetapi mengeksplorasi dan mencoba sesuatu yang baru.

Contoh:

- Saat tokoh di buku melakukan permainan tertentu, misalnya petak umpet atau membuat layang-layang, anak-anak dapat melakukan hal yang sama.
- Saat tokoh di buku membuat sesuatu, anak-anak dapat mencoba membuatnya dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan.

e. Membaca bergantian

Untuk anak-anak yang sudah bisa membaca mandiri, membaca secara estafet atau bergantian dapat dilakukan. Pilihlah buku yang sudah beberapa kali dibaca, sehingga cerita dan kalimatnya tidak asing bagi anak-anak.

Contoh:

- Mari duduk membentuk lingkaran karena kita akan membaca buku secara bergiliran. Setelah satu anak membaca satu kalimat, berikan buku kepada teman yang duduk di sebelah kiri untuk dilanjutkan.

4. Setelah Membaca Buku

Setiap buku bagus yang kita baca meninggalkan jejak di dalam diri kita dalam waktu yang lama. Setelah kita membaca kata terakhir dan menutup bukunya, ada sesuatu yang tak akan pernah pergi dari diri kita. Hal yang sama akan terjadi pada anak-anak.

Ada berbagai kegiatan yang dapat dilakukan setelah anak-anak selesai membaca buku. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperkaya pengalaman dan membuat anak-anak lebih menikmati kegiatan membaca dan kemudian tumbuh menjadi pencinta buku. Pilihan kegiatan disesuaikan dengan situasi sekolah, kebutuhan anak, dan jenis buku yang tersedia.

a. Mendiskusikan tokoh

Kegiatan bisa diawali dengan membahas penampilan fisik tokoh, tetapi yang lebih penting adalah menggali keadaan emosi tokoh dan hubungan antara tokoh satu dengan lainnya.

Contoh:

- Siapa tokoh yang paling kamu sukai? Mengapa?
- Mengapa (tokoh A) melakukan_____?
- Siapa tokoh yang menurutmu paling mirip denganmu? Apa saja kesamaannya?
- Apakah (tokoh A) berubah? Seperti apa dia di awal cerita dan seperti apa dia di akhir cerita?

b. Mendiskusikan *setting*

Dengan mencermati tempat cerita terjadi, anak akan lebih peka bahwa ada relasi erat antara dirinya dengan lingkungan sekitarnya.

Contoh:

- Di mana cerita ini terjadi?
- Tempat apa di dalam buku yang paling kalian sukai? Mengapa?
- Jika cerita ini terjadi di (tempat lain), kira-kira apa yang akan terjadi?

c. Mendiskusikan alur cerita

Alur cerita adalah hal-hal yang terjadi di awal, di tengah, dan di akhir cerita. Sebagian besar cerita mengandung masalah, klimaks, dan penyelesaiannya. Tujuan dari diskusi alur bukan supaya anak hafal ceritanya tetapi belajar menyadari adanya runtutan kejadian, sebab akibat, dan masalah yang terselesaikan. Kegiatan ini merupakan tahap awal sebelum anak dapat menceritakan kembali cerita.

Contoh:

- Apa yang terjadi di awal cerita?
- Adegan/kejadian mana yang paling kamu suka? Mengapa?
- Masalah apa yang dialami (tokoh A)?
- Bagaimana dia menyelesaikan masalahnya? Apa yang terjadi di akhir cerita?

d. Menceritakan kembali

Dampingi anak untuk menceritakan kembali cerita yang sudah dibacakan dengan kata-katanya sendiri. Tujuan kegiatan ini bukan untuk menghafalkan cerita, tetapi untuk membuat anak terbiasa menangkap dan mencerna pesan yang disampaikan di dalam cerita. Dengan begitu, anak juga memiliki kesempatan untuk berlatih memilah dan menata pikiran secara sederhana, kemudian mengekspresikan diri dan pendapatnya. Pada tahap awal, anak dapat diajak untuk menceritakan bagian tertentu dari cerita terlebih dulu, bukan keseluruhan cerita.

Contoh:

- Nah, kita sudah membaca bukunya. Sekarang siapa yang ingat apa saja yang terjadi dalam cerita tadi?
- Tadi di buku, yang bercerita adalah (tokoh A). Kira kira seperti apa ceritanya bila yang bercerita adalah (tokoh B), ya?

e. Memberikan akhir cerita yang berbeda

Dengan mengajak anak memikirkan akhir cerita yang berbeda, anak akan merasa dirinya memiliki peran penting. Ini adalah tahap awal dari tumbuhnya kemampuan dan rasa percaya diri untuk berpendapat, bahkan suatu hari dapat menulis ceritanya sendiri. Tujuan kegiatan ini tidak untuk mencari akhir cerita yang lebih baik, tetapi membangun kesadaran bahwa ada banyak kemungkinan yang dapat ditemukan oleh anak.

Contoh:

- Jika (tokoh A) tidak melakukan (sesuatu) tadi, kira-kira apa lagi yang dapat dia lakukan?
- Jika (kejadian A) tidak terjadi, kira-kira seperti apa akhir ceritanya?
- Jika (tokoh B) tidak pergi ke (tempat), kira-kira seperti apa akhir ceritanya?
- Jika (tokoh A) tidak bertemu dengan (tokoh B), apa kira-kira yang akan terjadi?

f. Membuat lanjutan cerita

Ajak anak untuk melanjutkan cerita. Tujuan kegiatan ini tidak untuk mencari versi cerita mana yang terbaik, tetapi menumbuhkan kemampuan dan rasa percaya diri untuk berkreasi, juga menumbuhkan kesadaran akan beragamnya situasi dan kemungkinan.

Contoh:

- Jika cerita ini berlanjut ke hari berikutnya, apa yang akan (tokoh A) lakukan?
- Setelah (waktu, misalnya satu tahun) sudah berlalu, kira-kira apa yang dilakukan (tokoh A). Kira-kira, di mana (tokoh A) berada?
- Setelah ini, menurutmu, (tokoh A) akan bertemu dengan siapa?

5. Kegiatan Lain Berbasis Buku

Selain membaca, ada banyak kegiatan berbasis buku yang dapat dilakukan di kelas. Tujuan dari kegiatan-kegiatan ini adalah lebih mendekatkan anak dengan buku. Berikut ini beberapa pilihan kegiatan yang dapat disesuaikan dengan situasi sekolah, kebutuhan anak, dan jenis buku yang tersedia.

a. Menggambar sesuatu yang berhubungan dengan cerita

Anak dapat menggambar antara lain: tokoh cerita, *setting* (tempat dan waktu terjadinya cerita), adegan ataupun benda yang ada di dalam cerita. Tujuan kegiatan ini bukan mencontoh atau mereproduksi gambar yang ada di buku. Anak bebas menginterpretasikan dan berkreasi dengan gambarnya. Akan terlihat bahwa setiap anak memiliki fokus yang berbeda.

Contoh:

- Di buku ini ada banyak benda. Gambarlah benda yang menurut kalian paling menarik. Kalian bebas memberi warna dan hiasan.
- Pilihlah tokoh yang paling kalian sukai. Gambarlah tokoh itu. Kalian bebas menggambar tokoh itu sedang melakukan apa dan sedang berada di mana.

Pemandangan mana yang paling kalian sukai dari buku ini? Coba buatlah gambarnya. Kalian tidak harus menggambarnya secara persis. Misalnya, kalian boleh menggambar hutan sesuai keinginan kalian sendiri.

b. Membuat sesuatu yang berhubungan dengan cerita

Di dalam cerita, mungkin ada benda yang dapat dibuat oleh anak. Dengan membuat benda tersebut, anak akan merasa lebih dekat dengan tokoh yang ada di dalam cerita. Tujuan kegiatan ini tidak untuk menentukan hasil karya yang paling baik. Pembuatan karya difokuskan pada proses, bukan pada hasil akhir.

Contoh:

- Kalian ingat di dalam cerita (tokoh A) tadi punya (benda, misalnya tas). Mari kita coba membuat tas dari kertas atau bekas kemasan makanan.
- Tadi di dalam cerita, (tokoh A) makan (makanan, misalnya roti tangkup). Kita boleh membuat roti tangkup sendiri.

- Di dalam cerita, kita melihat ada banyak ikan. Kalian boleh membuat ikan dari bahan-bahan ini sebanyak-banyaknya (sediakan material lepasan/ *loose parts* seperti tutup botol, kerang, pom-pom, kancing, ranting, dan sebagainya.)

c. Memerankan adegan di dalam buku

Dalam bermain peran, anak tidak harus memerankan seluruh cerita. Mereka bisa memilih adegan yang paling menarik. Drama singkat dapat dilakukan di kelas dengan properti sederhana. Jika kondisi memungkinkan, kegiatan ini juga dapat dibuat dalam bentuk pementasan dengan kostum dan properti yang lebih lengkap. Pemilihan pemeran bisa dengan cara sukarela, atau bisa juga dengan cara diundi. Drama yang paling sederhana dapat berupa dialog singkat antara guru dengan satu anak saja. Setelah anak-anak merasa nyaman untuk bermain drama, drama dapat dibuat lebih panjang dan melibatkan lebih banyak anak. Sebagai variasi, dapat menggunakan boneka atau boneka tangan yang digerakkan dan anak yang mengucapkan dialognya.

Contoh:

- Nah, sekarang Ibu/Bapak akan jadi (tokoh A). Siapa yang mau jadi (tokoh B)?
- Hari ini siapa yang mau jadi (tokoh A), (tokoh B) dan (tokoh C)? Bagaimana bila kita berlatih dulu sebelum tampil di depan teman-teman?
- Ibu/Bapak sudah menuliskan nama semua tokoh di kertas-kertas di mangkuk ini. Mari masing-masing ambil satu. Setelah itu kita akan berperan jadi tokoh yang namanya tertulis di kertas yang kalian peroleh.

d. Menyanyi

Cari dan nyanyikan lagu yang berhubungan dengan cerita.

Contoh:

- Tadi kita sudah membaca cerita tentang (hewan A, misalnya burung). Ada lagu tentang burung juga, seperti ini. Bagaimana jika kita belajar menyanyikannya?
- (Putar/nyanyikan lagu, misalnya *Burung Kutilang*).
- Tadi kita membaca cerita tentang (topik A, misalnya buah-buahan). Siapa yang bisa menyanyikan lagu (misalnya *Pepaya Mangga Pisang Jambu*). Mari kita nyanyikan bersama.

e. Menari

Cari lagu yang berhubungan dengan cerita atau lagu apa pun untuk mengiringi anak-anak untuk menari. Anak-anak bisa bergerak mengikuti tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita, atau melakukan gerakan bebas.

Contoh:

- Tadi kita sudah membaca cerita tentang (benda A, misalnya pohon di tepi pantai). Sekarang kita semua akan menari. Kita akan berpura-pura menjadi pohon yang ditiup angin di tepi pantai.
- Cerita tentang (benda A, misalnya kupu-kupu) tadi bagus, ya? Sekarang kita akan menjadi kupu-kupu yang menari di antara bunga-bunga. Mari kita coba kepakkan tangan seolah kita punya sayap.

Gambar 3.3 Anak-anak menari sesuai adegan dalam buku

f. Mengaitkan muatan literasi, numerasi, sains, dan seni dengan informasi/cerita dalam buku

Buku diharapakan mampu menjadi ide awal dari kegiatan anak terutama untuk mengembangkan kemampuan literasi anak baik numerasi maupun baca tulis. Selain itu kegiatan sains dan seni hendaknya juga mampu dikembangkan dengan sangat baik melalui pengambilan ide baik dari adegan yang terjadi, tokoh cerita, waktu atau tempat kejadian cerita, bahkan benda-benda yang memberi kesan tersendiri dalam buku cerita tersebut. Anak akan sangat antusias dalam melakukan kegiatannya karena mereka telah mendengar hal-hal yang menarik dalam cerita yang telah ia dengar dari Ibu/Bapak pendidik.

Contoh:

- Mana yang lebih banyak dalam gambar ini, benda mati atau makhluk hidup?
- Coba kita perhatikan langit dalam gambar ini. Apakah menurut kalian hujan akan turun? Mengapa kalian berpendapat demikian?
- Di mana lagi kalian biasa melihat gambar bunga seperti ini? (guru menunjukkan motif batik)

g. Mencari jejak buku

Guna menambah kegembiraan, buku yang akan dibaca dapat disembunyikan di suatu tempat. Berikan kepada anak kertas berisikan petunjuk. Pastikan bahwa petunjuk pertama mengarah pada petunjuk berikutnya, dan petunjuk yang paling akhir mengarah pada tempat buku disembunyikan. Saat melakukan kegiatan ini pertama kali, jumlah petunjuk yang disebarkan cukup tiga atau empat, dan lingkupnya hanya di dalam ruang kelas. Untuk kali berikutnya, jumlah petunjuk dapat diperbanyak dan di sembunyikan di berbagai lokasi di seluruh sekolah.

h. Berimajinasi bebas

Permainan ini biasanya sangat digemari anak, menyerupai drama, tetapi bentuknya lebih bebas dan anak tidak harus mengikuti adegan yang ada di dalam buku. Buku atau cerita hanya menjadi pemberi ide. Permainan bisa mengikuti profesi tokoh yang dibahas di dalam cerita atau mengikuti alur cerita, berikut adalah contohnya:

Tabel 3.1 Alur cerita

Tema buku	Permainan	Keterangan
Sekolah	Jadi guru dan murid	Anak-anak bergantian menjadi guru, sementara guru dan anak-anak lain berpura-pura menjadi murid.
Pasar, tempat belanja	Berjualan	Anak-anak dapat bergantian menjadi penjual dan pembeli. Sebagai alat pembayaran dapat digunakan kancing, biji-bijian, atau uang kertas buatan anak. Barang yang pura-pura diperjualbelikan adalah alat tulis, buku, boneka, sapu tangan, dan lainnya. Anak-anak bisa dibekali tas/kantung belanja sebagai pengingat bahwa setiap pergi berbelanja, mereka harus membawa tas sendiri demi menghindari penggunaan kantung plastik.

Tema buku	Permainan	Keterangan
Menabung	Bank	Anak ada yang menjadi petugas bank, ada yang menjadi nasabah yang akan menabung.
Pantai, laut, pelayaran	Berlayar	Letakkan kain yang cukup besar di lantai. Kain dianggap sebagai perahu dan lantai yang tidak ditutupi kain dianggap laut. Anak-anak duduk di kain, salah satu menjadi nakhoda yang memegang piring kertas sebagai kendali. Anak lain menjadi penunjuk arah yang memegang teropong dari kertas yang digulung atau bahan lain. Misi mereka adalah mencari pulau terdekat. Ada juga anak yang bertugas memancing ikan untuk dimakan selama perjalanan. Sesekali penunjuk arah akan menemukan pulau dan arah perahu harus diubah menuju pulau.
Berkemah	Tinggal di pulau	Permainan ini bisa dijadikan sebagai kelanjutan permainan berlayar atau permainan terpisah. Dikisahkan anak-anak terdampar di sebuah pulau. Mereka mendirikan kemah lalu mulai mencari makanan. Ada yang menemukan pohon untuk dipetik buahnya, ada yang mencari kepiting di pantai atau ikan di laut, ada yang mencari jamur di hutan, dan sebagainya. Kemudian anak-anak mencoba menulis kata "Tolong" di pasir (yaitu lantai) dengan menyusun benda jadi berbentuk huruf, siapa tahu ada helikopter yang terbang di atas pulau.
Hewan	Jadi hewan, jadi peternak	Anak-anak berpura-pura menjadi berbagai hewan. Ada pula anak yang berpura-pura jadi peternak dan berkeliling untuk memberi makan dan merawat ternaknya. Ada serigala yang mengganggu ayam atau domba, ada anjing yang membantu peternak menjaga peternakan.
Pertanian	Jadi petani	Anak-anak menjadi petani dan mempraktikkan siklus tanam mulai dari menyiapkan tanah, menanam benih, merawat tanaman (mengairi, memupuk, membasmi hama), sampai waktu panen.

Tema buku	Permainan	Keterangan
	Jadi tumbuhan	Anak-anak berpura-pura jadi tumbuhan, salah satu menjadi matahari yang berkeliling memberikan sinarnya. Ada juga anak yang menjadi hujan, sementara anak yang lain menjadi pemelihara tumbuhan yang menanam dan merawat tanaman, serta memberinya pupuk. Ada kalanya hujan tidak datang, jadi sang pemelihara harus menyirami tanaman. Ada tumbuhan yang tidak mendapat cukup sinar matahari atau air sehingga jadi layu (anak membungkukkan tubuhnya) dan harus ditolong. Ada tumbuhan yang berbunga dan ada yang berbuah. Dalam kegiatan ini, anak-anak bergembira sambil belajar bagian-bagian tumbuhan dan siklus hidup tumbuhan.
Makanan	Juru masak di warung atau restoran	Ada yang anak jadi tukang masak, pelayan restoran, pengunjung restoran, ada juga yang memesan makanan dari rumah, ada petugas yang mengantarkan makanan ke rumah.
Hutan	Berkemah di hutan atau tinggal di gua	Anak-anak berkemah di hutan. Sebagian anak harus mencari makanan seperti mencari buah (hati-hati, mungkin ada buah yang beracun!), mencari sumber air, dan menangkap hewan untuk dimasak. Ada anak yang menemukan sarang lebah untuk diambil madunya (tetapi mereka harus hati-hati jangan sampai diserang lebah). Saat malam hari harus ada yang bergantian berjaga karena agar kemah tidak didatangi binatang buas (Lihat tip tentang “kemah”).
Bintang, luar angkasa	Jadi astronot	Anak-anak menjadi astronot dan tinggal di dalam pesawat luar angkasa. Dari dalam pesawat terlihat bumi dan planet-planet lain. Setelah pesawat mendarat di bulan (atau di planet lain), anak-anak keluar untuk mengumpulkan sampel batu.
Fantasi	Jadi makhluk luar angkasa	Anak-anak dapat berpura-pura menjadi makhluk luar angkasa yang berbicara dalam bahasa lain, berjalan dengan cara lain, makan makanan yang berbeda. Apakah makhluk luar angkasa dapat saling membaca pikiran? Apakah mereka bisa terbang atau menghilang?

Tema buku	Permainan	Keterangan
Musik	Jadi penyanyi atau pemain musik	Anak-anak dapat bergantian menjadi penyanyi dan pemain musik. Gunakan alat musik sederhana seperti gendang kecil atau kerincingan. Anak-anak juga bisa menggunakan alat musik yang dibuat sendiri (lihat tip tentang “alat musik”).

Berikut ini tip singkat tentang hal-hal yang sebaiknya dilakukan dan dihindari oleh guru ketika berkegiatan dengan buku.

Lakukan	Hindari
Menikmati proses bersama anak dalam mencapai target buku yang dibaca	Memasang target terlalu tinggi untuk anak, misalnya sekian buku per minggu
Melakukan satu atau dua kegiatan saja per pertemuan	Melakukan kegiatan terlalu banyak dalam sekali waktu
Menyemangati anak rajin membaca tanpa kegiatan yang menarik	Mendampingi dan memandu anak berkegiatan dengan buku
Memprioritaskan buku yang disukai anak terlebih dulu	Memilihkan buku dengan amanat atau nilai moral yang sulit dipahami
Membuat kegiatan yang mudah diikuti	Membuat kegiatan yang terlalu rumit
Membuat kegiatan bersama buku secara bervariasi (membaca bersama, membaca mandiri, atau berkelompok)	Melakukan kegiatan bersama buku secara monoton
Memilih judul buku yang akan dijadikan sumber kegiatan bersama anak	Membatasi anak untuk memilih atau merundingkan buku sesuai minat mereka

B. Kegiatan Pembelajaran Berbasis Satu Buku

Berkaitan dengan kegiatan belajar dan bermain berbasis buku, pertanyaan yang lazim muncul adalah apakah guru/satuan PAUD harus memiliki banyak buku dengan berbagai tema untuk menciptakan kegiatan yang bervariasi. Jawabannya adalah tidak. Berikut ini adalah contoh kegiatan yang dapat dilakukan dengan satu buku dan dikaitkan dengan elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti; elemen Jati Diri; serta Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni. Hal penting lain yang perlu diperhatikan oleh guru adalah bagaimana menggunakan buku sesuai dengan kebutuhan anak dalam kegiatan pembelajaran dengan melakukan asesmen awal.

Berikut ini adalah contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul Ajar) yang memuat kegiatan berbasis buku, dikaitkan dengan Subelemen Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran.

Contoh Modul Ajar Belajar dan Bermain Berbasis Buku

Penyusunan modul ajar disesuaikan oleh pendidik sesuai karakteristik satuan yang mengacu pada visi satuan pendidikan, hasil asesmen awal, serta penyesuaian alokasi waktu yang ditetapkan (lihat Buku Panduan Guru: Pembelajaran untuk Fase Fondasi). Pendidik dapat menyusun modul ajar sesuai dengan kebutuhan setidaknya memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan asesmen.

1. Inspirasi Buku cerita: Woli Ingin Melihat Dunia

Gambar 3.4 Buku Cerita Woli Ingin Melihat Dunia

Buku ini dapat diakses pada tautan berikut:

https://literacycloud.org/stories/349-woli-wants-to-see-the-world/

Pindai Aku

Identitas Modul

Nama Guru	
Nama Satuan	
Fase/kelompok	Fondasi/ 5-6 Tahun
Topik	Berkeliling Dunia
Alokasi Waktu	1 minggu atau 4 kali pertemuan

Gambaran umum modul ajar:

Modul ajar ini menggunakan **buku cerita *Woli Ingin Melihat Dunia***, yang dipilih oleh anak setelah melihat beberapa buku tentang perjalanan dan rekreasi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti; Elemen Jati Diri; serta Elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Rekayasa dan Seni, serta pembiasaan dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dapat dilakukan dalam beberapa kegiatan bermain yang terinspirasi dari buku cerita yang telah dipilih anak. Modul ajar ini dapat digunakan selama satu minggu atau dengan menyesuaikan dengan minat dan hasil asesmen awal. Pendidik dapat mendukung kegiatan bermain anak dengan menggunakan kalimat pemantik untuk menstimulasi tercapainya tujuan pembelajaran.

a. Hasil Asesmen Awal (kegiatan ini dilakukan setidaknya sehari sebelumnya)

Pemilihan buku sebagai inspirasi bermain anak, dimulai dengan melakukan asesmen awal terhadap situasi kontekstual yang dialami oleh anak. Buku Cerita *Woli Ingin Melihat Dunia*, dipilih berdasarkan celoteh anak tentang liburan akhir tahun mereka.

Tabel 3.2 Hasil Asesmen Awal

Elemen dan Sub Elemen Capaian pembelajaran	Kegiatan dan Hasil Pengamatan	Rekomendasi Kegiatan Bermain
1. Elemen Nilai Agama Dan Budi Pekerti **Sub Elemen:** Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaanya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia **Tujuan Pembelajaran:** Anak menghargai ciptaan Tuhan (keindahan alam, ragam budaya, dll)	**Kegiatan**: Menyimak cerita dalam buku Woli ingin Melihat Dunia	• Membuat peta dunia • Mencipta ragam alat transportasi dengan bahan lepasan • Mengenal, menyusun dan berbagai bentuk huruf dalam nama – nama tempat wisata • Bermain peran

Elemen dan Sub Elemen Capaian pembelajaran	Kegiatan dan Hasil Pengamatan	Rekomendasi Kegiatan Bermain
2. Elemen Jati Diri: **Sub Elemen:** Anak mengenal, mengekspresikan dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat **Tujuan Pembelajaran:** Anak mengungkapkan ide dan imajinasinya dengan percaya diri **3. Elemen Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni:** **Sub Elemen:** • Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. • Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif. • Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan rekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. • Anak mengekspresikan berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni. **Tujuan Pembelajaran:** • Anak menirukan berbagai bentuk huruf, melafalkan bunyi dan merangkai kata. • Anak menyimak dan menceritakan kembali cerita atau pengalamannya. • Anak menggunakan berbagai alat dan bahan membuat karya sesuai dengan imajinasinya. • Anak menciptakan berbagai karya dengan beragam alat dan bahan.	**Hasil Pengamatan:** • 6 Anak ingin melakukan perjalanan seperti Woli si benang • Anak menceritakan pengalamannya saat berwisata • Anak menggambarkan pengalaman wisata-nya di atas kertas.	

b. Tujuan Pembelajaran

1) Nilai Agama dan Budi Pekerti: Anak menghargai ciptaan Tuhan (keindahan alam, budaya, dan lain-lain)
2) Jati Diri: Anak mengungkapkan ide dan imajinasinya dengan percaya diri
3) Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni:
   - Anak menirukan berbagai bentuk huruf, melafalkan bunyi dan merangkai kata.
   - Anak menyimak dan menceritakan kembali cerita atau pengalamannya.
   - Anak menggunakan berbagai alat dan bahan membuat karya sesuai dengan imajinasinya.
   - Anak menciptakan berbagai karya dengan beragam alat dan bahan.

c. Langkah – Langkah Kegiatan:

1) Pembukaan:

- Salam
- Berdoa
- Menyanyi
- Bercakap-cakap tentang topik dari buku cerita "*Woli Ingin melihat Dunia*" yang telah dipilih anak.
- Memahami aturan main.

2) Kegiatan Inti:

Pada kegiatan inti, pendidik telah menyiapkan beberapa ragam pilihan kegiatan belajar yang mengacu pada rekomendasi hasil asesmen awal. Pilihan kegiatan belajar disajikan pada penataan lingkungan bermain anak yang mendukung eksplorasi anak lebih luas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Gambar 3.5 Invitasi

Sumber : Nara Devintha (2023)

Foto Penataan Lingkungan Main (Invitasi)

Penataan Lingkungan Main atau sering dikenal dengan Invitasi, disesuaikan dengan topik bermain yang akan dilakukan, jumlah penataan disesuaikan dengan rasio anak dan jenis kegiatan yang ingin dilakukan. Pendidik dapat menambahkan alat dan bahan yang dapat memberikan tantangan kepada anak, untuk mengembangkan kegiatan bermain sesuai dengan ide dan imajinasinya.

3) Penjelasan: membuat peta dunia dengan material lepasan

- Alat dan bahan: berbagai jenis benang, kancing, stik, kaleng, gulungan benang, papan, dan lain-lain.
- Kalimat pemantik: Ke mana kamu akan pergi? Seperti apa peta perjalananmu?

4) Mencipta ragam alat transportasi

- Alat dan bahan: Bambu, balok, lego, kaleng, tali, ranting, kain dan lain-lain.
- Kalimat pemantik: Kendaraan apa saja yang kamu lihat? Bagaimana bentuknya? Seperti apa jalannya? dan seterusnya.

5) Mengenal dan menyusun berbagai bentuk huruf dalam gambar tempat wisata (*anak tidak terikat untuk menyusun huruf menjadi kata tertentu, anak dapat saja menyusun huruf menjadi kata lain*).

- Alat dan bahan: Berbagai gambar tempat wisata, kartu-kartu huruf, berbagai alat tulis (pensil, spidol, crayon, cat), batu, tutup botol, biji-bijian, dan lain-kain.
- Kalimat pemantik: Ke mana kamu akan pergi? Siapa saja yang ada dalam bus? Berapa orang di dalam bus? dan seterusnya.

6) Bermain peran *(anak dapat memilih peran yang ingin dilakukan, dengan cara skenarionya sendiri)*

- Alat dan bahan: berbagai syal/selendang, balon, cermin, kartu-kartu,brosur wisata, tiket bekas, dan lain–lain.
- Kalimat pemantik: Wow, indahnya pemandangan! Seperti apa perjalanan-mu? dan seterusnya.

7) Penutup:

- Refleksi di kelas: pendidik dapat menanyakan perasaan anak, bagaimana kegiatan bermainnya, apa yang akan dilanjutkan esok hari.

- Kalimat pemantik: Bagaimana perasaanmu hari ini ? Apa permainan yang telah kamu lakukan? Bagaimana kamu melakukannya? Apa yang ingin kamu tambahkan esok hari?

Refleksi Pendidik:

Refleksi dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dan melihat efektivitasnya. Refleksi yang dilakukan oleh pendidik meliputi perencanaan, pelaksanaan proses pembelajaran, pengembangan dan perencanaan pembelajaran berikutnya.

Beberapa anak pada saat bermain peran, belum dapat memahami bagaimana membagi peran, masih ada anak yang bertanya apa yang harus dilakukan dan menginginkan pendidik untuk memandu, kedepannya, pendidik akan merancang bersama anak konsep bermain peran yang akan dilakukan sehingga anak dapat memiliki kepercayaan diri dalam melakukan kegiatan sesuai dengan idenya.

d. Asesmen Sumatif

Pendidik dapat memilih salah satu instrumen asesmen atau memodifikasi nya sesuai kebutuhan.

Contoh Asesmen dengan Teknik Observasi menggunakan Instrumen Ceklis (Lembar Observasi).

Nama Anak : Damar

Fase/ Kelompok : Fondasi/5–6 Tahun

Tabel 3.3 Instrumen Asesmen Ceklis (Lembar Observasi)

Tujuan Pembelajaran	Teramati	Belum teramati	Rencana Tindak Lanjut
Nilai Agama dan Budi Pekerti: Anak menghargai ciptaan Tuhan (keindahan alam, ragam budaya dll).	✓		
Anak mengungkapkan ide dan imajinasinya dengan percaya diri.		✓	Pendidik perlu memberikan kesempatan anak untuk mengungkapkan ide bermainnya melalui kesepakatan bermain secara individu.

Tujuan Pembelajaran	Teramati	Belum teramati	Rencana Tindak Lanjut
Anak menirukan berbagai bentuk huruf, melafalkan bunyi, dan merangkai kata.		✓	Pendidik perlu menyiapkan ragam bentuk huruf, alat, dan bahan dalam penataan lingkungan bermain.
Anak menyimak dan menceritakan Kembali cerita atau pengalamannya.	✓		

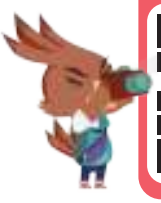
Pada contoh instrumen di atas, tujuan pembelajaran yang ditetapkan tidak harus dicapai dalam satu waktu, hal ini disesuaikan dengan kegiatan autentik yang dilakukan anak. Kolom rencana tindak lanjut merupakan upaya pendidik untuk melakukan perbaikan rencana pembelajaran atau acuan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud.

4. Inspirasi Buku Cerita: Petualangan Botol Plastik

Gambar 3.6 Buku Cerita Petualangan Botol Plastik

Buku ini dapat diakses pada tautan berikut:

https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/petualangan-botol-plastik



Pindai Aku

Identitas Modul

Nama Guru	
Nama Satuan	
Fase / kelompok	Fondasi/5–6 Tahun
Topik	Jaga Lautku
Alokasi Waktu	4 kali pertemuan atau 1 minggu

Gambaran umum modul ajar:

Modul ajar ini menggunakan buku cerita *Petualangan Botol Plastik*, yang dipilih oleh anak setelah kegiatan merapikan rak bermain di kelas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti; Elemen Jati Diri; serta Elemen Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Rekayasa dan Seni, serta pembiasaan dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dapat dilakukan dalam beberapa kegiatan bermain yang terinspirasi dari buku cerita yang telah dipilih anak.

Modul ajar ini dapat digunakkan selama satu minggu atau dengan menyesuaikan dengan minat dan hasil asesmen awal. Guru dapat melakukan dukungan main pada saat anak bermain dengan menggunakan kalimat pemantik untuk menstimulasi tercapainya tujuan pembelajaran.

a. Hasil Asesmen Awal (kegiatan ini dilakukan setidaknya sehari sebelumnya)

Pemilihan buku sebagai inspirasi bermain anak, dimulai dengan melakukan asesmen awal terhadap situasi kontekstual yang dialami oleh anak. Buku Cerita Petualangan Botol Plastik dipilih, berdasarkan pengalaman anak, melihat banyaknya sampah yang mereka jumpai pada saat berkarya wisata di pantai.

Tabel 3.5 Hasil Asesmen Awal

Elemen dan Sub Elemen Capaian pembelajaran	Kegiatan dan Hasil Pengamatan	Rekomendasi Kegiatan Bermain
1. Elemen Nilai Agama dan Budi pekerti: **Sub Elemen:** Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.	**Kegiatan:** Menyimak cerita dalam buku Petualangan Botol Plastik. **Hasil Pengamatan:** • Anak-anak menceritakan kegiatan yang sering mereka lakukan di pantai (bermain pasir, berenang).	• Membuat berbagai bentuk dengan pasir dan sejenisnya. • Memanfaatkan sampah yang ditemukan untuk membuat mainan/ mencipta bentuk baru sesuai idenya. • Eksplorasi ke pantai.

Elemen dan Sub Elemen Capaian pembelajaran	Kegiatan dan Hasil Pengamatan	Rekomendasi Kegiatan Bermain
Tujuan Pembelajaran: Anak menunjukkan kepeduliannya kepada lingkungan sekitarnya. **2. Elemen Jati Diri:** **Sub Elemen:** Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri. **Tujuan Pembelajaran:** Anak mencipta berbagai bentuk dari berbagai alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar. **3. Elemen Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, rekayasa dan Seni:** **Sub Elemen:** • Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. • Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. • Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.	• Anak- anak bercerita mereka sering menemukan banyak sampah di pantai • Anak-anak mengungkapkan bahwa mereka sedih jika pantai menjadi kotor • Beberapa ingin berlayar melihat lautan yang luas	

Elemen dan Sub Elemen Capaian pembelajaran	Kegiatan dan Hasil Pengamatan	Rekomendasi Kegiatan Bermain
Tujuan Pembelajaran: • Anak menceritakan kembali pengalaman yang telah dialami dengan bahasanya sendiri. • Anak menuangkan imajinasinya dalam berbagai coretan. • Anak menggunakan berbagai alat dan bahan untuk mencipta bentuk sesuai imajinasinya.		

a. Tujuan Pembelajaran:

1) Nilai Agama dan Budi Pekerti:

Anak menunjukkan kepeduliannya kepada lingkungan sekitarnya.

2) Jati Diri:

Anak mencipta berbagai bentuk dari berbagai alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.

3) Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni:

Anak menceritakan Kembali pengalaman yang telah dialami dengan bahasanya sendiri.

- Anak menuangkan imajinasinya dalam berbagai coretan.
- Anak menggunakan berbagai alat dan bahan untuk mencipta bentuk sesuai imajinasinya.

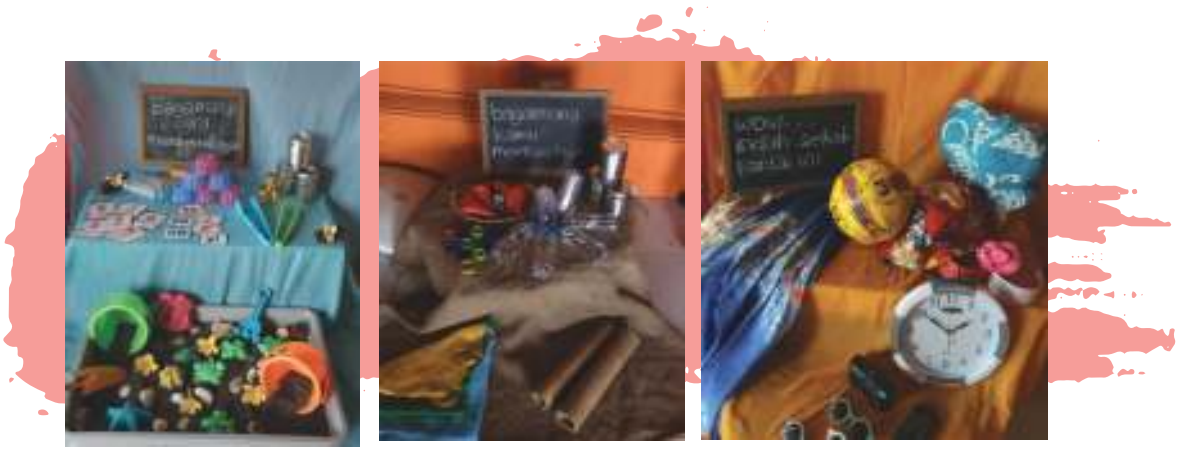
b. Langkah-Langkah Kegiatan:

1) Pembukaan:

- Salam
- Berdoa
- Menyanyi
- Bercakap-cakap tentang topik dari buku cerita “Petualangan Botol Plastik” yang telah dipilih anak
- Memahami aturan main

2) Kegiatan Inti:

Pada kegiatan inti, pendidik telah menyiapkan beberapa ragam pilihan kegiatan bermain yang mengacu pada rekomendasi kegiatan bermain (hasil asesmen awal). Pilihan kegiatan bermain disajikan pada penataan lingkungan bermain anak yang mendukung eksplorasi anak lebih luas untuk mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 3.7 Invitasi

Sumber : Nara Devintha (2023)

Foto Penataan Lingkungan Main (Invitasi)

Penataan Lingkungan Main atau sering dikenal dengan Invitasi, disesuaikan dengan topik bermain yang akan dilakukan, jumlah penataan disesuaikan dengan rasio anak dan jenis kegiatan yang ingin dilakukan. Pendidik dapat menambahkan alat dan bahan yang dapat memberikan tantangan kepada anak, untuk mengembangkan kegiatan bermain sesuai dengan ide dan imajinasinya.

3) Bermain Pasir

- Alat dan bahan: Pasir, berbagai ukuran ember, cetakan, sekop, kerang, batu, capit, bentuk huruf, angka, dan lain-lain.
- Kalimat pemantik: Seperti apa bentuknya? Bagaimana cara membentuknya? Lalu apalagi yang dapat kamu tambahkan, dan seterusnya.

4) Berkreasi dengan bahan daur ulang

- Alat dan bahan: Berbagai bahan daur ulang (plastik, kain, kayu, botol, kaleng, dan lain-lain).
- Kalimat pemantik: Bagaimana kamu membuatnya? Ada berapa? (tergantung dari kreasi yang dibuat oleh anak).

5) Eksplorasi Pantai

Disesuaikan dengan situasi dan kondisi, jika memungkinkan daerah dekat pantai, namun jika tidak ini dapat diganti dengan bermain peran rekreasi ke pantai atau sejenisnya.

- Alat dan bahan: beragam perlengkapan pantai
- Kalimat pemantik: Wow indah sekali pantai ini, bersih dan sejuk! Airnya dingin dan segar.

6) Penutup:

- Refleksi di kelas: Pendidik dapat menanyakan perasaan anak, bagaimana kegiatan bermainnya, apa yang akan dilanjutkan esok hari.
- Kalimat pemantik: Bagaimana perasaanmu hari ini? Apa permainan yang telah kamu lakukan? Bagaimana kamu melakukannya? Apa yang ingin kamu tambahkan esok hari?

Refleksi Pendidik:

Refleksi dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran, untuk melihat apakah pembelajaran berlangsung efektif. Refleksi dilakukan oleh pendidik terkait perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran, untuk melakukan pengembangan ataupun perbaikan perencanaan atau proses pembelajaran berikutnya.

- Kegiatan bermain dengan pasir sangat diminati oleh anak, teramati anak telah dapat menggunakan berbagai alat untuk menciptakan berbagai bentuk dari pasir. Kalimat pemantik yang digunakan oleh pendidik sudah mulai dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kemampuan literasi anak. Kedepannya pendidik perlu menyiapkan alat dan bahan yang dapat mengembangkan dan menantang anak untuk bereksplorasi lebih luas.

c. Asesmen Sumatif

Pendidik dapat memilih salah satu instrumen asesmen atau memodifikasinya sesuai kebutuhan.

Contoh teknik asesmen kinerja dengan instrumen foto berseri

Nama Anak : Bian
Fase/Kelompok : Fondasi

Bian menyimak cerita tentang botol plastik.	Bian mengambil beberapa cetakan dan mulai mengisi nya dengan pasir dan menyusun hasil cetakannya, "Ini benteng agar air tidak masuk".	Bian sangat senang dengan kaca mata yang ia buat dengan potong gelas plastik "Wow kacamataku keren", kata Bian.
TP Anak menceritakan kembali pengalaman yang telah dialami dengan bahasanya sendiri.	TP Anak menggunakan berbagai alat dan bahan untuk mencipta bentuk sesuai imajinasinya.	TP Anak mencipta berbagai bentuk dari berbagai alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.

Sumber : Nara Devintha, TK Bintang Permata (2023)

Pada hasil pencatatan di instrumen foto berseri, pendidik mendeskripsikan foto atau video yang dilakukan oleh anak dan dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Jika anak teramati melakukan kegiatan yang tidak menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang direncana-kan, maka pendidik tetap dapat menuliskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh anak.

6. Inspirasi buku konsep: Tanaman di Indonesia

Gambar 3.8 Buku Pop-Up: Tanaman di Indonesia

Buku ini dapat diakses melalui:

https://repositori.kemdikbud.go.id/25050/1/Pop-up%20Tanaman.pdf

Identitas Modul

Nama Guru	
Nama Satuan	
Fase/kelompok	Fondasi/5–6 tahun
Topik	Minuman Sehatku
Alokasi Waktu	5 kali pertemuan atau 1 minggu

Gambaran umum modul ajar:

Modul ajar ini menggunakan buku konsep *Tanaman di Indonesia*. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti; Elemen Jadi Diri; serta Elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Teknologi, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni, serta pembiasaan dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dapat dilakukan dalam beberapa kegiatan bermain yang terinspirasi dari buku yang telah dipilih anak.

Modul ajar ini dapat digunakkan selama satu minggu atau menyesuaikan dengan minat dan hasil asesmen awal. Pendidik dapat melakukan dukungan main pada saat anak bermain dengan menggunakan kalimat pemantik untuk menstimulasi tercapainya tujuan pembelajaran.

a. Hasil Asesmen Awal (kegiatan ini dilakukan setidaknya sehari sebelumnya)

Pemilihan buku sebagai inspirasi bermain anak, dimulai dengan melakukan asesmen awal atau formatif terhadap situasi kontekstual yang dialami oleh anak. Buku *Tanaman di Indonesia* dipilih berdasarkan cuaca dingin yang terjadi.

Tabel 3.7 Hasil Asesmen Awal

Elemen dan Sub Elemen Capaian Pembelajaran	Kegiatan dan Hasil Pengamatan	Rekomendasi Kegiatan Bermain
1. Elemen Capaian Nilai Agama dan Budi pekerti: **Sub Elemen:** Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. **Tujuan Pembelajaran:** Mengenal dan mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi. **2. Elemen jati diri:** **Sub Elemen:** Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri. **Tujuan pembelajaran:** • Menyampaikan ide dan pendapat saat bermain. • Menggunakan keterampilan motorik kasar dan halus untuk mencapai tujuan tertentu. **3. Elemen Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni:** **Sub Elemen:** • Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.	**Kegiatan:** Menyimak Cerita dalam buku Tanaman di Indonesia. **Hasil Pengamatan:** • Anak bercerita tentang tanaman yang ada di rumah. • Anak menceritakan kegiatan berkebun yang dilakukan bersama keluarga. • Menceritakan pengolahan tanaman menjadi makanan atau minuman.	Berkebun bersama teman di sekolah. Mengolah tanaman toga menjadi berbagai makanan atau minuman. Menggambar aneka tanaman.

Elemen dan Sub Elemen Capaian Pembelajaran	Kegiatan dan Hasil Pengamatan	Rekomendasi Kegiatan Bermain
• Anak mengenali dan menggunakan konsep pra matematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. • Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. **Tujuan Pembelajaran:** • Menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dua arah • Mengelompokkan benda berdasarkan persamaan atau perbedaan (warna, bentuk, ukuran). • Mengenal dan menggunakan konsep penjumlahan dalam keseharian. • Bereksplorasi dengan berbagai bahan untuk mencipta suatu karya.		

Tujuan Pembelajaran:

a. Nilai Agama dan Budi Pekerti.
b. Mengenal dan mengonsumsi makanan sehat dan bergizi.

7) Jati Diri:

- Menyampaikan ide dan pendapat saat bermain.
- Menggunakan keterampilan motorik kasar dan halus untuk mencapai tujuan tertentu.

8) Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni:

- Menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dua arah.
- Mengelompokkan benda berdasarkan persamaan atau perbedaan (warna, bentuk, dan ukuran).
- Mengenal dan menggunakan konsep penjumlahan dalam keseharian.
- Bereksplorasi dengan berbagai bahan untuk mencipta suatu karya.

b. Langkah-Langkah Kegiatan:

1) Pembukaan:

- Salam
- Berdoa
- Menyanyi
- Bercakap-cakap tentang topik dari buku cerita *Tanaman di Indonesia* yang telah dipilih anak.
- Memahami aturan main.

2) Kegiatan Inti:

Pada kegiatan inti, Pendidik telah menyiapkan beberapa ragam pilihan kegiatan bermain yang mengacu pada rekomendasi kegiatan bermain (hasil asesmen awal). Pilihan kegiatan bermain disajikan pada penataan lingkungan bermain anak yang mendukung eksplorasi anak lebih luas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Gambar 3.9 Invitasi

Sumber : Nara Devintha (2023)

Foto Penataan Lingkungan Main (Invitasi)

Penataan Lingkungan Main atau sering dikenal dengan Invitasi, disesuaikan dengan topik bermain yang akan dilakukan, jumlah penataan disesuaikan dengan rasio anak dan jenis kegiatan yang ingin dilakukan. Pendidik dapat menambahkan alat dan bahan yang dapat memberikan tantangan kepada anak, untuk mengembangkan kegiatan bermain sesuai dengan ide dan imajinasinya.

3) Membuat kebun mini kelas bersama

- Alat dan bahan: Berbagai jenis tanaman yang dibawa oleh anak, atau disiapkan oleh sekolah, pot, sekop, tanah subur, kerikil, bambu, ember dll.
- Kalimat pemantik: Tanaman apa yang kamu tanam? Bagaimana kamu menanamnya? Apa saja yang diperlukan untuk menanamnya? Menurutmu berapa lama ia akan tumbuh?

Kegiatan ini dapat berlanjut pada topik-topik berikutnya

4) Mengolah aneka rimpang dan daun menjadi minuman hangat

- Alat dan bahan: gelas, teko, air hangat, aneka rimpang (jahe, kencur, kunyit) sereh, sirih , teh
- Kalimat pemantik: Wow hangat! Berapa banyak air yang diperlukan? Seperti apa kamu membuatnya?

5) Menggambar berbagai bentuk tumbuhan sesuai imajinasinya

- Alat dan bahan: berbagai alat tulis (pensil, crayon, spidol, cat, aneka kertas)
- Kalimat pemantik: Pohon apa saja yang kamu ketahui? Di mana kamu bisa melihatnya?

6) Penutup:

- Refleksi di kelas: Pendidik dapat menanyakan perasaan anak, bagaimana kegiatan bermainnya, apa yang akan dilanjutkan esok hari.
- Kalimat pemantik: Bagaimana perasaanmu hari ini? Apa permainan yang telah kamu lakukan? Bagaimana kamu melakukannya? Apa yang ingin kamu tambahkan esok hari?

Refleksi Pendidik:

Refleksi dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran, untuk melihat apakah pembelajaran berlangsung efektif. Refleksi dilakukan oleh pendidik terkait perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran, untuk melakukan pengembangan ataupun perbaikan perencanaan atau proses pembelajaran berikutnya.

- Kegiatan membuat kebun mini bertujuan agar anak dapat bertanggung jawab terhadap lingkungannya dan mendorong mereka untuk memanfaatkan tanaman dalam kehidupan sehari-hari. Pendidik perlu menggunakan lebih banyak kalimat pemantik yang dapat memperluas ide dan pemahaman anak tentang manfaat berkebun dengan lahan yang terbatas.

Asesmen Sumatif

Pendidik dapat memilih salah satu instrumen asesmen atau memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan.

Contoh asesmen dengan catatan anekdot:

Nama Anak : Raina
Fase/kelompok : Fondasi / 5- 6 Tahun

Tujuan Pembelajaran yang Teramati	Peristiwa/Kegiatan	Hasil Karya Anak	Rencana Tindak Lanjut
Raina menuang air jeruk yang diperas pada cangkir yang sudah berisi perasan jahe. Ia berkata, "Ini jeruk jahe biar badannya anget".		• Menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dua arah • Memahami sebab akibat	Pendidik menyiapkan lebih banyak buku cerita yang memuat informasi tentang tanaman.

Pada hasil pencatatan dokumentasi hasil karya anak, tujuan pembelajaran yang teramati mungkin berbeda dengan yang telah direncanakan dalam perencanaan. Hal ini tetap menjadi catatan penilaian anak.

8. Inspirasi buku informasi: Dunia Tanpa Roda

Gambar 3.10 Buku Informasi Dunia tanpa Roda

Buku ini dapat dilihat pada:

https://literacycloud.org/stories/895-the-world-without-wheels/

Identitas Modul

Nama Guru	
Nama Satuan	
Fase/kelompok	Fondasi/5-6 Tahun
Topik	Roda Di mana-mana
Alokasi Waktu	2-3 kali pertemuan atau 1 minggu

Gambaran umum modul ajar:

Modul ajar ini menggunakan buku informasi *Dunia Tanpa Roda*, yang dipilih oleh guru setelah mengamati minat anak tentang berbagai bentuk kendaraan, untuk mencapai tujuan pembelajaran pada Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti; Elemen Jati Diri; serta Elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Teknologi, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni; dapat dilakukan dalam beberapa kegiatan bermain yang terinspirasi dari buku informasi. Modul ajar ini dapat digunakan selama satu minggu atau dengan menyesuaikan dengan minat dan hasil asesmen awal. Guru dapat melakukan dukungan main pada saat anak bermain dengan menggunakan kalimat pemantik untuk menstimulasi tercapainya tujuan pembelajaran.

a. Hasil Asesmen Awal (kegiatan ini dilakukan setidaknya sehari sebelumnya)

Pemilihan buku sebagai inspirasi bermain anak, dimulai dengan melakukan asesmen awal terhadap situasi kontekstual yang dialami oleh anak. Buku informasi *Dunia Tanpa Roda* dipilih berdasarkan ketertarikan anak tentang berbagai ragam kendaraan.

Tabel 3.8 Hasil Asesmen Awal

Elemen dan Sub Elemen Capaian pembelajaran	Kegiatan dan Hasil Pengamatan	Rekomendasi Kegiatan Bermain
1. Elemen Capaian Nilai Agama dan Budi pekerti: **Sub Elemen:** Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. **Tujuan Pembelajaran:** Anak bersyukur atas segala yang ada pada dirinya. **2. Elemen jati diri:** **Sub Elemen:** Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. **Tujuan Pembelajaran:** Anak mengikuti aturan bermain yang telah disepakati bersama. **3. Elemen Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni:** **Sub Elemen:** • Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.	**Kegiatan:** • Menyimak buku Informasi Dunia Tanpa Roda • Hasil Pengamatan • Anak menyebutkan berbagai macam roda yang dilihat pada gambar • Anak bercerita mengenai alat-alat apa saja yang mereka temui dan memiliki roda.	Mencipta berbagai bentuk benda dengan bentuk-bentuk bulat / geometri Permainan menggelinding dengan berbagai benda Menyusun atau merangkai kata pada hasil karyanya

Elemen dan Sub Elemen Capaian pembelajaran	Kegiatan dan Hasil Pengamatan	Rekomendasi Kegiatan Bermain
• Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. • Anak menunjukkan kemampuan awal dalam menggunakan dan merekayasa teknologi untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. **Tujuan Pembelajaran:** • Menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam dua arah. • Mengelompokkan benda berdasarkan persamaan atau perbedaan atributnya dalam 9 warna, bentuk, serta ukuran). • Menggunakan berbagai alat dan benda sesuai fungsinya.		

a. Tujuan Pembelajaran

1) Nilai Agama dan Budi Pekerti:

- Anak bersyukur atas segala yang ada pada dirinya.

2) Jati Diri:

- Anak mengikuti aturan bermain yang telah disepakati bersama.

b. Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni:

- Menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dua arah
- Mengelompokkan benda berdasarkan persamaan atau perbedaan atributnya (warna, bentuk, ukuran)
- Menggunakan berbagai alat dan benda sesuai fungsinya

c. Langkah-Langkah Kegiatan:

Pembukaan:

- Salam
- Berdoa
- Menyanyi
- Bercakap-cakap tentang topik dari buku cerita *Dunia Tanpa Roda* yang telah dipilih anak
- Memahami aturan main

Kegiatan Inti:

Pada kegiatan inti, pendidik telah menyiapkan beberapa ragam pilihan kegiatan bermain yang mengacu pada rekomendasi kegiatan bermain (hasil asesmen awal). Pilihan kegiatan bermain disajikan pada penataan lingkungan bermain anak yang mendukung eksplorasi anak lebih luas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Gambar 3.11 Invitasi

Sumber : Nara Devintha (2023)

Foto Penataan Lingkungan Main (Invitasi)

Penataan Lingkungan Main atau sering dikenal dengan Invitasi, disesuaikan dengan topik bermain yang akan dilakukan. Jumlah penataan disesuaikan dengan rasio anak dan jenis kegiatan yang ingin dilakukan. Pendidik dapat menambahkan alat dan bahan yang dapat memberikan tantangan kepada anak, untuk mengembangkan kegiatan bermain sesuai dengan ide dan imajinasinya.

1) Mencipta bentuk dengan berbagai bahan dan media

- Alat dan bahan: balok berbagai bentuk dan ukuran, roll
- Kalimat pemantik: Seperti apa bentuknya? Apa saja yang dapat kamu tambahkan?

2) Permainan Menggelinding

- Alat dan bahan: bambu, ring, simpai, bola, roll kabel, tabung, papan, dan lain-lain.
- Kalimat pemantik: Wah mana yang tercepat? Bagaimana gerakannya?

3) Merangkai berbagai bentuk huruf atau angka dengan berbagai media pada karyanya

- Alat dan bahan: berbagai kartu huruf dan angka, biji-bijian, batu, ranting, stik dan lain-lain.
- Kalimat pemantik: berapa huruf yang kamu rangkai? Menurutmu bagaimana bunyinya?

Penutup:

- Refleksi di kelas: Pendidik dapat menanyakan perasaan anak, bagaimana kegiatan bermainnya, apa yang akan dilanjutkan esok hari.
- Kalimat pemantik: Bagaimana perasaanmu hari ini? Apa permainan yang telah kamu lakukan? Bagaimana kamu melakukannya? Apa yang ingin kamu tambahkan esok hari?

Refleksi Pendidik:

Refleksi dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran, untuk melihat apakah pembelajaran berlangsung efektif. Refleksi dilakukan oleh pendidik terkait perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran, untuk melakukan pengembangan ataupun perbaikan perencanaan atau proses pembelajaran berikutnya.

Pendidik mengamati bahwa anak telah dapat menggunakan berbagai alat dan bahan untuk menciptakan berbagai kendaraan sesuai dengan imajinasinya. Anak juga telah dapat menceritakan tentang hasil karyanya. Kedepannya, pendidik perlu untuk memperkaya penataan lingkungan main dengan beragam alat dan bahan untuk memperluas ide bermain anak.

4) Asesmen Sumatif

Pendidik dapat memilih salah satu instrumen asesmen atau memodifikasinya sesuai kebutuhan.

Contoh asesmen dengan Teknik Kinerja menggunakan Instrumen Foto Berseri

Nama Anak : Wahyu
Fase : Fondasi/5-6 tahun

Tabel 3.9 Instrumen Asesmen Foto Berseri

Contoh asesmen dengan Teknik Kinerja menggunakan Instrumen Foto Berseri	Dokumentasi dan Deskripsi	Rencana Tindak Lanjut
Tujuan Pembelajaran: Mengelompokkan benda berdasar persamaan atau perbedaan atributnya (warna, bentuk, ukuran) Menggunakan berbagai alat dan benda sesuai fungsinya. **Kegiatan:** Permainan Menggelinding	1. Wahyu menyusun pipa talang diatas balok 	Pendidik perlu menyediakan lebih banyak material yang dapat mengembangkan eksplorasi anak dan menggunakan lebih banyak pemantik untuk menstimulasi kegiatan permainan yang lebih memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif anak.
	2. Wahyu juga meminta bantuan ibu guru untuk memegang talang dan memasang beberapa balok sebagai pintu 	

Contoh asesmen dengan Teknik Kinerja menggunakan Instrumen Foto Berseri	Dokumentasi dan Deskripsi	Rencana Tindak Lanjut
	3. Wahyu mulai menggelindingan beberapa benda melalui talang, ada bola, balok, silinder, dan ring, dan donat. 	

Sumber : Nara Devintha, TK Bintang Permata (2023)

Lampiran-1

Daftar buku yang dapat menjadi bahan bacaan dan inspirasi berkegiatan.

A. Buku Berjenjang

Pusat Perbukuan, BSKAP, Kemendikbudristek menetapkan perjenjangan buku agar selaras dengan jenjang baca anak. Buku jenjang A dan B-1 dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan inspirasi kegiatan untuk peserta didik di satuan PAUD. Buku jenjang A dan B-1 dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan inspirasi kegiatan untuk peserta didik di satuan PAUD.

Buku Berjenjang dapat diunduh melalui laman SIBI (Sistem Informasi Perbukuan Indonesia).

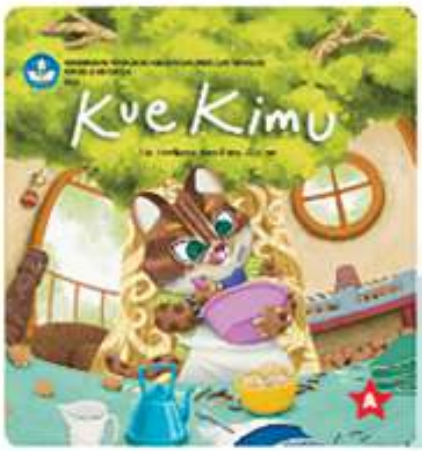
Klik https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-non-teks atau pindai kode respons cepat, kemudian pilih jenjang A dan B1.

Ibu dan Bapak Pendidik dapat menggunakan buku pada jenjang lain sebagai variasi dan inspirasi bacaan maupun kegiatan.

1. Kover Buku-buku Model Nonteks Jenjang A

PDF A

Biji Merah Luna



PDF A

Kue Kimu

PDF A

Aku Sudah Besar

PDF A

Gambar Lucu Mika

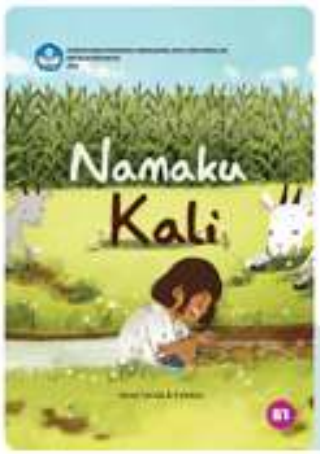
2. Kover Buku-buku Model Nonteks Jenjang B1

PDF B1

Apa itu?

PDF B1

Apa yang lebih Seru?



PDF B1

Namaku Kali

PDF B1

Di Mana Kacang Sipet?

B. Buku Bacaan Berdasarkan Elemen Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Jati Diri keselamatan diri, mengelola emosi **Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni** • simbol daerah, simbol ekspresi • bentuk, warna, udara, angin, berat jenis, memuai	**Delon si Balon** (Jenjang A) https://literacycloud.org/stories/529-delon-the-balloon/readStoryPage Penulis: Beby Haryanti Dewi Ilustrator: Matahari Indonesia Penerbit: Bestari – Room to Read	Setelah dibeli, Delon si Balon terlepas dari genggaman pemiliknya. Delon kemudian bertualang ke berbagai tempat dan menghadapi bahaya saat hampir dipatuk oleh burung. Delon lalu mulai kehilangan gas, terbang semakin rendah, dan akhirnya bertemu dengan teman baru.	• Mendiskusikan berbagai bentuk, warna, bidang datar, bidang tiga dimensi (geometri) • Meniup dan melepaskan balon • Meniup dan menghias balon menjadi wajah (diberi mata, hidung, mulut, rambut) • Menghias (menggambar di atas) layang-layang • Membuat layang- layang • Menerbangkan layang-layang • Mendiskusikan tempat-tempat terkenal yang ada di daerah atau lingkungan anak • Mendiskusikan mengapa balon bisa terbang • Mendiskusikan tentang konsep memuai

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Budi Pekerti kerja sama **Jati Diri** mengelola emosi **Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni** hewan air, hewan yang bisa terbang, siklus hidup	**Hari Menangkap** (Jenjang B1) https://literacycloud.org/stories/780-it-s-a-catching-day/readStoryPage Penulis: Dian Sukma Kuswardhani	Toman kecil (ikan) belajar menangkap mangsa sendiri. Ia mengejar ikan, tetapi menangkap mangsa ternyata tidak mudah. Ia bertemu dengan burung udang yang juga sedang berusaha menangkap mangsa. Tanpa sengaja, mereka bekerja sama mengepung ikan dan akhirnya, mereka sama-sama berhasil menangkap mangsa.	• Mendiskusikan hewan-hewan yang hidup di air • Mendiskusikan hewan-hewan yang bisa terbang • Mendiskusikan hewan-hewan yang dapat hidup di darat dan air • Mendiskusikan siklus hidup ikan • Mendiskusikan siklus hidup burung • Bermain tak jongkok • Membuat ikan dari kertas atau dari benda yang ada di sekitar anak • Membuat burung dari berbagai benda yang ada di sekitarnya • Membuat bentuk sarang burung atau rumah burung • Memelihara ikan di kelas

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Budi Pekerti kerajinan, bertanggung jawab, sayang hewan **Jati Diri** menjaga kebersihan, kesehatan	**Ada Fululu di Bawah Meja** (Jenjang B1) https://literacycloud.org/stories/417-there-is-a-fululu-under-the-table/readStoryPage Penulis: Arleen A. Ilustrator: Adriana Putri Penerbit: Bestari – Room to Read	Kata Kakak, ada Fululu di bawah meja belajarnya. Bob tidak tahu apa itu Fululu tetapi ia ingin punya Fululu juga. Kakak pun memberitahu cara mendapatkan Fululu. Caranya tidak mudah tetapi Bob berusaha keras dan akhirnya ia mendapatkan sesuatu yang bahkan lebih baik dari Fululu.	• Mendiskusikan mimpi • Belajar membedakan makanan sehat dan makanan yang tidak sehat • Mendiskusikan makanan kesukaan • Belajar menjaga kebersihan mulut (sikat gigi, kumur, *flossing*) • Membereskan dan membersihkan ruang kelas bersama-sama • Mendiskusikan jenis-jenis olahraga yang menggunakan bola

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Budi Pekerti menunjukan rasa syukur kepada Tuhan, menghargai profesi petani, memahami bahwa setiap orang membutuhkan orang lain, melaksanakan tugas dengan hati senang **Jati Diri** rasa bangga sebagai bangsa Indonesia sebagai negara agraris, rasa bangga karena berguna	**Aku si Penjaga Sawah** (Jenjang B1) https://literacycloud.org/stories/533-i-am-a-scarecrow/readStoryPage Penulis: Lia Herliana Ilustrator: Odilia Stevannie Penerbit: Nourabooks – Room to Read	Si Penjaga Sawah tinggal di sawah. Setiap hari ia memperhatikan petani bekerja. Sawah dibajak, padi ditanam, dan sawah diairi. Saat padi mulai tumbuh dan tamu tak diundang datang, si Penjaga Sawah pun melaksanakan tugasnya menjaga tanaman padi hingga tiba masa panen. Si Penjaga Sawah bahagia karena hasil panen banyak dan dengan gembira dia terus melaksanakan tugasnya.	• Bermain bola • Berdiskusi tentang tugas-tugas di rumah, membuat daftar tugas • Mengerjakan tugas di rumah, seperti membantu ibu, dan membersihkan kamar • Menggambar benda dengan bentuk dasar lingkaran • Membuat bola dari kertas, rumput kering, daun-daun, lalu dimainkan • Mendiskusikan hewan peliharaan • Memelihara hewan peliharaan bersama-sama di kelas • Mendiskusikan persiapan menanam padi • Mendiskusikan siklus tumbuhan • Mendiskusikan bagian- bagian tumbuhan

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
			• Mendiskusikan apa saja yang dibutuhkan tumbuhan • Mendiskusikan hewan-hewan yang merupakan hama • Menanam pohon/ tumbuhan • Merawat tanaman • Membuat penjaga sawah dari karton atau dari baju yang diisi daun kering. • Menggantungkan kaleng bekas supaya berbunyi saat tertiup angin

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Dasar-dasar Literasi: Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni tumbuhan, perubahan bentuk dari padi hingga nasi, membuat karya seni dalam berbahasa yaitu membuat syair tentang petani **Budi Pekerti** toleransi, menghargai perbedaan, menjadi teman yang baik **Jati Diri** percaya diri, rasa bangga karena berguna	**Tetangga Baru Beki** (Jenjang B1) https://budi.kemdikbud.go.id/book/6c886895-d889-4d0b-a85d-cef23da5bf49#book/ Penulis: Lutfia Khairunisa Ilustrator: Matahari Indonesia Penerbit: kemendikbud	Beki punya tetangga baru bernama Kila. Beki ingin berteman dengan tetangga barunya, tetapi ketika Beki berkunjung ke rumah Kila, Kila tidak membukakan pintu. Beki mencoba menarik perhatian Kila dengan bermain musik. Kila akhirnya keluar dari rumahnya dan memberitahu Beki bahwa karena dirinya seekor kelelawar, ia tidur pada siang hari. Sejak saat itu Beki mencoba untuk tidak ribut saat siang. Walaupun berbeda, mereka tetap berteman baik.	• Bermain peran menjadi petani yang sedang menanam padi • Dramatisasi cerita *Aku si Penjaga sawah* • Menanak nasi hingga makan bersama • Mendiskusikan hewan yang mencari makan pada siang hari dan malam hari • Mendiskusikan makanan yang dimakan bebek dan makanan yang dimakan kelelawar • Mendiskusikan hewan yang dapat berenang • Mendiskusikan hewan yang dapat terbang • Membaca buku seperti Beki • Mendiskusikan berbagai jenis alat musik • Bermain musik seperti Beki

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni • kegemaran membaca • hewan malam, apresiasi musik			• Mendiskusikan berbagai jenis buah dan vitamin yang dikandungnya • Mengenal dan berteman dengan tetangga di lingkungan masing-masing

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Budi Pekerti membantu orang lain **Jati Diri** • bangga, berinisiatif • Literasi mengetahui guna- guna benda **Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni** membuat gambar, melipat kertas, siklus air	**Ransel Ajaib Ana** (Jenjang B2) https://budi.kemdikbud.go.id/public/book/f6b94f24-694f-4327-961b-0632ab8be7cb#book/ Penulis: Ana Widyastuti Ilustrator: Iqbal Sudirja Penerbit: Kemendikbud	Ana punya ransel yang berisi berbagai benda. Ana suka menyimpan benda yang dia rasa akan berguna untuk membantu orang-orang di sekitarnya. Ia membawa makanan lebih untuk orang yang membutuhkannya. Ia mencari kegunaan lain dari sebuah benda, dan ia selalu punya ide untuk menghadapi berbagai masalah.	• Mendiskusikan bunyi Bandingkan bunyi yang dibuat oleh benda-benda yang berbeda saat dimasukkan ke dalam kaleng. Lalu coba masukkan berbagai benda tersebut ke dalam kardus. • Menemukan kegunaan lain dari kardus bekas atau bahan pembungkus bekas lainnya • Mendiskusikan dari mana datangnya hujan (siklus air) • Melipat pesawat terbang dari kertas • Mendiskusikan media gambar. Bandingkan gambar yang dibuat dengan pensil warna, crayon, dan cat air • Selalu membawa tas lipat (tas belanja) di dalam tas • Menggunakan kembali tas belanja dan tidak menggunakan kantung plastik • Membuat tas belanja dari kaos bekas

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Budi Pekerti Bekerja keras, membantu orang yang membutuhkan, meletakkan kepentingan orang lain di atas kependingan sendiri **Jati Diri** Bangga akan hasil karya, memasak dengan aman/ pengetahuan keselamatan diri, setiap orang memerlukan pakaian layak, percaya diri **Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni** • membuat cerita kegiatanku hari ini, membaca gambar dengan suara nyaring, melanjutkan cerita dengan kemungkinan cerita yang berbeda atau hampir sama • cara membuat pakaian, cara mengolah makanan sehat, merancang pakaian	**Mutiara Ibu Pengasuh** Dalam Buku: Kumpulan Dongeng Kerajaan dapat diakses melalui iJak (Jakarta Digital Library) atau iPusnas (Perpustakaan Digital Nasional) Penulis: Arleen A. Ilustrator: Herlina Kartaatmadja Penerbit: Bhuana Ilmu Populer	Putri Rosalia adalah putri yang suka bersantai. Suatu hari datang ibu pengasuh baru. Tidak seperti ibu pengasuh lainnya yang selalu menyuruh Putri Rosalia bekerja, ibu pengasuh yang ini membiarkannya bersantai. Suatu hari, Putri Rosalia melihat sebutir mutiara cantik milik Ibu Pengasuh dan ia menginginkannya. Ibu Pengasuh akan memberikan mutiara itu dengan syarat. Putri Rosalia terpaksa memenuhi syarat- syarat itu. Setelah semua syarat dipenuhi, Putri Rosalia tidak menginginkan mutiara itu lagi. Ia merasakan bahwa hal yang paling membahagiakan adalah saat ia berguna bagi orang lain.	• Membacakan buku untuk teman-teman, atau anak yang lebih kecil • Membantu ibu memasak • Menyiapkan makanan bersama-sama • Belajar menjahit dengan karton yang sudah dilubangi, anak- anak memasukkan benang tanpa jarum • Berdiskusi bahwa menjahit dan memasak bukan pekerjaan anak perempuan saja • Berdiskusi bahwa hati yang baik jauh lebih berharga daripada benda materi • Membuat buku cerita tentang kegiatanku hari ini (dilakukan dengan berbagai teknik, misalkan menggambar, gunting tempel, lalu • ditambahkan gambar- gambar) • Permainan cerita, “Jika aku jadi ratu/ raja aku akan ” (anak boleh • menyebutkan apa yang diinginkan anak jika ia jadi ratu/raja). • Mengurutkan cerita bergambar tentang pakaian (mulai dari menanam kapas, memintal, merancang pakaian, memotong kain, menjahit, dan jadilah pakaian)

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Nilai Agama dan Budi Pekerti Bersyukur kepada Tuhan atas dirinya, menyelamatkan orang lain, tidak mementingkan kemenangan pribadi **Jati Diri** Bangga akan diri sendiri dengan segala kekurangan, pentingnya keselamatan diri, melatih diri untuk berolahraga agar tubuh sehat dan kuat	**Kuda Pribadi Raja** Dalam Buku: Kumpulan Dongeng Kerajaan dapat diakses melalui iJak (Jakarta Digital Library) atau iPusnas (Perpustakaan Digital Nasional) Penulis: Arleen A. Ilustrator: Ferry Magenta Studio Penerbit: Bhuana Ilmu Populer	Kuda pribadi raja punya dua anak, si Sulung dan si bungsu. Semua mengira bahwa si Sulung yang akan menggantikan ayahnya karena ia sebesar dan setampan ayahnya. Si Sulung pun tahu dan bangga akan hal itu. Karena itu, ia tidak mau membantu rakyat mengangkat beban berat karena tidak ingin penampilannya rusak. Saat hari pemilihan kuda tiba, si Bungsu yang lebih kecil tubuhnya malah dapat berlari lebih cepat (karena semua beban berat yang diangkutnya telah membuatnya jadi lebih kuat). Namun, ia tiba lebih akhir karena terlebih dahulu menyelamatkan anak yang hampir terjatuh dari pohon. Raja akhirnya memilih si bungsu karena walaupun dia bukan kuda dengan penampilan terbaik, ia memiliki hati terbaik.	• Mendiskusikan kuda sebagai hewan yang indah dan berguna, misalnya dengan bertanya kepada anak, “Tahukah kamu bahwa anak kuda sudah bisa berlari 24 jam setelah lahir?” • Permainan merancang pakaian kesukaan temanku. Kegiatan dimainkan berpasangan 2 orang, saling membuat rancangan baju sesuai kesukaan temannya. Selain mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, kegiatan ini juga • mengajak anak belajar mengerti keinginan orang lain. • Mendiskusikan bagian tubuh • kuda kemudian membandingkannya • dengan hewan lain • Mendiskusikan makanan kuda dan hewan pemakan tumbuhan lainnya • Membandingkan sikap si Sulung dan si Bungsu • Mendiskusikan cara menolong orang lain dalam kehidupan sehari-hari • Mendiskusikan keluhuran budi lebih penting daripada penampilan • Mengukur tinggi • Menimbang berat badan

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
			• Lomba berlari dan diukur waktunya • Berolahraga menirukan cara kuda berlari • Bermain peran menjadi kuda sulung dan kuda bungsu • Membuat mahkota raja • Menghias pelana kuda

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Budi Pekerti Rajin bekerja, bersyukur kepada Tuhan atas semua pemberianNya, perilaku penuh kasih sayang, saling menghormati	**Rumah "Sederhana Kami"** Dari buku **I Love You, Mom** (Kumpulan Cerita Kasih Ibu) dapat diakses melalui iJak (Jakarta Digital Library) atau iPusnas (Perpustakaan Digital Nasional) Penulis: Arleen A Ilustrator: Michael R Penerbit: Bhuana Ilmu Populer	Rumahku amat kecil, tetapi aku sangat mencintainya. Kebunnya kecil, tetapi penuh bunga. Dari sana, Ayah, Ibu, dan aku dapat melihat matahari terbit bersama-sama. Dapur dan ruang makannya kecil, tetapi di sana selalu ada makanan kegemaranku. Ruangan- ruangan lainnya juga amat kecil, tetapi istimewa. Aku pernah ke rumah temanku yang amat besar, tetapi rasanya tidak seistimewa rumahku. Rumahku memang mungil, tetapi selalu penuh cinta.	• Mendiskusikan bagian- bagian rumah dan fungsinya • Membantu ibu membersihkan rumah • Mendiskusikan bahwa hubungan baik antara anggota keluarga jauh lebih penting daripada ukuran/kemewahan sebuah rumah • Belajar menjahit dengan karton yang sudah dilubangi, anak- anak memasukkan benang tanpa jarum • Mendiskusikan beda sudut pandang cerita. Kebanyakan cerita menggunakan sudut pandang orang ketiga, sedangkan cerita ini menggunakan sudut pandang orang pertama • Mengenal macam-macam rumah adat • Bermain balok membuat rumah-rumahan

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
			• Bermain balok membuat rumah adat • Membuat hiasan dinding rumah dengan teknik finger painting • Membuat perabot rumah dengan menggunakan bahan sisa atau bahan di sekitar anak • Membuat kebun di kelas atau di rumah • Menata kelas impianku

Capaian Pembelajaran	Judul Cerita dan Identitas Buku	Ringkasan Cerita	Contoh Kegiatan
Nilai Agama dan Budi Pekerti Bersyukur atas kemampuan yang telah diberikan Tuhan, berbuat baik bagi orang lain **Jati Diri** Bangga akan identitas keluarga, bangga akan hasil karya, percaya diri pada kemampuan sendiri, bangga dengan tradisi **Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni** Membuat karya seni, kreativitas	"Anak Seorang Penganyam" Dari buku I **Love You, Mom** (Kumpulan Cerita Kasih Ibu) dapat diakses melalui iJak (Jakarta Digital Library) atau iPusnas (Perpustakaan Digital Nasional) Penulis: Arleen A Ilustrator: Ferry Magenta Studio Penerbit: Bhuana Ilmu Populer	Ada sebuah dusun yang seluruh penghuninya adalah penganyam. Ibu Wilia adalah penganyam terhebat di sana. Tidak seperti anak penganyam lainnya yang sejak kecil sudah belajar menganyam keranjang, Wilia sering menganyam benda lain. Dia menganyam tanaman bahkan ular. Wilia mulai menganyam rambut dan ia menciptakan banyak tatanan rambut indah dan akhirnya berita keahlian aneh Wilia ini tersebar ke seantero negeri.	• Bermain peran tentang tugas setiap anggota keluarga • Bercerita tentang pengalaman di rumah yang paling kusuka atau tidak suka • Menceritakan kebiasaan di rumahku • Permainan rumah impianku. Jika besar nanti ingin mempunyai rumah seperti apa? • Mendiskusikan hasil-hasil kerajinan tangan dari daerah masing-masing dan dari luar daerah • Belajar menganyam (dengan kertas warna yang sudah digunting panjang-panjang) • Belajar saling mengepang rambut • Mendiskusikan profesi pengrajin lainnya (tukang kayu, ahli pahat, pembatik, dll)

Lampiran-2

A. Inspirasi Lain untuk Kegiatan Berbasis Buku

Selain inspirasi kegiatan yang tercantum dalam contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada bab III, pendidik dapat melakukan modifikasi terhadap buku-buku tersebut dan buku lain untuk menjadi sumber kegiatan berbasis buku.

1. Woli Ingin Melihat Dunia

Buku ini dapat diakses pada tautan berikut:

https://literacycloud.org/stories/349-woli-wants-to-see-the-world/

a. Sebelum Membaca Buku

Berikut ini adalah contoh pertanyaan yang bisa disampaikan kepada anak-anak sebelum membaca buku.

1) Memperhatikan Sampul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Gambar apa saja yang ada di sampul buku ini?	Gambar kucing, benang, pintu, dan lantai.
Bagian tubuh mana dari kucing yang terlihat? Mengapa hanya bagian itu yang terlihat? Apa yang sedang dilakukan kucing itu?	Bagian belakang dan ekornya. Kucing sedang keluar sehingga bagian tubuhnya yang lain tertutup pintu. Kucing sedang berjalan keluar pintu.

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Siapa saja tokoh di dalam cerita ini?	Benang, dan kucing. (Ada kemungkinan anak tidak tahu bahwa karakter utama di dalam buku ini adalah segulung benang. Ini hal yang sengaja "disembunyikan" sampai anak membaca isi ceritanya).
Kira-kira siapa nama si Kucing?	Pus. Mungkin anak anak akan menjawab "Woli" karena pada tahap ini anak belum tahu bahwa "Woli" adalah nama si Benang.

Sebagai catatan, tujuan utama kegiatan ini bukan meminta anak menjawab seperti jawaban pada tabel. Pertanyaan diajukan untuk memicu rasa ingin tahu anak. Anak-anak bisa saja mengejutkan guru dengan jawaban-jawaban lain. Berikan apresiasi pada jawaban mereka.

2) Mengetahui Judul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa judul buku ini?	Woli Ingin Melihat Dunia
Melihat dunia itu artinya apa?	Berjalan-jalan Bertualang
Jika kita melihat sesuatu, pancaindra apa yang kita gunakan?	Mata
Apakah benar kita hanya dapat mengetahui sesuatu hanya dengan mata? lalu indra apalagi yang dapat kita gunakan untuk mengetahui sesuatu?	Ini kesempatan bagi guru untuk menjelaskan bahwa kita membutuhkan semua indra untuk memahami dunia.

3) Mengeksplorasi Pancaindra

Alat yang dibutuhkan:

- Kantung yang tidak transparan (bisa sarung bantal)
- Beberapa benda sederhana seperti, bola, sendok, kertas, karet gelang dll.
- Kain untuk menutup mata

Cara:

- Dengan mata tertutup, biarkan anak mengambil benda dari dalam kantung. Minta anak menebak benda apa yang dipegangnya.
- Akhiri permainan dengan mengatakan bahwa untuk melihat dunia, kita membutuhkan semua pancaindera kita, bukan hanya mata.
- Alternatif permainan: Anak-anak ditutup matanya, kemudian diminta mencicipi makanan atau minuman dengan berbagai rasa dan menebaknya.

4) Mengetahui Nama Penulis dan Ilustrator Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Lihat, ada dua nama di sampul buku ini. Siapakah mereka?	Penulis dan ilustrator.
Yang mana nama penulisnya?	Arleen A. Sampaikan kepada anak bahwa biasanya yang disebut lebih dulu adalah nama penulis buku.

Kegiatan ini bisa dilanjutkan dengan menyebutkan fakta menarik mengenai penulis dan ilustrator.

Contoh: Ibu baca di situs milik penulis buku ini, dan di sana tertulis bahwa dia sudah menulis lebih dari 300 buku. Menurut kalian, berapa lama waktu yang digunakan untuk menulis 300 buku itu?

Ibu menemukan gambar-gambar lain yang dibuat oleh ilustrator buku ini.

Menurut kalian, gambar mana yang kalian sukai?

5) Menebak Isi Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Coba kita lihat lagi sampul bukunya. Kira-kira siapa tokoh utama di dalam cerita ini?	Benang. Besar kemungkinan anak akan menjawab “Kucing”. Bukan masalah. Di akhir cerita, guru dapat bertanya ulang, siapa tokoh utama dalam cerita ini.
Kira-kira apa yang akan terjadi pada si Kucing?	Kucing akan bermain dengan benang. Kucing akan pergi berjalan-jalan. Kedua jawaban ini benar karena memang kucing juga ikut berjalan-jalan melihat dunia. Di akhir cerita, anak dapat ditanya lagi, “Selain kucing, siapa lagi yang akan melihat dunia?”
Kira-kira apa yang akan terjadi pada gulungan benang?	Benang akan dimainkan oleh kucing.
Pernahkah kalian berjalan-jalan? Coba ceritakan tentang pengalaman kalian berjalan- jalan!	Aku pernah jalan-jalan ke ke kebun binatang. Di sana ada kucing juga. Aku juga lihat buaya, burung, bebek, gajah, dan harimau. Ada banyak sekali binatang yang ada di dalam kandang. Dst.... (berikan anak keleluasaan untuk bercerita).

b. Saat Membaca Buku

Saat buku dibaca pertama kali, bacalah dari awal hingga akhir supaya anak mendengarkan keseluruhan cerita tanpa interupsi. Ketika anak sudah lebih mengenal ceritanya, diskusi tentang buku atau kegiatan lain dapat diselipkan.

Guru tidak perlu berhenti di setiap halaman untuk berdiskusi. Guru cukup membahas beberapa halaman yang menarik perhatian anak atau dianggap penting untuk dieksplorasi.

Di bawah ini beberapa contoh bahan diskusi untuk setiap halaman.

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
01	Lihat ada wadah berisi benang. Ada berapa gulung benang di dalamnya? Apa saja warna benang-benang itu?	Empat Biru, ungu, dan merah
02	Jadi nama kucing ini siapa?	Pus
03	Menurutmu Pus ada di mana?	Pasar
	Apakah kamu sering pergi ke pasar?	Ya/tidak
	Menurut kalian, apa yang bisa dilakukan orang di pasar?	Menjual dan membeli barang
	Apa saja yang dijual orang di pasar?	Biasanya bahan makanan seperti buah-buahan, beras, daging dan lainnya. Ada juga pasar yang menyediakan pakaian dan keperluan sehari-hari lainnya.
04	Di halaman tiga kita melihat Pus membawa pulang banyak benda. Di halaman ini kita melihat tiga benda yang dibawa pulang oleh Pus. Apa saja benda itu?	Kerang, daun, uang logam
05	Nah, jika Pus adalah si Kucing, siapakah Woli?	Benang
07	Lihat, di halaman ini ada tokoh baru. Siapa tokoh ini?	Wanita pemilik Pus dan Woli
08	Lihat Woli. Menurutmu, bagaimana perasaan Woli saat ini?	Sedih
	Ingat, di halaman awal ada empat gulung benang di dalam wadah. Di halaman ini, berapa gulung benang yang tersisa?	Tiga
11	Mengapa Pus mendorong Woli ke arah pintu? Apakah Woli berhasil keluar? Siapa kira-kira yang menutup pintu?	Karena ia ingin menolong Woli Tidak. Pintu ternyata ditutup Wanita pemilik Woli dan Pus

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
12	Sekarang ada berapa gulung benang di dalam wadah?	Tinggal satu
13	Benda apa saja yang dibawakan Pus untuk menghibur Woli?	Buah pinus, kerang, kelereng, kancing, dan bulu burung
14	Apa yang dilakukan pemilik Woli?	Merajut
18	Apa yang terjadi pada Woli?	Menjadi semakin kecil
19	Ada berapa gulung benang di dalam wadah?	Nol. Wadahnya kosong
20	Di mana Woli? Baju berwarna ungu yang tergantung di luar lemari itu kira-kira milik siapa? Bukankah syal itu terlalu kecil untuk ibu ini?	Woli benang sudah dirajut menjadi syal Milik Pus (terlihat di halaman selanjutnya)
23	Alat transportasi apa yang ada di halaman ini?	Pesawat terbang (alat transportasi udara) Kereta api Anak-anak mungkin tidak tahu bahwa kendaraan yang dimaksud adalah kereta api. Namun, dari pemandangan di jendela, sudah pasti ini adalah alat transportasi darat.

c. Setelah Membaca Buku

Berikut ini adalah contoh kegiatan yang dapat dijadikan inspirasi setelah mengajak anak membaca buku bersama:

1) Mendiskusikan Tokoh

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Siapa tokoh yang paling kamu sukai di buku ini? Mengapa kami menyukainya?	Woli, karena lucu, ada benang yang ingin melihat dunia. Pus, karena ia teman yang baik bagi Woli.
Mengapa Woli ingin keluar rumah?	Ia ingin melihat dunia. Ia ingin bisa bepergian seperti Pus dan mengumpulkan banyak benda.
Berapa kali Woli mencoba keluar rumah tetapi gagal?	Tiga kali. Pertama, dia melompat dari keranjang, tetapi dikembalikan ke keranjang. Kedua, dia melompat keluar jendela tetapi ada pemiliknya di kebun. Ketiga, dia menggelinding menuruni tangga, lalu didorong Pus ke arah pintu, tetapi pemiliknya menutup pintu.

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Bagaimana Woli berubah?	Secara fisik: Pada awal cerita, dia adalah segulung benang. Pada akhir cerita, dia berubah menjadi selembar syal. Secara mental: Pada awal cerita dia sedih karena tidak pernah keluar rumah, tetapi pada akhir cerita dia bahagia karena bisa pergi berjalan-jalan melihat dunia.
Menurutmu, apakah Pus teman yang baik? Mengapa?	Ya. Pertama, dia selalu menceritakan perjalanannya pada Woli dan selalu menunjukkan dan berbagi benda-benda yang ditemukannya pada Woli. Kedua, dia membantu Woli supaya bisa keluar rumah seperti keinginan Woli.

2) Mendiskusikan Latar

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Di mana cerita ini terjadi? Sebutkan bagian rumah yang terlihat dalam cerita ini.	Di rumah Ruang duduk (atau ruang keluarga), kebun, tangga, pintu depan rumah, kamar tidur
Apa saja benda yang kamu lihat di rumah itu?	Jendela, meja kecil, benang, wadah benang, benda-benda yang dibawa Pus, karpet bulat, kursi (atau sofa), jendela, tangga, lemari, cermin, baju
Selain rumah, tempat apa saja yang ada di cerita ini?	Pasar, bandara, pegunungan

3) Mendiskusikan Alur Cerita/ Plot

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa yang terjadi pada awal cerita?	Pus pulang membawa benda-benda.
Kejadian apa yang paling kamu sukai dalam cerita ini?	Saat Woli mencoba keluar rumah Saat Woli berubah menjadi syal. Saat Woli, Pus, dan pemiliknya pergi melihat dunia.
Apa yang diinginkan Woli? Apa halangannya?	Woli ingin berjalan-jalan tetapi tidak bisa karena dia adalah segulung benang.
Akhirnya Woli bisa pergi berjalan-jalan juga. Bagaimana caranya?	Karena dia sudah diubah menjadi syal lalu dikenakan oleh pemiliknya saat bepergian.

d. Menceritakan Kembali

Minta anak untuk menceritakan kembali cerita ini dengan kata-kata sendiri. Anak boleh menceritakannya secara lengkap atau menceritakan potongan ceritanya.

Contoh:

Ada sebuah bola benang. Namanya Woli. Dia ingin seperti temannya Pus si kucing yang sering jalan-jalan, tetapi tidak bisa karena Woli tidak punya kaki. Dia berusaha menggelinding keluar rumah tetapi selalu ketahuan oleh pemiliknya. Woli menjadi semakin kecil dan semakin kecil karena dia dirajut oleh pemiliknya. Dia sedih karena mengira dirinya akan menghilang sebelum sempat keluar rumah. Ternyata dia dijadikan syal dan dipakai oleh pemiliknya. Akhirnya, saat pemiliknya berjalan- jalan, dia ikut berjalan-jalan juga.

1) Memberikan Alternatif Akhir Cerita yang Berbeda

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika saat Woli melompat dari jendela dan pemiliknya tidak sedang berkebun, apa yang akan terjadi?	Woli akan jatuh di kebun dan mungkin menjadi kotor. Pemiliknya akan merasa Woli hilang dan mencarinya, tetapi belum tentu ia berhasil menemukan Woli.
Jika Woli berhasil menggelinding keluar dari pintu, apa yang akan terjadi?	Mungkin Woli akan didorong Pus ke pasar atau ke tempat lain untuk berjalan-jalan.
Setelah Woli jadi syal, selain dipakai saat bepergian, apa lagi yang dapat terjadi pada Woli?	Bisa saja dia hanya disimpan di lemari. Dia bisa juga dihadiahkan oleh si pemilik kepada temannya, lalu temannya yang mengenakan Woli saat bepergian.
Jika tidak ada Pus di dalam cerita ini, apa yang akan terjadi pada Woli?	Mungkin Woli tidak akan punya keinginan untuk melihat dunia karena tidak ada Pus yang menceritakan perjalanan-perjalanannya dan menunjukkan benda-benda yang ditemukannya. Cerita buku ini akan membosankan.

2) Memberikan Lanjutan Cerita

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika kamu jadi Pus atau Woli, setelah ini kamu ingin pergi ke mana lagi?	Ke pantai, ke gunung, ke kebun binatang, dll.

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika Pus dan Woli datang ke kota kita ini, akan kita ajak ke mana dia?	Jawaban disesuaikan dengan lokasi anak. Misalnya: Jakarta: ke Ancol, ke Taman Mini Jawa Tengah: ke Candi Borobudur

Berikut ini beberapa contoh kegiatan berbasis buku lainnya yang dapat dilakukan dengan buku *Woli Ingin Melihat Dunia.*

(a) Berkreasi dengan Material Lepasan (*Loose Parts*)

Anak dapat diberi beberapa material lepasan, lalu mintalah anak untuk membuat sesuatu berkaitan dengan buku yang telah dibacakan. Mungkin anak membuat kucing, rumah atau lainnya.

Alat dan bahan:

- *loose parts* (boleh kerang, batu, kancing, tutup botol, kaleng, dsb.)

Cara:

- Hadirkan buku di meja yang berisi inspirasi bahan bermain anak
- Sediakan beberapa bagian bahan/*loose parts*
- Berikan kebebasan pada anak untuk membuat sesuatu
- Berikan dukungan ketika anak membutuhkan
- Observasi dan catat proses dan karya anak.

(b) Menggambar Sesuatu

Ajaklah anak untuk memilih salah satu benda di dalam buku untuk digambar, misalnya kucing, daun, kerang, atau lainnya. Anak juga bisa melakukan *rubbing* (menjiplak dengan cara menggosok permukaan yang ditutup kertas) dari benda-benda bertekstur, salah satu contohnya adalah uang logam.

Minta anak untuk membawa uang logam atau benda bertekstur lainnya.

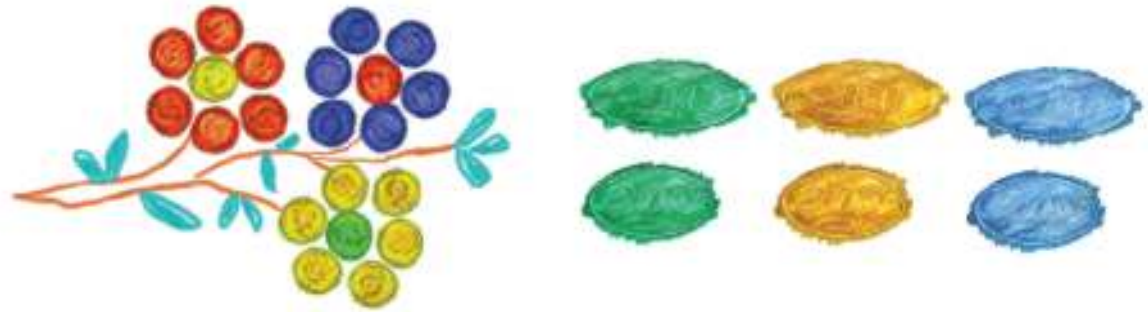
Mereka bisa saling bertukar benda untuk kegiatan ini.

Alat dan Bahan:

- Berbagai jenis uang logam atau benda bertekstur lainnya
- Pensil warna atau krayon
- Kertas HVS putih tipis (70 — 80 gr)

Cara:

Berikan contoh kepada anak-anak dengan meletakkan kertas di atas uang logam dan mencoretkan pensil warna atau krayon pada kertas. Anak-anak bisa membuat kreasi secara bebas atau membuat bunga dan bentuk lain.



Gambar 1 Hasil gosok krayon dengan uang logam

(c) Membuat Sesuatu

Ajak anak membuat gambar yang "diwarnai" dengan potongan benang wol atau benang lainnya.

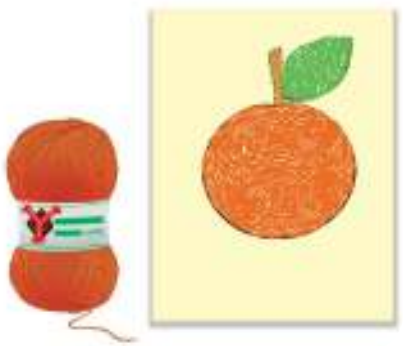
Alat dan Bahan:

- Benang wol beraneka warna. Minta anak membawa benang yang ada di rumah, lalu mereka dapat bertukar benang supaya setiap anak mendapatkan banyak warna.
- Gunting
- Lem
- Kertas
- Pensil warna

Cara:

- Gambar beberapa bunga dan pohon pada kertas dengan pensil warna
- Gunting benang wol atau benang lainnya menjadi potongan kecil-kecil
- Bubuhkan lem pada gambar
- Tempelkan benang pada gambar untuk memenuhi bidang yang perlu diwarnai

Selain benang, guru juga dapat mengajak anak menggunakan bahan lain yang ada di sekitar, seperti daun kering, kelopak bunga kering, biji-bijian, dan sebagainya.



Gambar 2 Gambar dengan benang

Saat membicarakan berbagai jenis transportasi (pesawat terbang, kereta api, balon udara), anak juga dapat membuat alat transportasi dari berbagai bahan seperti berikut.

Pesawat dari kertas

Gambar 3 Pesawat dari kertas

Perahu dari kertas atau dari bahan lain seperti karton atau botol bekas

Gambar 4 Perahu dari kertas

Mobil dari Material Lepasan *(Loose Parts)*

Gambar 5 Alat transportasi dari material lepasan
Sumber: PAUD Bukit Aksara Semarang (2021)

Mobil dengan Sopir dan Penumpang

Gambar 6 Bermain mobil dan penumpang
Sumber: Pos Paud Menur Semarang (2021)

(d) Bermain Peran - Menirukan Adegan di Dalam Buku

Ajak anak-anak bermain peran. Berikut beberapa contoh adegan dari buku *Woli* yang dapat diperankan anak-anak.

Pus dan Woli bercakap-cakap di dalam rumah.

Anak 1 (Woli) : Pus, aku ingiiin sekali pergi ke luar.

Anak 2 (Pus) : Ayo, ayo, kita keluar. Nanti kutunjukkan tempat-tempat yang asyik.

Anak 1 (Woli) : Bagaimana caranya? Aku kan bukan kucing Aku tidak punya kaki.

Anak 2 (Pus) : Jangan khawatir! Kau bisa menggelinding. Ayo kudorong.

Pus mulai mendorong Woli

Anak 1 (Woli) : Asyik, asyik ... Ke kanan ... Ke kiri ... Ayo, ayo, pintu sudah dekat.

Anak 2 (Pus) : Iya, iya.

Anak 3 (Wanita pemilik) : Oh, ada apa ini?

Anak 2 (Pus) : Oh, kita ketahuan.

Wanita pemilik mendorong Woli ke dalam rumah, menjauh dari pintu, lalu pergi.

Anak 1 (Woli) : Yah, aku tidak jadi keluar.

Anak 2 (Pus) : Tidak apa-apa, besok kita coba lagi.

Mungkin anak tidak bermain sesuai skenario. Berikan kesempatan mereka berimajinasi dengan tetap menjaga keamanan dan kenyamanan bersama.

Lalu bagaimana keterkaitan antara kegiatan dengan elemen yang akan dibangun? mari simak pembahasan pada tabel berikut.

- **Keterkaitan dengan Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni**

	Topik	Pertanyaan	Contoh Jawaban/Kegiatan
Sains	Benda hidup versus benda mati	Apa yang bisa kalian ceritakan tentang benda mati dan benda hidup?	Ada benda-benda yang berasal dari makhluk hidup: kerang, daun, buah pinus, dan bulu burung.
			Ada yang berasal dari benda mati: uang logam, kelereng, kancing Makhluk hidup dapat bergerak sendiri, membutuhkan udara, dll.
	Habitat	Kira-kira dari mana asal benda-benda ini?	Kerang: dari pantai Buah pinus: dari pohon pinus di hutan Bulu burung: dari burung yang bersarang di pohon
	Gravitasi	Jika Pus juga melompat dari jendela, kira-kira siapa yang akan mendarat lebih dulu, Pus atau Woli?	Ajak anak bereksperimen dengan menjatuhkan beberapa benda secara bersamaan. Minta anak mengamati benda apa yang tiba di lantai terlebih dahulu.
	Bentuk daun	Mari kita kumpulkan daun- daun di sekitar kita. Sekarang kita bandingkan bentuknya dengan gambar ini supaya kita tahu nama bentuk daunnya.	Menyirip Melengkung Menjari Sejajar

	Topik	Pertanyaan	Contoh Jawaban/Kegiatan
Matematika	Mengukur	Ayo kita ukur panjang meja ini dengan menggunakan penggaris. Jika kita hendak mengukur benda yang melingkar, misalnya panjang keliling dari piring ini, bagaimana caranya?	Ajak anak melakukan hal berikut. Telungkupkan piring di atas meja. Letakkan benang di sekelilingnya sehingga mengelilingi piring sebanyak satu lingkaran penuh. Gunting benang. Rentangkan benang, ukur panjang benang dengan penggaris. Itulah panjang keliling piring.

- **Keterkaitan dengan Aspek Sosial Budaya**

	Topik	Bahan Diskusi
Budaya	Jenis dan motif kain	Tunjukkan beberapa selendang atau kain lain dari bahan yang berbeda, seperti katun, rayon, sifon, rajutan, dll. Bawalah kain dengan motif yang berbeda seperti batik, songket, dll. Ajak anak-anak untuk mengamati, memegang, dan membandingkan selendang dengan fungsi yang berbeda, misalnya untuk menggendong bayi, untuk pesta, atau untuk menghangatkan tubuh, seperti syal.
Emosional	Pertemanan	Ajak anak berdiskusi apakah Pus teman yang baik bagi Woli. Minta anak menyebutkan apa saja yang dilakukan Pus untuk Woli.
	Pengorbanan, membawa kebaikan bagi orang lain	Ajak anak membahas perasaan Woli saat ia dirajut dan dirinya bertambah kecil. Diskusikan bagaimana fisik yang mengecil itu melambangkan harapannya untuk bisa melihat dunia yang juga mengecil. Dia tidak tahu bahwa dia sebenarnya sedang diubah menjadi sebuah benda yang berguna. Setelah dia menjadi benda yang membawa kebaikan bagi orang lain--yaitu menjadi syal yang menghangatkan--harapannya untuk berjalan-jalan justru tercapai.

- **Mencari Benda**

Sembunyikan beberapa benda, misalnya uang logam, kerang, kelereng, bulu burung, daun, dan lainnya. Tempat persembunyian bisa di dalam atau di luar kelas, sesuai kondisi. Beri anak daftar benda yang harus dicari. Kegiatan ini akan sangat menyenangkan.

- **Berkebun**

Ajak anak untuk menanam sesuatu, misalnya biji kacang hijau. Biji ini relatif mudah tumbuh. Guru perlu mencoba terlebih dulu.

Alat dan bahan:

- Wadah plastik, sebaiknya yang transparan seperti gelas atau botol plastik bekas
- Kapas
- Beberapa butir kacang hijau
- Air

Cara:

- Letakkan kapas di dasar gelas
- Basahi kapas dengan air
- Letakkan beberapa butir kacang hijau di atas kapas
- Setiap hari, minta anak memastikan bahwa kapas tetap basah dengan menambahkan beberapa tetes air.
- Dalam beberapa hari kacang hijau akan bertunas dan tumbuh.

- **Kegiatan Alternatif:**

Percobaan tentang apa saja yang dibutuhkan tanaman untuk tumbuh

Alat dan Bahan:

- Wadah plastik, sebaiknya yang transparan seperti gelas atau botol plastik bekas
- Kapas
- Beberapa butir kacang hijau
- Air

Cara:

- Nomori gelas plastik dengan nomor 1, 2 dan 3
- Letakkan kapas di dasar gelas
- Letakkan beberapa butir kacang hijau
- Gelas nomor 1: basahi kapas dan letakkan di tempat yang terkena sinar matahari
- Gelas nomor 2: biarkan kapas tetap kering dan letakkan di tempat yang terkena sinar matahari
- Gelas nomor 3: basahi kapas, letakkan di tempat yang tidak terkena sinar matahari sama sekali, misalnya di dalam kotak atau di kolong meja.
- Setelah beberapa hari, amati gelas mana yang kacang hijaunya bertunas.

- **Bereksperimen dengan sutra bombai atau tanaman sejenis**

Gambar 7 Bunga sutra bombay dengan akarnya
Sumber: Arleen A (2021)

Tanaman bunga ini amat mudah untuk dipelihara, cukup dipetik lalu diletakkan di dalam wadah berisi air. Gunakan wadah yang transparan supaya anak-anak dapat melihat akar-akar yang tumbuh dari batang yang direndam air. Setelah akar-akar tumbuh, sutra bombai dapat ditanam di dalam pot atau di tanah. Tanamlah di tempat yang banyak mendapatkan sinar matahari. Jika tanaman ini tidak tersedia, gunakan tanaman lain yang sejenis.

- **Membuat Rantai**

Selama 2 minggu, ajak anak-anak untuk bersama-sama membuat rantai. Bahan rantai bisa terbuat dari kertas atau karet gelang. Minta setiap anak menambahkan satu rantai dalam satu hari. Ukur panjang rantai pada akhir hari pertama, pada akhir hari kedua, pada akhir minggu pertama, dan kemudian anak memperkirakan akan sepanjang apa rantai itu pada akhir minggu kedua.

Gambar 8 Rantai dari kertas dan Rantai dari karet gelang

2. Petualangan Botol Plastik

Buku ini dapat diakses pada tautan berikut:

https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/petualangan-botol-plastik

a. Sebelum Membaca Buku

Ada banyak hal yang dapat ditanyakan pada anak atau dilakukan sebelum membaca buku, misalnya:

1) Memperhatikan Sampul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Ada benda apa saja di sampul buku?	Botol plastik, kotak minuman
Ada hewan apa saja di sampul buku?	Paus, ikan-ikan kecil
Benda dan hewan itu sedang berada di mana?	Di dalam air/di dalam laut
Selain sampul depan, buku ini punya sebuah sampul lagi di dalam. Di sampul dalam ini, apa yang kamu lihat?	Botol plastik, kotak minuman, burung, awan
Kira-kira botol plastik dan kotak minuman sedang apa?	Sedang terbang/sedang jatuh ke laut

Tujuan kegiatan ini bukan meminta anak menjawab seperti jawaban pada tabel. Pertanyaan-pertanyaan ini digunakan untuk memicu rasa ingin tahu anak. Anak-anak bisa saja mengejutkan guru dengan jawaban-jawaban lain, Guru juga bisa membuat pertanyaan lain yang dianggap lebih sesuai konteks.

2) Mengetahui Judul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa judul buku ini?	Petualangan Botol Plastik
Apakah kalian tahu arti kata *petualangan*? Jika seseorang bertualang, apa yang dilakukannya?	Pergi menjelajah/pergi jauh/pergi ke tempat yang belum pernah dikunjungi sebelumnya
Di mana biasanya kita menemukan botol plastik atau kotak minuman?	Di toko/di supermarket/di warung/di rumah (bukan di laut)

3) Mengetahui Nama Penulis dan Ilustrator Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Lihat, ada dua nama di sampul buku ini. Siapakah mereka?	Penulis dan ilustrator
Siapa nama penulisnya?	Tika Kid
Siapa nama ilustrator yang tertulis di dalam buku?	Ratra Adya Airawan

4) Menebak Isi Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Benda apa saja yang mungkin akan kalian lihat di dalam buku?	Botol, kotak susu, burung, ombak, awan
Ayo kita lihat lagi sampul bukunya. Kira-kira siapa tokoh utama di dalam cerita ini?	Botol plastik (Anak bisa juga menjawab *paus* atau *kotak minuman*)
Menurut kalian buku ini bercerita tentang apa?	Botol hanyut Botol terbang Botol bertemu paus
Kira-kira apa yang terjadi pada paus?	Berenang di laut Paus akan bertemu botol dan kotak minuman

b. Saat Membaca Buku

Saat buku dibaca pertama kali, bacakan dari awal hingga akhir supaya anak dapat mendengarkan keseluruhan ceritanya tanpa terinterupsi. Ketika anak sudah lebih kenal dengan ceritanya, diskusi atau kegiatan lain dapat diselipkan.

Berikut ini beberapa contoh bahan diskusi untuk setiap halaman, tetapi guru tidak perlu berhenti di setiap halaman untuk berdiskusi. Pilihlah dua sampai tiga halaman yang akan menjadi pemberhentian sementara di setiap pembacaan. Pada kesempatan lain, pemberhentian yang lain dapat dipilih.

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
01	Ada siapa saja di halaman ini?	Sebuah keluarga (bapak, ibu, anak laki-laki, anak perempuan)
	Kira-kira mana yang namanya Rina?	Si anak perempuan
	Mereka sedang berada di mana? Benda apa saja yang kamu lihat?	Di pantai
	Apa guna ember dan serokan?	Kantong plastik hitam berisi botol dan minuman kotak Serokan pasir, ember Bola Untuk main pasir
02	Bandingkan langit di halaman 1 dan halaman 2 — 3. Apakah berbeda?	Di halaman 1 langit cerah. Di halaman 2 langit lebih gelap karena mendung.
	Bandingkan ombak pada dua gambar itu. Apa yang bisa kalian sampaikan?	Ombak di halaman 1 lebih tenang, Ombak di halaman 2 lebih tinggi karena ada angin.
	Ada hewan apa di halaman ini?	Burung yang sedang terbang. Mereka terbaring di pasir.
02	Apa yang terjadi pada botol dan kotak minuman?	Terbang ditiup angin.
	Apa yang terjadi pada kantung plastik hitam?	Karena langit menjadi gelap, angin bertiup kencang.
	Mengapa botol merasa takut?	Langit sudah menjadi lebih gelap, ada kilat.
04	Perhatikan lagi langit di halaman ini. Apa perbedaannya dengan langit di halaman sebelumnya?	Ibu, Rina, dan saudara laki-lakinya.
05	Siapa saja yang berlari ke mobil? Kira-kira di mana Ayah?	Mungkin Ayah sudah di dalam mobil.
06	Di halaman ini botol berteriak. Mengapa dia berteriak?	Karena dia ingin ikut Rina pulang.
08 09	Mengapa paus makan botol plastik?	Paus mengira botol plastik adalah makanan.
10	Aduh, banyak sekali benda di dalam perut paus. Selain botol dan kotak minuman, ada apa lagi?	Ada banyak sampah, seperti kantung plastik, kantung kertas, payung, sepatu, kaus kaki, sendok, garpu, ban pinggang, mug, kaleng minuman, jeriken, dan bola.
	Apakah benda-benda ini bahan makanan?	Bukan.
	Kira-kira apa yang terjadi bila kita menelan benda yang bukan bahan makanan, seperti bola, misalnya?	Kita akan sakit perut.

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
12	Lihat apa yang terjadi pada paus?	Mati, terdampar di pantai
13	Mengapa paus itu mati? Mengapa benda-benda itu ada di dalam laut?	Karena memakan benda yang bukan makanan Karena dibuang ke sana oleh manusia
14	Apa yang dilakukan orang- orang di pantai?	Memunguti sampah
15	Bagaimana perasaan botol di halaman ini? Coba bandingkan dengan perasaannya di halaman 10 dan halaman 6.	Botol gembira. Di halaman 10 botol sedih. Di halaman 6 botol takut.
16	Mana si botol? Sudah jadi apa dia?	Jadi pot bunga
17	Siapa yang sudah tidak menggunakan sedotan plastik sekali pakai sewaktu minum? Siapa yang membawa kotak makan dan botol air sendiri? Siapa yang membawa tas belanja bila pergi berbelanja?	Guru dapat menunjukkan sedotan logam yang dapat dicuci Guru dapat menunjukkan botol air yang dibawanya. Tujuannya adalah supaya kita tidak membeli minuman kemasan. Guru dapat menunjukkan tas belanja lipat. Tujuannya adalah supaya saat belanja, kita tidak perlu membeli kantung plastik.

c. Setelah Membaca Buku

Berikut ini adalah contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan setelah mengajak anak membaca buku bersama:

1) Mendiskusikan Tokoh

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Siapa tokoh yang paling kamu sukai di buku ini?	Botol karena wajahnya lucu.
Mengapa kamu menyukainya?	Paus, karena aku kasihan padanya.
Saat Rina meninggalkan botol dan minuman kotak di pantai, apakah ia melakukan hal yang benar?	Tidak.
Mengapa dia melakukannya?	Karena tiba-tiba hujan, Rina dan keluarganya terburu-buru untuk pulang, sehingga dia lupa membawa pulang botol dan kotak minumannya.

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Bagaimana perasaan botol saat ia ditinggalkan di pantai oleh pemiliknya?	Sedih dan takut.
Jika kamu pergi ke suatu tempat dengan Ayah dan Ibu, apa yang harus kamu lakukan supaya kamu tidak hilang atau tertinggal?	Selalu berada dekat dengan Ayah/Ibu, tidak berjalan menjauh sendirian. Mintalah Ayah/Ibu mengantarmu jika kamu ingin melihat benda yang menarik atau untuk pergi ke toilet. Jangan pernah mau diajak pergi oleh orang lain, baik yang dikenal atau tidak dikenal, tanpa sepengetahuan Ayah/Ibu.
Jika kamu tersesat atau tertinggal, apa yang harus kamu lakukan?	Mencari petugas keamanan supaya dibantu mencari Ayah/Ibu.

2) Mendiskusikan Latar/*Setting*

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Di mana cerita ini terjadi?	Di tepi pantai
Ada apa saja di pantai?	Pasir, kerang, ombak, pohon kelapa, orang- orang yang berkunjung.
Siapa yang pernah pergi ke pantai? Apa yang dapat kamu lakukan di pantai?	Berenang, dan bermain pasir, bermain bola, berjemur, membaca buku.

3) Mendiskusikan Alur/Plot

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa yang terjadi pada awal cerita?	Botol plastik dan kotak minuman ikut pemiliknya ke pantai.
Kejadian mana dalam cerita ini yang paling kamu suka?	Saat botol dan kotak minuman dibawa naik mobil Saat botol dan kotak minuman didaur ulang menjadi pot tanaman dan wadah
Masalah apa yang dihadapi paus?	Banyak sampah yang termakan olehnya.
Supaya tidak ada lagi paus atau hewan lain yang memakan sampah, apa yang harus dilakukan manusia?	Tidak membuat sampah di pantai atau di laut, terutama sampah plastik.

4) Menceritakan Kembali

Mintalah anak untuk menceritakan kembali cerita ini dengan kata-katanya sendiri. Mereka bisa menceritakan seluruh cerita dengan lengkap atau potongan ceritanya saja.

Contoh:

Botol plastik dibawa pemiliknya ke pantai. Tiba-tiba hujan sehingga si pemilik cepat-cepat pulang dan botol plastik tertinggal. Botol plastik hanyut ke laut, lalu dimakan oleh paus. Saat ikan hiu mati dan terdampar di pantai, botol plastik ditemukan orang, kemudian dibawa pulang dan dijadikan pot tanaman.

5) Memberikan Akhir Cerita yang Berbeda

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika Rina ingat membawa pulang botol plastik, apa yang akan terjadi?	Botol plastik tidak akan hanyut ke laut.
Jika tidak ada yang membuang sampah ke laut, apa yang akan terjadi pada paus?	Paus tidak akan mati.

Di bawah ini beberapa contoh kegiatan berbasis buku lainnya yang berhubungan dengan buku *Petualangan Botol Plastik.*

6) Membedakan Jenis Sampah

Percobaan membedakan sampah organik yang mudah terurai dan sampah anorganik yang tidak mudah terurai.

Alat dan Bahan:

- 2 wadah (kardus bekas, misalnya kardus bekas tisu kotak)
- Sampah organik yang mudah terurai (contoh: kulit pisang atau kulit apel)
- Sampah anorganik yang tidak mudah terurai (contoh: botol plastik, sedotan plastik, atau *styrofoam*)

Cara:

- Letakan sampah organik di salah satu wadah dan sampah anorganik di wadah yang satunya.
- Biarkan selama satu minggu.
- Minta anak mengamati setiap hari mana sampah yang membusuk dan mana sampah yang tidak berubah.

7) Menggambar dengan Tema Laut

Mintalah anak untuk membuat gambar dengan tema laut, misalnya gambar pantai, ikan, perahu, pohon kelapa, atau yang lainnya. Bila pasir mudah didapatkan, pasir dapat ditempelkan pada gambar pantai.

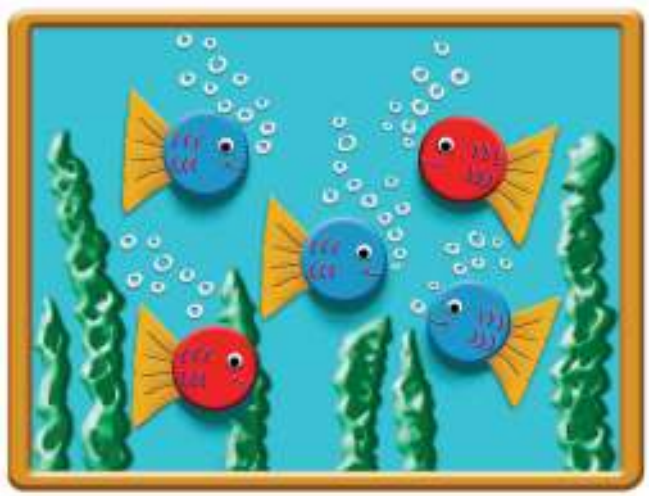
Gambar 9 Gambar dari pasir dan kerang

Cara:

- Buatlah sebuah gambar bertema laut
- Beri lem pada bagian yang ingin ditutupi pasir
- Taburkan pasir di atas bagian yang telah dilumuri lem
- Tunggu sampai kering
- Buang sisa pasir

Anak-anak juga bisa menggunakan tutup-tutup botol plastik untuk membuat gambar.

Contoh: gambar ikan



Gambar 10 Gambar dari tutup botol plastik

8) Membuat Kreasi dari Tutup Botol

Berkreasi dengan tutup botol atau botol-botol sesuai ide dan imajinasi anak akan menyenangkan. Berikan kebebasan pada anak untuk membuat apa pun.

Bahan:
Tutup botol aneka warna bentuk dan ukuran.

Cara :

- Sediakan berbagai tutup botol dalam sebuah wadah (keranjang). Semakin banyak jumlahnya maka akan semakin menantang anak untuk berkreasi.
- Bebaskan anak untuk membuat sesuatu seperti yang diinginkannya.
- Fasilitasi anak jika terlihat membutuhkan sesuatu.
- Guru boleh menanyakan dengan pertanyaan terbuka untuk memancing ide- ide anak.

9) Penggunaan Lain dari Botol Bekas

Gambar 11 Kreasi dari material lepasan

Sumber: Sekolah Bukit Aksara Semarang, 2020

Mintalah anak untuk mencari kegunaan lain dari botol bekas. Salah satu contoh adalah membuat wadah.

Alat dan Bahan:

- 2 (atau lebih) botol bekas air mineral
- Kertas untuk menghias, misalnya kertas bekas bungkus kado, atau kertas origami. Kain felt juga bisa digunakan.
- Gunting
- Lem
- Kertas karton untuk alas, bisa persegi bisa bulat. Bisa juga menggunakan kertas bekas kardus atau bekas kartu

Cara:

- Potong bagian atas botol (dikerjakan oleh guru)
- Tinggi botol bisa dibuat sama tinggi atau bervariasi
- Ajak anak-anak menghias botol dengan menempelkan kertas atau felt di sekeliling botol.
- Tempel botol pada alas.

Selain botol, gulungan karton bekas tisu toilet bisa digunakan.

Gambar 12 Wadah pensil dari botol bekas

10) Bermain Peran: Menirukan Adegan di Dalam Buku

Berikut contoh adegan dari buku Petualangan Botol Plastik yang dapat diperankan oleh anak-anak.

Anak 1 : (Botol plastik) Oh, senangnya berada di pantai.

Anak 2 : (menirukan suara petir)

Anak 3 : (Kotak minuman) Suara apa itu?

Anak 1 : (Botol plastik) Petir, ya?

Anak 2 : (menirukan suara hujan)

Anak 3 : (Kotak minuman) Kita basah!

Anak 1 : (Botol plastik) Karena hujan

Anak 3 : (Kotak minuman) Lihat, Rina dan keluarganya pulang!

Anak 1 : (Botol plastik) Rina! Rina! Jangan lupakan kami!

Anak 3 : (Kotak minuman) Rina! Rina! Jangan tinggalkan kami!

Anak 2 : (menirukan suara mobil)

Anak 1 : (Botol plastik) Yaaah, kita ditinggal. Aku takut

Anak 3 : (Kotak minuman) Aku juga

Anak 2 : (menirukan suara angin dan ombak)

Anak 1 : (Botol plastik) Ooh, kita tertarik ombak

Anak 1 (Botol plastik) dan Anak 3 (Kotak minuman): Aaaahhh!

11) Menyanyikan Lagu Rayuan Pulau Kelapa

Lagu *Rayuan Pulau Kelapa* diciptakan oleh Ismail Marzuki. Lagu ini dapat dicari melalui internet dengan kata kunci rayuan pulau kelapa.

12) Menari

Sambil mendengarkan lagu *Rayuan Pulau Kelapa*, minta anak-anak menari bebas seolah-olah dirinya adalah pohon kelapa yang melambai-lambai karena ditiup angin.

Jika guru ingin mengajak anak-anak menari bersama dengan gerakan teratur. Contoh video dapat dicari melalui internet dengan kata kunci *tarian pulau kelapa,* misalnya.

- **Keterkaitan dengan Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni.**

	Tema	Pertanyaan	Contoh Jawaban
Sains	Siklus hujan	Ada yang tahu dari mana datangnya hujan? Awan datangnya dari mana? Air hujan yang turun ke tanah akan mengalir ke mana?	Dari awan. Dari air laut yang menguap karena sinar matahari Ada yang meresap ke dalam tanah, ada yang mengalir ke sungai, dari sungai mengalir ke laut.
	Kilat dan petir	Bagaimana terjadinya petir? Mengapa kilat selalu lebih dulu dari petir?	Penjelasan tentang kilat dan petir: https://www.youtube.com/watch?v=x-cb3C6ZyII versi bahasa Inggris: https://www.youtube.com/watch?v=fEiVi9TB_RQ

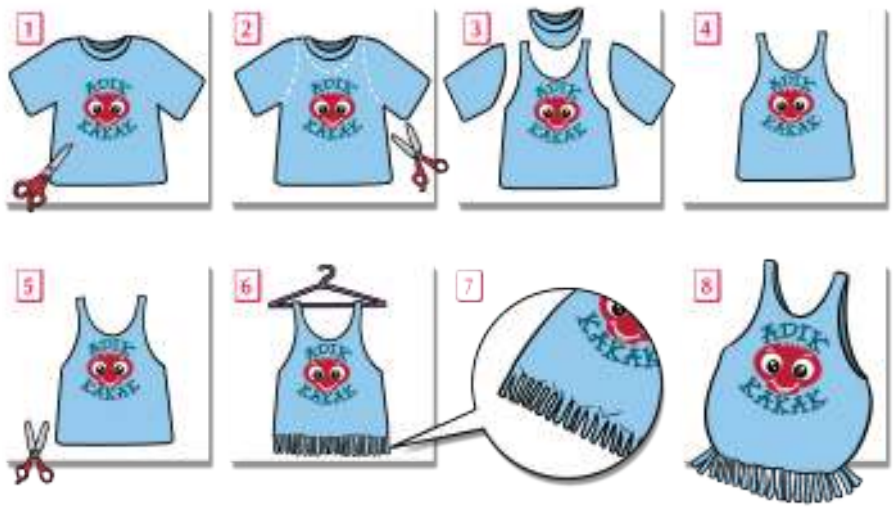
- **Keterkaitan dengan Aspek Sosial Budaya**

	Tema	Bahan Diskusi
Sosial	Peduli lingkungan	Diskusikan pentingnya lingkungan bagi makhluk hidup. Jika pohon ditebangi, tidak akan cukup pohon yang membuat udara menjadi bersih. Tanah yang tidak diikat oleh akar-akar pohon akan lebih mudah longsor. Sampah yang berserakan dan menyumbat aliran air akan menyebabkan banjir. Jika hewan- hewan makan sampah, hewan akan mati dan lama- lama akan punah.
		Di buku disebutkan tiga hal yang dapat dilakukan untuk peduli lingkungan, misalnya minum tanpa sedotan, membawa wadah makanan/minuman sendiri, dan menggunakan tas sendiri sewaktu pergi berbelanja. Diskusikan hal-hal lain yang dapat dilakukan seperti berikut. • *Reduce* (mengurangi): tidak membeli benda yang tidak benar-benar dibutuhkan, tidak memboroskan penggunaan benda apa pun • *Reuse* (menggunakan kembali): menggunakan kembali setiap benda semaksimal mungkin • *Recycle* (daur ulang): mengubah benda yang sudah tidak berguna menjadi benda lain yang masih berguna. Contohnya mengubah botol plastik bekas menjadi pot tanaman atau menjadi tempat pensil sebagaimana dicontohkan dalam buku ini.
	Cinta hewan	Diskusikanlah mengenai beberapa hewan yang sudah hampir punah seperti badak Jawa, pesut, badak Sumatera, kura-kura Sulawesi, rusa Bawean, harimau Sumatra, orang utan Tapanuli, dll. Jika memungkinkan, gambarlah hewan-hewan tersebut dan dicetak. Ajaklah anak-anak untuk meletakkannya pada peta Indonesia yang dibentangkan di atas meja. Setelah itu, diskusikan apa saja yang dapat dilakukan demi menjaga hewan-hewan itu agar tidak punah seperti berikut. Tidak menebang hutan sembarangan agar mereka punya tempat tinggal. Membangun suaka margasatwa. Menjaga kebersihan lingkungan hidup.

Baju berbahan kaus yang sudah lama dan tidak dikenakan lagi dapat diubah menjadi tas belanja.

Alat dan bahan:

- Baju kaus lama
- Gunting



1. Siapkan baju kaus bekas dan gunting
2. Guntinglah lipatan di bagian leher dan kedua bagian lengannya
3. Sisihkan potongan bagian leher dan lengan baju yang sudah digunting
4. Baju kaus kini menjadi tak berlengan dan tanpa lipatan di bagian leher
5. Siapkan kembali guntingnya
6. Gantunglah baju kaus dengan gantungan baju
7. Guntinglah seluruh bagian bawah baju setinggi 10 cm menjadi rumbai-rumbai
8. Nah, baju kaus yang sudah usang kini siap digunakan kembali dengan gaya yang baru.

Gambar 13 Membuat tas belanja dari kaus bekas

13) Membandingkan Buku

Dua buku (atau lebih) dapat dibandingkan atau didiskusikan secara bersamaan. Di bawah ini contoh diskusi untuk buku *Woli Ingin Melihat Dunia* dan buku *Petualangan Botol Plastik* ini.

	Woli Ingin Melihat Dunia	Petualangan Botol Plastik
Tokoh utama apakah benda mati atau makhluk hidup?	Benda mati: benang	Benda mati: botol plastik
Tempat terjadinya cerita	Sebagian besar di dalam rumah	Di luar rumah (di pantai)
Apa perubahan yang dialami tokoh utama?	Woli diubah dari benang menjadi syal	Botol plastik diubah menjadi pot tanaman
Hewan apa saja yang kamu lihat di masing- masing buku?	Kucing (hewan darat)	Burung (hewan udara) Paus (hewan air)
Alat transportasi apa saja yang kamu lihat di masing-masing buku?	Pesawat terbang (transportasi udara) Kereta api (transportasi darat) Balon udara (transportasi udara)	Mobil (transportasi darat)

14) Membuat Mobil dari Kardus Bekas

Anak-anak dapat membuat mobil dari kardus bekas.

Alat dan bahan:

- Kardus bekas
- Kertas karton berwarna (atau piring kertas)
- *Toilet paper roll*/gulungan tisu toilet
- Gunting
- Lem

Cara:

- Tempelkan 4 karton bundar (atau piring kertas) untuk roda
- Tempelkan 2 karton bundar yang lebih kecil untuk lampu mobil
- Tempelkan *toilet paper roll*/gulungan tisu toilet dan karton bundar (atau piring kertas) untuk setir mobil. Sebagai alternatif, dapat juga digunakan benda lain seperti keranjang cucian atau ember besar.
- Setelah anak-anak memiliki mobil, kegiatan dapat dilanjutkan dengan bermain pura-pura.

Misalnya, anak-anak dapat berpura-pura pergi berjalan-jalan dengan mobil, misalnya ke hutan, ke pantai, atau ke tempat lain. Setelah "tiba" di tempat yang dituju, anak-anak dapat membayangkan dan menceritakan apa yang mereka lihat di sana.

15) Main Bowling dengan Botol Plastik

Botol-botol plastik bekas dapat juga digunakan untuk bermain bowling.

Alat dan Bahan:

- 10 botol plastik bekas
- bola

Cara:

- Jejerkan 10 botol plastik bekas dalam formasi pin bowling.
- Anak dapat mencoba menggulingkan mereka dengan cara menggelindingkan bola dari jarak tertentu.

Gambar 14 Boling dari botol bekas dan bola plastik

3. Aku Suka Caramu

Buku dapat diakses pada tautan berikut.

https://literacycloud.org/stories/309-i-like-your-way/

a. Sebelum Membaca Buku

Banyak hal yang dapat ditanyakan kepada anak atau dilakukan sebelum membaca buku. Berikut ini adalah contoh-contohnya.

1) Memperhatikan Sampul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa saja yang kamu lihat di sampul buku ini?	Versi ebook: Lima anak, satu kucing, rumah- rumah Versi cetak: Satu anak perempuan, satu anak laki-laki, dan rumah-rumah di sepanjang jalan
Kira-kira siapa yang akan menjadi tokoh utama?	Anak perempuan berbaju merah anak laki-laki berbaju garis-garis
Apa yang dipegang si anak laki-laki?	Sebuah tongkat

Tujuan utama kegiatan ini tidak untuk membuat anak menjawab pertanyaan dengan tepat seperti jawaban pada tabel. Pertanyaan-pertanyaan ini hanya untuk memicu rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk membuat kejutan dengan jawaban-jawaban yang lain.

2) Mengetahui Judul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa judul buku ini?	Aku Suka Caramu
Coba kita buat beberapa kalimat dengan kata cara	Ini cara makan pisang: dikupas, dimakan. Ini cara mencuci tangan yang baik.
Dari sampul dan judul buku ini, apakah kita sudah tau cara apa yang sedang dibicarakan?	Belum tahu

3) Mengetahui Nama Penulis dan Ilustrator Buku

Pertanyaan	Contoh jawaban
Lihat, ada dua nama di sampul buku ini. Siapakah mereka?	Penulis dan ilustrator
Siapa penulisnya? Siapa ilustratornya?	Audelia Agustine Wastana Haikal

Kegiatan dapat dilanjutkan dengan menyebutkan beberapa fakta menarik mengenai penulis dan ilustrator.

Contoh:

- Ayo kita lihat Instagram milik Kak Wastana Haikal di @wastanahaikal.
- Gambar-gambar hasil karya Kak Haikal bagus-bagus, ya? Gambar mana yang kamu suka?

4) Menebak Isi Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Ayo kita lihat lagi sampul bukunya (versi ebook. Kira-kira anak-anak ini akan pergi ke mana?	Akan pergi bermain (karena ada anak yang memegang bola) Akan pergi ke pesta (karena ada anak yang memegang hadiah)
Ayo kita lihat lagi sampul bukunya (versi buku). Siapa yang sedang mengamati anak perempuan dan anak laki-laki ini?	Kucing putih
Ada yang mau menebak kira- kira cerita ini tentang apa?	Anak perempuan berbaju merah dan anak laki-laki berbaju garis-garis sedang menuju ke suatu tempat

b. Saat Membaca Buku

Saat buku dibacakan pertama kali, bacakanlah dari awal hingga akhir agar anak mendengarkan keseluruhan ceritanya tanpa disela. Ketika anak sudah mengenal ceritanya dan saat membaca buku yang sama untuk kedua atau ke sekian kalinya, selipkanlah diskusi ataupun kegiatan lain terkait pembacaan buku tersebut.

Berikut ini beberapa contoh bahan diskusi untuk setiap halaman. Tak perlu berhenti di setiap halaman untuk berdiskusi. Pilihlah dua sampai tiga halaman yang akan menjadi pemberhentian sementara untuk berdiskusi atau berkegiatan. Pada kesempatan lain, guru dapat memilih pemberhentian yang lain.

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
02	Siapa nama anak yang membawa tongkat? Dia memanggil mamanya. Kira-kiradi mana mamanya berada?	Rano Di dalam rumah
03	Di belakang Rano ada siapa? Di belakang anak perempuan ada siapa?	Anak perempuan berbaju merah Kucing putih
04	Nah sekarang kita sudah tahu nama anak perempuan berbaju merah. Siapa namanya? Mengapa Wuri ingin membimbing Rano? Apa kata lain untuk menyebut orang buta? Sekarang kita tahu mengapa Rano membawa tongkat. Apa guna tongkat itu?	 Wuri Karena Rano tidak dapat melihat Penyandang disabilitas visual, Tongkat itu membantu Rano “melihat”
06	Apa yang Rano lakukan di sini? Ayo kita peragakan cara mengendus Ada yang tahu kata lain dari mengendus?	Mengendus-endus Mencium
07	Ternyata bau apa yang dicium Rano? Siapa yang suka makan satai?	Satai
09	Apa yang disentuh Rano di sini? Ada yang tahu kata lain dari sentuh?	Tembok batu Pegang, raba
12	Apa yang terjadi bila Rano tidak tahu ada genangan air di depannya?	Dia akan melangkah ke genangan air dan kakinya akan jadi basah. Mungkin juga dia akan terpeleset dan jatuh.
15	Bagaimana Rano tahu ada anjing?	Dia mendengar suara gonggongan anjing

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
18	Yang mana Ali? Ada hiasan apa saja di rumah Ali?	Yang berbaju merah, bercelana biru Ada balon, bendera-bendera kecil, kertas warna-warni digantung
19 20	Ada banyak makanan. Adakah makanan yang kamu kenali di sini?	Kue basah, kentang goreng, kue kering, dan pisang

c. Setelah Membaca Buku

Berikut ini adalah contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan.

1) Mendiskusikan Tokoh

Pertanyaan	Contoh jawaban
Siapa tokoh yang paling kamu sukai di buku ini? Mengapa?	Rano. Walaupun dia buta, dia bisa melakukan segalanya. Wuri. Dia lucu dan cerewet.
Bandingkan Rano dan Wuri	Rano: laki-laki, tinggi, kurus, tidak bisa melihat, tenang Wuri: perempuan, pendek, gemuk, bisa melihat, cerewet
Menurutmu apakah Wuri teman yang baik? Mengapa?	Ya. Karena dia terus ingin membantu Rano
Apa yang dirasakan Wuri tentang Rano?	Dia kagum pada Rano
Kira-kira siapa kucing putih itu?	Mungkin peliharaan Rano, mungkin juga kucing liar yang ada di sekitar sana.

2) Mendiskusikan Latar/*setting*

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Di mana terjadinya cerita ini?	Di depan rumah Rano, di sepanjang perjalanan, di rumah Ali.
Bandingkan rumah Rano dan rumah Ali	Perbedaan: rumah Rano berdinding hijau, rumah Ali berdinding kuning Persamaan: kedua rumah itu sama sama punya satu pintu di tengah yang diapit dua jendela. Gentingnya sama-sama berwarna merah, sama-sama berpagar.

3) Mendiskusikan Alur/*Plot*

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa yang terjadi pada awal cerita?	Rano pamit pada ibunya karena ia akan pergi ke pesta ulang tahun Ali.
Di sepanjang perjalanan, indra apa saja yang digunakan Rano?	Indra penciuman: untuk mencium bau satai dari tempat penjual satai Indra peraba: untuk meraba tembok batu, dan mengetahui adanya genangan air (dengan bantuan tongkat) Indra pendengar: untuk mendengar bunyi gonggongan anjing
Kejadian apa yang paling kamu sukai dalam cerita ini ?	Saat Rano menghindari genangan air dengan tongkatnya Saat Rano dan Wuri tiba di rumah Ali
Apa kekhawatiran Wuri pada awal cerita? Apakah menurutmu Wuri memang harus khawatir?	Wuri takut Rano tidak bisa tiba di rumah Ali karena dia tidak bisa melihat. Tidak. Walaupun Rano buta, ia dapat menggunakan indra lainnya untuk membantunya mencari jalan.

4) Menceritakan Kembali

Mintalah anak untuk menceritakan kembali cerita ini dengan kata-katanya sendiri. Mereka bisa menceritakan seluruh cerita atau potongan ceritanya saja.

Contoh:

> Rano akan pergi ke rumah Ali, padahal dia buta. Wuri jadi khawatir dan ingin membantu Rano. Ternyata Rano bisa berjalan ke rumah Ali sendiri tanpa tersesat. Dia mencium bau satai, meraba tembok batu, mendengar suara anjing, dan akhirnya tiba di rumah Ali. Di sana banyak makanan dan mereka pun berpesta.

5) Membuat Lanjutan Cerita

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika keesokan harinya Rano dan Wuri pergi ke kebun binatang, apakah Rano bisa tahu hewan apa saja yang ada di sana?	Ada hewan-hewan yang dapat diidentifikasi dari baunya, ada hewan-hewan yang dapat diidentifikasi dari bunyinya.
Hewan apa yang baunya khas?	Kuda, ayam, ikan
Hewan apa yang suaranya khas?	Kuda, burung, bebek, harimau

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Jika keesokan harinya Rano dan Wuri pergi ke pasar, apakah Rano bisa tahu benda-benda yang dijual di sana?	Ada benda yang dapat diidentifikasi dari baunya, dari rasanya, atau dari teksturnya yang khas saat disentuh.
Benda apa yang baunya khas?	Ikan asin, daging mentah.
Benda apa yang rasanya khas?	Makanan matang, bumbu.
Benda apa yang dapat dirasakan dengan disentuh?	Berbagai jenis kain.

Berikut ini beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan dengan buku *Aku Suka Caramu*.

6) Mengetahui Alat-alat yang Dapat Membantu Orang Buta

Alat	Diskusi
Tongkat	Tongkat adalah kepanjangan dari tangan. Tongkat dapat menunjukkan apa yang berada di sekitar kita.
Tactile paving (tanda di jalanan untuk orang buta berupa permukaan dengan tekstur khusus)	Di beberapa tempat, baik di dalam gedung maupun di luar, ada bagian dari lantai yang diberi tekstur khusus untuk membantu para penyandang disabilitas visual. Tekstur garis memberitahu tempat dan arah berjalan bagi para penyandang disabilitas visual. Tekstur bintik-bintik menunjukkan bahwa para penyandang disabilitas visual harus berhati-hati karena jalur yang dijalaninya akan segera berubah karena beberapa hal, seperti ada turunan atau tanjakan, ada tangga, tempat penyebrangan, dan lainnya.
Anjing pembimbing	Fungsi anjing pembimbing mirip seperti tongkat, yaitu membimbing para penyandang disabilitas visual agar dapat menghindari halangan. Anjing pembimbing juga dapat memperingatkan penyandang disabilitas visual bila ada bahaya yang mendekat.

7) Menggambar Rumah

Mintalah anak untuk menggambar rumah mereka masing-masing, atau rumah idaman mereka.

Diskusikan rumah seperti apa yang cocok untuk orang yang menggunakan kursi roda, misalnya menggunakan *ramp* (lereng), bukan tangga.

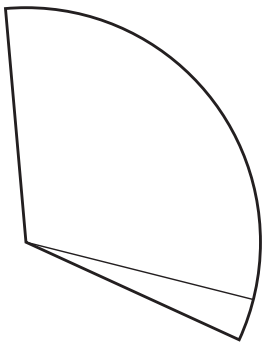
8) Membuat Topi

Anak-anak bisa membuat topi kertas seperti yang dikenakan anak-anak di pesta ulang tahun Ali.

Alat dan bahan:

- Kertas karton
- Kertas berwarna untuk menghias
- Gunting, dan lem
- Tali atau pita

Cara:



- Gunting karton dengan bentuk seperti berikut.
- Hias dengan gambar pada bagian atasnya atau dengan tempelan potongan kertas berwarna.
- Ajaklah anak-anak untuk menggambar atau menempelkan potongan kertas berwarna ini dengan mata ditutup kain. Dengan demikan, anak-anak akan mengandalkan perasaan dan tangan saja.
- Tempelkan menjadi bentuk *cone* (corong).
- Tempelkan tali atau pita untuk mengikatkan topi pada leher.

Gambar 15 Topi dari kertas

9) Bermain Peran: Menirukan Adegan di Dalam Buku

Contoh adegan dari buku *Aku Suka Caramu* yang dapat diperankan anak-anak:

Anak 1 (Wuri)	:	Rano, ayo, kugandeng.
Anak 2 (Rano)	:	Tidak usah, Wuri, Aku bisa sendiri.
Anak 1 (Wuri)	:	Bagaimana kamu bisa tahu jika kita sudah tiba di ujung jalan?
Anak 2 (Rano)	:	Nanti kutunjukkan (Rano mengendus-endus). Nah sudah ada bau satai, kita sudah tiba di ujung jalan. Ayo, belok kanan.
Anak 1 (Wuri)	:	Rano, ayo kugandeng.
Anak 2 (Rano)	:	Tidak usah, Wuri, Aku bisa sendiri.
Anak 1 (Wuri)	:	Bagaimana kamu bisa tahu jika kita sudah tiba di ujung jalan?
Anak 2 (Rano)	:	Nanti kutunjukkan (Rano meraba dinding). Nah sudah ada dinding batu, kita sudah tiba di ujung jalan. Ayo belok kiri.
Anak 1 (Wuri)	:	Rano, ayo kugandeng.
Anak 2 (Rano)	:	Tidak usah, Wuri, aku bisa sendiri.
Anak 1 (Wuri)	:	Bagaimana kamu bisa tahu jika kita nanti ada genangan air?
Anak 2 (Rano)	:	Nanti kutunjukkan (Rano menggunakan tongkat). Oh, ada air di depan kita. Ayo, kita ke pinggir.
Anak 1 (Wuri)	:	Rano, ayo, kugandeng.
Anak 2 (Rano)	:	Tidak usah, Wuri, Aku bisa sendiri.
Anak 1 (Wuri)	:	Bagaimana kamu bisa tahu jika nanti ada anjing galak?
Anak 2 (Rano)	:	Nanti kutunjukkan (Rano mendengarkan).
Guru (Anjing)	:	(Menirukan bunyi gonggongan anjing).
Anak 2 (Rano)	:	Anjing ada di sisi kiri. Ayo kita berjalan di sisi kanan.
Anak 1 (Wuri)	:	Kamu hebat, Rano!
Anak 2 (Rano)	:	Wuri kita sudah tiba di rumah Ali.
Anak 1 (Wuri)	:	Kok kamu bisa tahu?
Anak 2 (Rano)	:	Aku bisa mendengar suara semua teman-teman kita.
Anak 1 (Wuri)	:	Aku suka caramu, Rano!

10) Menyanyi

Ajaklah anak-anak untuk menyanyikan lagu pancaindra. Lagu-lagu pancaindra dapat diciptakan sendiri oleh guru dicari melalui internet dengan kata kunci *lagu pancaindra*.

11) Aroma apa ini?

Bawalah beberapa benda dengan bau yang berbeda, masukkan ke dalam kotak atau wadah sehingga anak tidak dapat melihatnya. Sebagai alternatif, tutup mata anak dengan kain. Minta anak untuk mengendus dan menebak benda-benda itu.

Contoh benda yang dapat digunakan:

- Bunga yang berbau harum, seperti mawar, melati, atau sedap malam
- Saputangan yang sudah diberi minyak kayu putih
- Saputangan yang sudah diberi minyak wangi
- Sabun batang
- Ikan asin
- Kopi bubuk atau biji kopi
- Bawang putih cincang
- Cuka
- Irisan jahe

12) Suara Apa itu?

Alternatif 1

- Sediakan beberapa benda yang berbunyi. Tutup mata anak dengan kain. Bunyikan benda dan minta anak menebaknya.
- Contoh benda yang dapat digunakan:
- Bel (lonceng) yang digoyang
- Karet gelang yang dilingkarkan pada kotak kemasan makanan, lalu dipetik
- Seruling yang ditiup
- Bola yang dipantulkan pada lantai

Alternatif 2

- Sediakan beberapa wadah kecil yang sama dan tidak tembus pandang seperti botol plastik atau kotak bekas kemasan makanan. Isi dengan benda yang berbeda, minta anak mengocok dan menebak apa isinya.
- Contoh benda yang dapat dimasukkan ke dalam wadah:
- Beras
- Penjepit kertas
- Kapas
- Kelereng

Alternatif 3

Tutup mata salah satu anak dengan kain. Di ruangan kosong atau ruang kelas yang meja dan kursinya sudah dipindahkan ke tepi, minta anak "menangkap" temannya. Si teman memilih salah satu sudut ruang lalu berdiam di sana sambil menyanyi. Anak yang ditutup matanya harus mencari temannya dengan cara mendengar dari arah mana suara berasal.

Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

	Tema	Bahan Diskusi
Sains	Peta	Ajaklah anak untuk menggambar peta sekolah sederhana. Peta dapat memuat: gerbang sekolah, halaman sekolah, aula, kantin, perpustakaan, ruang kelas, dll.
Teknologi	*Google Maps*	Jika memungkinkan, tunjukkan anak-anak cara mencari arah jalan dari satu tempat ke tempat lain dengan *Google Maps*, misalnya dari sekolah ke kantor pos atau ke pasar terdekat, ataupun ke tempat tinggal masing-masing anak. Bila ada buku peta, dapat digunakan juga untuk dibandingkan dengan *Google Maps*.

Keterkaitan dengan Aspek Sosial Budaya

	Tema	Bahan Diskusi
Emosional	Kebutuhan khusus	Ada banyak jenis kebutuhan khusus seperti: Disabilitas visual: tidak dapat melihat disabilitas wicara: tidak dapat berbicara. Disabilitas fisik: kelainan pada alat gerak, misalnya tangan atau kaki
		Disabilitas mental: kelainan pada perkembangan mental Disabilitas intelektual: kesulitan berkomunikasi, kesulitan memproses informasi.
		Diskusikan dengan anak-anak bahwa teman-teman berkebutuhan khusus seharusnya tidak dijauhi. Mereka berbeda, tetapi bukan berarti mereka lebih buruk dari kita.
	Empati	Ajaklah anak untuk membayangkan seperti apa rasanya menjadi penyandang disabilitas visual atau disabilitias lainnya. Sampaikan bahwa kita harus berusaha membantu teman-teman berkebutuhan khusus.
	Bersyukur	Mintalah anak untuk membuat daftar apa saja yang ia syukuri di dalam hidupnya, terkait dengan dirinya sendiri, orang-orang di sekitarnya, dan lingkungan sekitarnya

13) Membuat Satai

Satai buah

Alat dan bahan:

- Beberapa jenis buah
- Pisau plastik
- Tusuk satai

Cara:

- Ajak anak-anak untuk memotong buah menjadi potongan kecil. Pilihlah buah yang dapat dipotong dengan pisau plastik, seperti pisang, pepaya, semangka, atau nanas.
- Tusuk buah dengan tusuk satai. Ingatkan anak untuk berhati-hati saat memegang tusuk satai.

Gambar 16 Sate buah

14) Sate Roti

Alat dan Bahan:

- Roti tawar
- Berbagai jenis selai
- Keju lembaran atau keju oles
- Pisau
- Tusuk satai

Gambar 17 Sate roti

Cara:

- Mintalah anak untuk mengolesi roti tawar dengan berbagai macam selai atau lembaran keju
- Potong roti tangkup yang sudah diisi menjadi bujur sangkar kecil
- Tusuk dengan tusuk satai

Tutup mata satu anak, kemudian minta temannya menyuapinya dengan sepotong buah atau sepotong roti. Minta anak menebak, itu buah apa atau roti dengan isi apa.

Membuat Jus atau *Smoothie*

Alat dan Bahan:

- Susu
- Pisang atau buah lain yang sesuai
- Es batu
- Blender

Cara:

- Masukkan susu, buah, dan es batu ke dalam blender
- Blender hingga halus
- Nikmati bersama

Catatan: Jika blender tidak tersedia, pisang atau buah lembut lain bisa dihaluskan dengan sendok di mangkuk.

15) Implan Koklea

Mungkin suatu hari anak-anak akan melihat anak lain atau orang lain yang mengenakan alat seperti ini pada telinganya.

Alat ini adalah koklea buatan. Anak yang tidak dapat mendengar jadi bisa mendengar dan berkomunikasi seperti layaknya anak yang non disabilitas dengan bantuan alat ini.

Mengapa kita dapat mendengar?

Gelombang suara yang masuk ke telinga kita membuat gendang telinga bergetar. Getaran ini diubah menjadi impuls listrik oleh bagian telinga yang bernama koklea. Impuls listrik ini lalu dikirim ke otak sehingga otak menerjemahkannya sebagai suara.

Gambar 18 Implan koklea

4. Wortel-Wortel Weli

Buku ini dapat diakses pada tautan berikut:

https://repositori.kemdikbud.go.id/18207/1/Wortel%20Wortel%20Weli%20%28Eni%20Priyanti%29%20.pdf

a. Sebelum Membaca Buku

Banyak hal yang dapat ditanyakan pada anak atau dilakukan bersama mereka sebelum membaca buku, misalnya:

1) Memperhatikan Sampul Buku

Pertanyaan	Contoh jawaban
Apa saja yang kamu lihat di	Kelinci mengenakan baju garis-garis
sampul buku ini?	merah putih
	Wortel-wortel
	Dahan pohon
Ada berapa wortel di halaman ini?	Tujuh
Siapa yang suka wortel?	

Tujuan utama kegiatan ini tidak untuk mengarahkan anak menjawab seperti jawaban pada tabel. Pertanyaan -pertanyaan ini diajukan untuk memicu rasa ingin tahu anak, dan mereka bisa membuat kejutan mengejutkanmu dengan jawaban- jawaban lain.

2) Mengetahui Judul Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa judul buku ini?	Wortel-Wortel Weli
Siapa nama si Kelinci?	Weli

3) Mengetahui Nama Penulis dan Ilustrator Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Biasanya di sampul buku ada dua nama, tetapi di buku ini ada berapa nama?	Hanya satu
Siapa nama penulis buku ini?	Barbara Eni
Siapa nama ilustrator buku ini?	Barbara Eni
Berarti Barbara Eni ini pintar apa saja?	Pintar menulis, dan pintar menggambar

4) Menebak Isi Buku

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Ayo kita lihat lagi sampul bukunya. Kira-kira siapa tokoh utama di dalam cerita ini?	Weli si Kelinci
Kira-kira apa yang akan dilakukan Weli dalam buku ini?	Weli akan makan wortel Weli akan menanam wortel Weli akan melempar wortel

b. Saat Membaca Buku

Saat buku dibacakan pertama kali, bacalah dari awal hingga akhir supaya anak mendengarkan keseluruhan ceritanya secara utuh. Ketika anak sudah lebih kenal dengan ceritanya, saat membaca buku yang sama untuk kedua atau ke sekian kalinya, diskusi ataupun kegiatan lain dapat diselipkan.

Di bawah ini beberapa contoh bahan diskusi untuk setiap halaman, tetapi guru tidak perlu berhenti di setiap halaman untuk berdiskusi. Pilihlah dua sampai tiga halaman yang akan menjadi pemberhentian sementara di setiap pembacaan. Pada kesempatan lain, halaman pemberhentian yang lain dapat dipilih.

Hal	Pertanyaan	Contoh Jawaban
01	Apa yang dilakukan Weli? Apakah anjing membeli wortel? Apakah kura-kura membeli wortel?	Menjual wortel Tidak Tidak
02	Mengapa Weli terlihat sedih?	Karena wortelnya tidak laku
03	Ada apa saja di meja? Ada satu benda yang seharusnya ada di atas meja, tetapi tidak ada. Benda apa itu?	Wortel, blender, talenan, gula, dan air di gelas ukur Pisau, yang digunakan Weli untuk memotong wortel
04	Apa saja yang diperlukan untuk membuat jus wortel? Siapa saja yang sudah membeli jus wortel? Siapa yang sedang mengantre untuk membeli jus wortel?	Wortel, gula, air Jerapah, dan domba Beruang, landak, itik, dan babi
05	Ekspresi apa yang ditunjukkan Weli? Mengapa Weli bingung?	Bingung Karena banyak yang ikut-ikutan menjual jus wortel juga
	Mengapa dia harus bingung saat banyak hewan lain menirunya menjual jus wortel?	Bila semua temannya menjual jus wortel, tidak banyak yang akan membeli jus wortel yang dijual Weli. Semakin banyak yang berjualan semakin susah menjual benda yang sama karena harus bersaing dengan penjual lain.
07	Apa yang dijual Weli sekarang?	Kue wortel
08	Lalu apa yang terjadi?	Teman-teman Weli meniru berjualan kue wortel
10	Apa yang dijual Weli sekarang? Apa yang kira kira akan terjadi di halaman selanjutnya?	Es krim wortel Teman-teman Weli meniru berjualan es krim wortel
12	Apa yang sedang dilakukan Weli?	Tidur-tiduran Makan wortel Berpikir
16	Apa saja yang pernah Weli buat dari wortel?	Jus wortel Kue wortel Permen wortel Es krim wortel Bakmi wortel

c. Setelah Membaca Buku

Ajak anak berdiskusi untuk mendapatkan ide-ide kegiatan. Berikut ini adalah contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan.

1) Mendiskusikan Tokoh

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Kelinci seperti apa si Weli ini? Apakah dia pintar?	Ya
Apa buktinya?	Dia terus berpikir dan terus mendapat ide
Apakah dia malas?	Tidak
Apa buktinya?	Dia terus bekerja membuat ini dan itu
Apakah dia kreatif?	Ya
Apa buktinya?	Dia dapat terus membuat berbagai makanan dari wortel
Apakah ia mudah menyerah?	Tidak
Apa buktinya?	Dia tidak tinggal diam dan terus berusaha

2) Mendiskusikan Latar/*Setting*

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Cerita ini terjadi di mana saja?	di rumah Weli, di luar rumah, di tempat berjualan, di hutan
Rumah Weli terbuat dari apa?	batu bata
Kelinci sungguhan biasanya tinggal di mana?	lubang di tanah

3) Mendiskusikan Alur/*Plot*

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Apa yang terjadi pada awal cerita?	Weli berjualan wortel, tetapi tidak laku
Lalu apa yang dilakukan Weli?	Mengolah wortel menjadi jus wortel
Lalu apa yang dilakukan teman-teman Weli?	Meniru atau ikut-ikutan
Apa yang dilakukan Weli terus menerus?	Ia terus mengeluarkan ide-ide baru dan menjual berbagai makanan lain dari wortel.

4) Menceritakan Kembali

Mintalah anak untuk menceritakan kembali cerita ini dengan kata-katanya sendiri. Mereka boleh menceritakan seluruh ceritanya atau potongan ceritanya.

Contoh:

> Weli berjualan wortel, tetapi tidak laku. Kemudian ia membuat dan menjual jus wortel. Jualannya laku tetapi teman-temannya menirunya. Weli lantas membuat dan menjual kue wortel. Jualannya laku juga, tetapi lagi-lagi ditiru oleh teman- temannya. Weli lalu membuat es krim wortel, tetapi teman-temannya kembali menirunya. Walaupun begitu, Weli tidak berhenti. Ia membuat permen dan bakmi wortel.

5) Membuat Akhir Cerita yang Berbeda

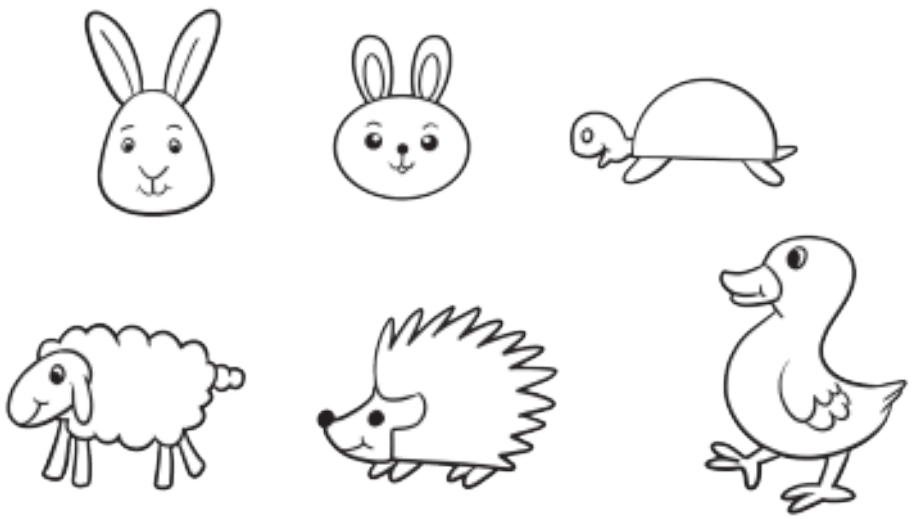
Pertanyaan	Contoh Jawaban
Saat Weli menjual wortel dan tidak laku, bila ia malas berpikir, apa yang akan terjadi pada wortel-wortelnya?	Wortel akan menjadi busuk

6) Memberikan Lanjutan Cerita

Pertanyaan	Contoh Jawaban
Kira-kira apa lagi yang akan dibuat Weli dari wortel?	Sup wortel Keripik wortel .....

7) Menggambar Tokoh

Ajak anak untuk menggambar tokoh seperti kelinci, kura-kura, anjing, jerapah, domba, landak, dan itik. Mulailah menggambar dengan bidang segitiga, lingkaran, setengah lingkaran, bentuk awan dll. Anak dapat mencari cara untuk mengubah sebuah bentuk bidang menjadi hewan yang diinginkannya.

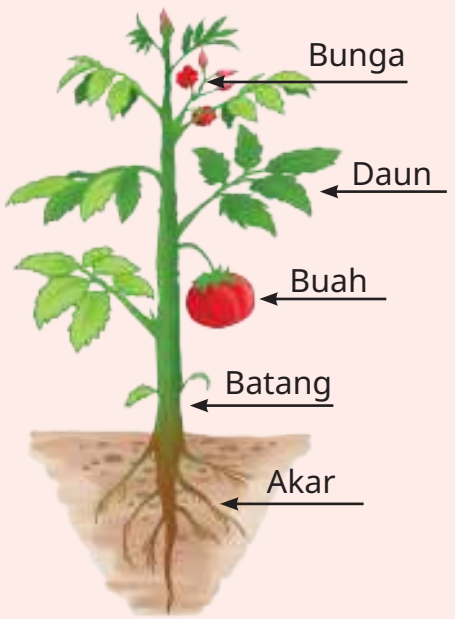


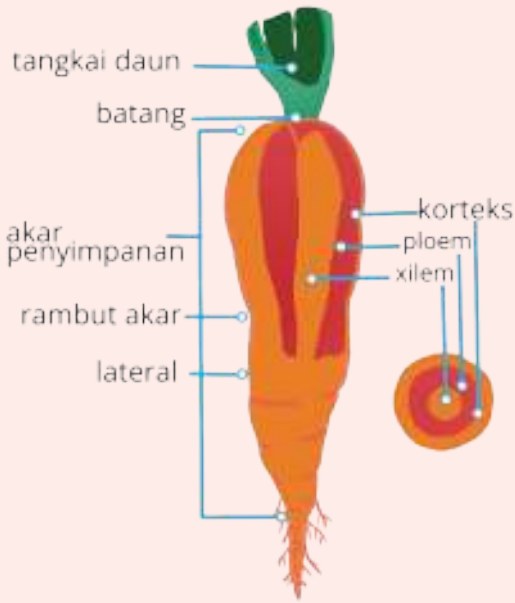
Gambar 19 Gambar binatang dari berbagai bentuk

8) Keterkaitan dengan Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

	Tema	Bahan Diskusi
Hewan	Hewan air Hewan udara	Minta mereka menyebutkan contoh hewan darat lainnya. Minta mereka menyebutkan contoh hewan air dan hewan udara.
		Guntinglah beberapa gambar hewan dan minta anak-anak menempelkan gambar tersebut di tempat yang benar (udara, darat, atau air)

	Tema	Bahan Diskusi
	Hewan pemakan daging	Jelaskan kepada anak-anak tentang hewan pemakan daging, pemakan tumbuhan, dan pemakan segala.
	Hewan pemakan tumbuhan	Tanyakan pada anak-anak, selain wortel, makanan apalagi yang disukai kelinci.
	Hewan pemakan segala	Tanyakan apakah kelinci termasuk hewan pemakan daging, pemakan tumbuhan, atau pemakan segala.
		Jika memungkinkan, ajak anak-anak pergi ke suatu tempat untuk memperhatikan hewan dan apa yang mereka makan.
		Contoh hewan pemakan daging: harimau
		Contoh hewan pemakan tumbuhan: kelinci, sapi
		Contoh hewan pemakan segala: ayam, burung
		Bagaimana dengan manusia? Manusia adalah makhluk pemakan segala

	Tema	Bahan Diskusi
Tumbuhan	Bagian-bagian tumbuhan	Ajak anak ke kebun atau mengamati tanaman dalam pot untuk menyebutkan bagian- bagiannya. Struktur dan Fungsi Tumbuhan sebagai berikut: 

	Tema	Bahan Diskusi
	Wortel adalah akar	Apakah anak-anak tahu bahwa wortel adalah bagian akar dari tumbuhan? 

	Tema	Bahan Diskusi
Umbi		Tunjukkan beberapa tumbuhan lain yang dapat dimakan akarnya. Pilih tanaman umbi yang paling mudah didapatkan, usahakan yang baru dicabut dari tanah, masih ada batang dan daunnya seperti gambar berikut ini. **Ubi** *Sumber : Alfariz Wiranto, insight.kontan.co.id (2021)*
		Singkong *Sumber: grapicnoi, istockphoto.com (2013)*

	Tema	Bahan Diskusi
		Kentang *Sumber: www. potatopro.com (2010)*

	Tema	Bahan Diskusi
Matematika	Menimbang wortel	Guru dapat menggunakan timbangan kue dengan jarum atau timbangan digital. Minta anak untuk menimbang wortel. Rata-rata ada berapa wortel dalam 1 kilogram? Kegiatan menimbang boleh dilanjutkan dengan menimbang benda lain seperti kentang, pisang, jeruk, dan lain-lain.

9) Keterkaitan dengan Aspek Sosial Budaya

	Tema	Bahan Diskusi
Budaya	Makanan khas	Setiap daerah mempunyai makanan khas yang berbeda karena bahan, budaya, dan pembuatnya yang berbeda. Contoh: Semarang: Lumpia dan jenis-jenis makanan lain Ajak anak untuk membahas jenis makanan lokal yang biasa mereka temukan di toko/pasar.

DAFTAR PUSTAKA

Amidjaja, A. 2008. *Kumpulan Dongeng Kerajaan*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

----------. *I Love You, Mom*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

----------. 2007. 101 *Fun and Mind Stimulating Things to do with your Kids*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

----------. 2017. *Ada Fululu di Bawah Meja*. Jakarta: Penerbit Bestari - Room to Read.

----------. 2017. *Woli Ingin Melihat Dunia*. Jakarta: Yayasan Litara - Room to Read.

Audelia, A. 2019. *Aku Suka Caramu*. Jakarta: Yayasan Litara - Room to Read.

Dewi, B. H. 2019. *Delon si Balon*. Jakarta: Penerbit Bestari - Room to Read.

Eni, B. 2019. *Wortel-wortel Weli*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Farida, A. 2014. *Sekolah yang Menyenangkan*. Bandung: Nuansa Cendekia.

---------- 2013. *Biasa Baca Sejak Balita*. Buku Elektronik: https://drive.google.com/file/d/0Bz1FU9tw35YMM0tjN21ON3RxM1E/view?usp=sharing

Hasanah, Uswatun. Silitonga, Mirdat. 2020. *Gerakan Literasi Sekolah serta Implikasinya di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Harjani, Mustika Desi. 2019. *Petualangan Botol Plastik*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Herliana, L. 2019. *Aku si Penjaga Sawah*. Jakarta: Noura Books - Room to Read.

Khoirunisa, L. 2019. *Tetangga Baru Beki*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kuswardhani, D.S. 2019. *Hari Menangkap*. Jakarta. Penerbit Bestari - Room to Read.

Strouse, G. A., and Ganea, P. A. (2017). *Toddlers' Word Learning and Transfer from Electronic and Print Books*. J. Exp. Child Psychol. 156, 129–142. doi: 10.1016/j.jecp.2016.12.001

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Widyastuti. 2019. *Ransel Ajaib Ana*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Atribusi Gambar

Gambar 3.4	https://literacycloud.org/stories/349-woli-wants-to-see-the-world/
Gambar 3.6	https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/petualangan-botol-plastik
Gambar 3.8	https://repositori.kemdikbud.go.id/25050/1/Pop-up%20Tanaman.pdf
Gambar 3.10	https://literacycloud.org/stories/895-the-world-without-wheels/
Gambar 4	https://www.firstpalette.com/craft/paper-plate-sailboat.html
Gambar 14	https://www.families-first.org/activity-bottlebowling-b-3/
Gambar 15	https://www.joom.com/tr products/5adaae738b2c370147f5a6c4
Gambar 16	https://cdn.addsaltandserve.com/wp-content/uploads/2013/05/american-flag-fruit-skewers-insta.jpg
Gambar 17	https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/2014-06/26/11/enhanced/webdr10/enhanced-29594-1403798143-9.jpg?downsize=900:*&output-format=auto&output-quality=auto
Ubi	https://insight.kontan.co.id/news/ekspor-ubi-jalar-jepang-meningkat-selama-tahun-lalu diakses pada tanggal Desember 2023
Singkong	https://www.istockphoto.com/id/foto/tanaman-tapioka-singkong-gm179038063-25088495 diakses pada Desember 2023
Kentang	https://www.potatopro.com/news/2010/european-commission-approves-amflora-starch-potato

Glosarium

anekdot	laporan yang berisi narasi singkat tentang perilaku anak atau kegiatan yang dilakukan peserta didik PAUD.
asesmen	kegiatan mengumpulkan, menganalisis, dan meng-interpretasi data atau informasi tentang peserta didik sebagai bahan perbaikan pembelajaran berikutnya.
bermain	melakukan sesuatu untuk bersenang-senang; bermain dalam konteks pembelajaran anak usia dini dikenal sebagai bermain bermakna.
fiksi	cerita rekaan; khayalan; tidak berdasarkan kenyataan
invitasi	istilah lain untuk penataan lingkungan main bagi peserta didik PAUD.
kalimat pemantik	pertanyaan yang digunakan untuk memantik rasa ingin tahu, memulai diskusi; pertanyaan yang bertujuan untuk memandu siswa mendapatkan pemahaman sesuai dengan tujuan pembelajaran.
literasi	kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan berbagai jenis teks tertulis untuk mengembangkan kapasitas individu sebagai warga Indonesia dan warga dunia dan untuk dapat berkontribusi secara produktif kepada masyarakat.
modul ajar	salah satu perangkat ajar, berupa dokumen yang berisi tujuan, langkah, dan media pembelajaran serta asesmen yang dibutuhkan dalam satu unit/topik berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP); serupa dengan RPP atau *lesson plan* yang memuat rencana pembelajaran di kelas dengan komponen yang lebih lengkap dibanding RPP sehingga disebut RPP Plus.
motorik halus	gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berasal dari pergelangan tangan dan tangan.
motorik kasar	gerakan yang memerlukan otot besar dan banyak tenaga seperti, berlari, berjalan dan melakukan lompatan.
nonfiksi	cerita yang tidak bersifat fiksi, tetapi berdasarkan fakta dan kenyataan

pembelajaran kontekstual	konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.
penjenjangan buku	pemadupadanan muatan dan penyajian buku sesuai dengan jenjang baca.
pojok baca	tempat yang terletak di salah satu sudut atau sisi ruangan, dilengkapi dengan buku-buku dan mainan pendukung sebagai upaya mendekatkan buku kepada anak usia dini.
refleksi pembelajaran	kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran dalam bentuk penilaian tertulis dan/atau lisan untuk mengekspresikan kesan, pesan, harapan, dan kritik terhadap proses pembelajaran.
stimulasi	dorongan yang diberikan kepada peserta didik PAUD agar mampu dan/atau termotivasi melakukan sesuatu.

Indeks

A

anekdot 56

asesmen 39, 43, 45, 50, 52, 56, 58, 61, 123, 124, 126

aspek bermain 4

C

capaian pembelajaran viii, 1, 3, 18, 19, 37, 38, 65–69, 71, 72

E

eksplorasi 49

F

formatif 39, 45, 51, 52, 57, 58

I

inspirasi 38, 44, 51, 57, 73, 131

interaksi 17, 26

invitasi 42, 48, 54, 60

K

kalimat pemantik 39, 45, 51, 56, 57

kompetensi 132

L

literasi iv, 3, 8, 9, 10, 50, xi

M

modul ajar 38, xii, 38, 39, 45, 51, 57

motorik 3, 46, 52, 53

P

pembelajaran iv, viii, ix, x, 4, 18, 18, 19, 22, 38, 39, 41, 43, 44, 45, 48, 49, 51, 52, 54, 55, 57, 58, 60, 61, 124, 125, xi, xii

Pendidik 135

Pengembangan 133

perkembangan 18, 19, 110

Permainan 34, 35, 58, 60, 62, 69, 72, 130, 70, 137

Pojok Baca 16, 17

R

Refleksi 43, 49, 55, 61, 125

T

tantangan 18, 19, 42, 48, 54, 60

Biodata Penulis

Nama Lengkap : Arleen Amidjaja
E-Mai : arleen315@yahoo.com
Bidang keahlian : Penulis

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Financial Analyst, PT Inti Salim Corpora
2. Finance Manager, PT Topindo Atlas Asia (current)
3. Penulis

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. BSc in Commerce, Santa Clara University, CA
2. MBA, Santa Clara University, CA

Judul Buku yang Ditulis danTahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Kumpulan Dongeng Aneh Bin Ajaib-The Strangest stories*, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, 2018.
2. *Kumpulan Cerita Kasih Ibu- I love you, Mom*, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, 2017.
3. Kumpulan Cerita Kasih Ayah- I love you, Dad, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, 2017.
4. *Seri Kumpulan Kisah sahabat Kecil yang Menakjubkan - Tales of Remarkable Little Companions*, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, 2017.
5. *Aku Pemimpin Hebat – Stories of Leadership for Kids*, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, 2017.
6. *Dahulu ada Peternakan - There was a Farm*, Penerbit Erlangga for Kids, 2017.
7. *Nenek, Kakek, dan Aku- Grandma, Grandpa and Me*, Penerbit Gramedia Pustaka Utama, 2016.
8. *Sun Moon Star*, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, 2016.

Informasi Lain dari Penulis

Lahir di Jakarta, Arleen Amidjaja adalah ibu dari dua orang anak. Ia mulai menulis buku untuk anak-anak sejak tahun 2004 karena merasa sulit mendapatkan buku anak dengan harga yang terjangkau. Buku pertamanya diterbitkan pada 2005. Hingga saat ini, ia sudah menghasilkan 285 karya berupa buku anak-anak dan15 buah buku untuk remaja yang diterbitkan oleh penerbit di Indonesia, Malaysia, Vietnam, India, bahkan Saudi Arabia. Arleen dapat dihubungi melalui instagram @ arleen315 dan buku-bukunya dapat dilihat di situs http://arleen315.webs.com.

Biodata Penulis

Nama Lengkap : Anna Farida Kurniasari
Email : annafaridaku@gmail.com
Website : http://www.annafarida.com/
Bidang Keahlian : Literasi dan Pendidikan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Direktur Program Yayasan Litara
2. Penulis/editor buku-buku pendidikan formal dan pendidikan keluarga

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1: Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Bandung
2. S-2: Manajemen Pendidikan Uninus Bandung
3. S-3: Ilmu Pendidikan Uninus Bandung

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Telah menulis lebih dari lima puluh judul buku bertema pendidikan, keluarga, dan bacaan anak. Akses: www.annafarida.com
2. Buku-buku elektronik yang disebarluaskan secara gratis
3. Artikel ilmiah di jurnal dan prosiding
4. Tulisan opini di media massa
5. Modul pelatihan *bidang pendidikan formal dan nonformal*.

Informasi Lain dari Penulis

Buku-buku hasil terjemahan dan suntingannya dapat dilihat melalui www.annafarida.com. Buku-buku dari kelas menulis yang ia dampingi dapat dilihat pula melalui situs tersebut.

Biodata Penulis

Nama Lengkap	:	NI Ekawati, S.S,MPd
E-Mail	:	nieka.suteja@gmail.com
Instansi	:	PAUD Bintang Permata
Alamat Instansi	:	Denpasar, Bali
Bidang keahlian	:	Praktisi Pendidikan PAUD

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. Kepala TK Permata Kasih Denpasar, 2003 – 2007
2. Kepala PAUD Bintang Permata Denpasar, 2007 – Sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1: Bahasa dan Sastra Inggris, Universitas Warmadewa Denpasar, 1994–1999.
2. S2: Administrasi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, 2009–2011.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Artikel, lagu tematik bahasa daerah (Bali) untuk anak PAUD
2. Modul Pembelajaran PAUD
3. Modul Evaluasi Pembelajaran PAUD

Informasi Lain dari Penulis

NI Ekawati adalah seorang konsultan dan praktisi pendidikan untuk PAUD. Selain sebagai asesor Rumpun BAN PAUD dan BNF Bali, NI Ekawati juga terlibat dalam pengembangan sekolah PAUD dan berbagai organisasi pendidikan di Bali. Ia juga secara aktif menulis beberapa buku terkait pendidikan PAUD.

Biodata Penelaah

Nama Lengkap	:	Anies Listyowati
E-Mail	:	aniespaud@unipasby.ac.id
Instansi	:	Univ. PGRI Adi Buana Surabaya
Alamat Instansi	:	Jl. Dukuh Menanggal XII N0; 14 Surabaya
Bidang keahlian	:	Akademisi dan Praktisi PAUD

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. Dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (2017-sekarang)
2. Penulis dan Editor bersertifikat BNSP
3. Trainer PT Erlangga Jakarta (2006-sekarang)
4. Penulis buku di beberapa penerbit nasional (1993-sekarang)
5. Kontributor/penulis di Pusat Perbukuan Kemdikbud Ristek (2015-sekarang)
6. Penilai BNT PAUD di Pusat Perbukuan Kemdikbud Ristek (2018-sekarang)
7. Penilai BNTP Dasmen di Pusat Perbukuan Kemdikbud Ristek (mulai 2023)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S2: PAUD Universitas Negeri Jakarta 2017
2. S1: PGPAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (2013)
3. D2: PGTK Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (2009)
4. SPG Negeri 2 Surabaya (1989)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pesta Kejutan (PT. Erlangga Jakarta, 2023)
2. Resep Rahasia di Negeri Gula-gula (PT. Erlangga Jakarta, 2023)
3. Penyesalan Si Dodo (PT. Erlangga Jakarta, 2023)
4. Buku Ajar Kreativitas dan Keberbakatan (PT. Erlangga Jakarta, 2020)
5. Contoh Model Buku Konsep Pop-Up Tanaman di Indonesia (Balitbang Puskurbuk Kemdikbud, 2018)
6. Contoh Model Buku Konsep Pop-Up Rumah (Balitbang Puskurbuk Kemdikbud, 2018)
7. Contoh Model Buku Informasi Pop-Up Hewan di Indonesia (Balitbang Puskurbuk Kemdikbud, 2018)
8. Contoh Model Buku Cerita “Topi Kesayanganku” (Balitbang Puskurbuk Kemdikbud, 2018)
9. Kompendium PAUD (Prenada Media Group, 2017)
10. Pendidikan Bela Negara Melalui Permainan Kecerdasan Jamak (Prenada Media Group, 2017)

Biodata Penelaah

Nama Lengkap	:	Rizki Maisura, S. Psi.
Surel	:	rmaisura@gmail.com
Instansi	:	Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, PAUD
Alamat Instansi	:	-
Bidang Keahlian	:	Kurikulum, PAUD

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)
1. Kepala Sekolah Dasar Salwa Islamic School (2016-2018)
2. Pengembang Kurikulum Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (2018-sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar
Universitas Indonesia Jurusan Psikologi (2009)

Judul Buku yang Ditulis dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)
1. Buku Inspirasi Pembelajaran Berbasis Proyek di PAUD (2018)
2. Buku Inspirasi Pembelajaran Percobaan Sederhana di PAUD (2018)
3. Panduan Laporan Hasil Belajar di Satuan PAUD (2022)

Judul Buku yang Ditelaah dan Tahun Terbit
1. Buku Panduan Pengembangan Pembelajaran Satuan PAUD untuk Program Sekolah Penggerak (2021)
2. Panduan Pengembangan Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (2022)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)
1. Penelitian dan Pengembangan Model Pembelajaran Literasi Integral Lintas Mata Pelajaran untuk Penguatan Gerakan Literasi Sekolah (2019)
2. Penelitian Kajian Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Satuan Pendidikan (2020)
3. Penelitian dan Pengembangan Projek sebagai Upaya Menguatkan Profil Pelajar Pancasila (2021)

Biodata Penyelaras

Nama Lengkap	:	Fitria Pramudina Anggriani
Surel	:	fitriaanggriani@gmail.com
Instansi	:	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Alamat Instansi	:	Kompleks Kemdikbud Gedung E, Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Selatan 10270
Bidang Keahlian	:	Kebijakan Sosial, Pendidikan Anak Usia Dini

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Anggota Badan Akreditasi Nasional untuk PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (2023-sekarang)
2. Spesialis Ahli Senior Pendidikan Anak Usia Dini untuk Staf Khusus Mendikbudristek Bidang Isu-Isu Strategis (2022-sekarang)
3. *Person in Charge* Pokja Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran Guru PAUD Kemdikbudristek (2021-2023)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. 2005-2006: Social Policy, Institute of Applied Social Studies, University of Birmingham – M.A. with Merit
2. 2000-2005: S1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmiu Politik, Departemen Sosiologi, Universitas Indonesia

Judul Buku yang Ditulis dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Pedoman Penyelenggaraan Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan (2023)
2. Panduan Pemetaan Kemampuan Fondasi dengan Konstruk Pembelajaran dan Aspek Perkembangan (2023)
3. Panduan Laporan Hasil Belajar di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini (2022)
4. Pedoman Penyelenggaraan PAUD Berkualitas (2022)
5. Panduan Penyelenggaraan PAUD Berkualitas: Perencanaan Berbasis Data dan Akuntabilitas Pembiayaan
6. Kajian Akademik Penyusunan Rancangan Peraturan Menteri: Standar Kompetensi Lulusan pada PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah (2022)
7. Pedoman Penyelenggaraan PAUDHI (2021)
8. Improving Access to Pre-Primary Education for All in Indonesia (2018)

Biodata Penyelaras

Nama Lengkap : Maria Melita Rahardjo
Surel : maria.rahardjo@uksw.edu
Instansi : Universitas Kristen Satya Wacana
Alamat Instansi : Jl. Diponegoro No. 52 – 60, Salatiga, Semarang
Bidang Keahlian : Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)
Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana (2015 – sekarang).

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar
1. 2012–2013 : S2 Master of Teaching (Early Childhood), University of South Australia.
2. 2003–2008 : S1 Agronomi, Universitas Kristen Satya Wacana.

Judul Buku yang Ditulis dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)
1. Buku Panduan Guru: Pengembangan Pembelajaran untuk Satuan PAUD (2021).
2. Menitipkan Anak: Kepada Siapa? (2019).

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)
1. Rethinking Technology Education: A Case Study Andragogia (2019).
2. *How to Use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group Discussion in Indonesia*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol.13 No. 2 (2019).
3. Implementasi Pendekatan Saintifik sebagai Pembentuk Keterampilan Proses Sains pada Anak Usia Dini. Jurnal Scholaria Vol. 9 No. 2 (2019).

Biodata Penyelaras

Nama Lengkap	:	Putu Winda Yuliantari Gunapriya D., S.Psi., M.Psi., Psikolog
Surel	:	windayuliantari@gmail.com
Instansi	:	Leader Lab Indonesia
Alamat Instansi	:	Taman Bona Indah A6/3, Lebak Bulus.
Bidang Keahlian	:	Pendidikan Anak Usia Dini, Remaja dan Pengembangan Karir

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. **Associate Psychologist (Bidang Pendidikan)**
   Leader Lab PT Ruang Edukasi Keluarga (Juli 2022–sekarang)
   Lembaga Psikologi Terapan-Psiko Udayana (Januari 2022–sekarang).
   Swarga Indonesia Consulting (Desember 2021– Februari 2022).
2. **Shadow Teacher untuk Anak Berkebutuhan Khusus**
   Adhi Mekar Indonesia School (Juli 2015 – April 2018).

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. 2018–2021: S2 Magister Profesi Psikologi Pendidikan, Universitas Indonesia.
2. 2011–2015: S1 Psikologi, Universitas Udayana.

Judul Buku yang Ditulis dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Panduan Umum Penyelenggaraan Gerakan Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan (2023).
2. Panduan Laporan Hasil Belajar di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini (2022).
3. Jurnal 21 Hari Membangun Toleransi (2022).

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

Peran Efikasi Diri dalam Memediasi Interaksi *Mindfulness* dan *Burnout* pada Guru Sekolah Dasar Inklusif (2020).

Biodata Penyelaras

Nama Lengkap : Annisa Maulidya Chasanah
Surel : annisamaulidya.chasanah@gmail.com
Bidang Keahlian : Psikologi, Pendidikan Anak Usia Dini

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Pengembang Kurikulum PAUD Sekolah Murid Merdeka (2021 – sekarang).
2. Psikolog Pendidikan (2021 – sekarang).
3. Asisten Jurnal Psychology Research on Urban Society (2020 – sekarang).

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. 2018–2021: S2 Profesi Psikologi Pendidikan, Universitas Indonesia.
2. 2013–2017: S1 Ilmu Psikologi, Universitas Indonesia.

Judul Buku yang Ditulis dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

Bunga Rampai Program Pembelajaran Individual untuk Pendidik Anak Berkebutuhan Khusus Fisik-Sensorik (2022).

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Peran Mediasi Identitas Vokasional terhadap Hubungan Keberfungsian Keluarga dan Adaptabilitas Karier pada Mahasiswa Tingkat Akhir (2021).
2. Parental Support, Career Exploration and Career-Decision Making Self-Efficacy in Junior High School Students (2019).
3. Adolescents' Gadget Addiction and Family Functioning (2018).
4. How Young Adulthood Resolve Conflict with Partner? Conflict Resolution Styles with Parents and Romantic Partner (2017).

Biodata Ilustrator

Nama Lengkap : Yul Chaidir
E-Mail : yulczul@yahoo.com;
zul.illustrator@gmail.com
Instansi :
Alamat Instansi :
Bidang keahlian : Illustrasi Digital, Design Cover, Animator

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. PT . Kompas Gramedia , 2009-2011 [Girls- Disney]-Freelance
2. PT . Zikrul Hakim-Bestari , 2011-2016 [Staff Ilustrator]
3. PT . Tiga Serangkai, 2016-2019, Freelance
4. PT . Pustaka Tanah Air, 2016-2019, Design illustrator Freelance

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

SMEA 6 PGRI, Tamat Thn 1991

Judul Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi (10 Tahun Terakhir):

1. Seri Pengetahuanku-Ruang Angkasa (2014)_Zikrul-Bestari
2. Fabel-Komik (2015)_Nectar-Zikrul-Bestari
3. Seri Kesatria Cilik (2015)_Tiga Serangkai
4. Seri Nabi-nabi Ulul Azmi (2015)_Ziyad Publishing
5. 30 Dongeng Seru Untuk Anak (2016) _Tiga Serangkai
6. Dongeng 5 benua (2016)_ Zikrul-Bestari
7. Mukjizat Hebat (2016)_ Zikrul-Bestari
8. Seri Selebritas Langit (2017)_ Tiga Serangkai
9. Ensiklopedia Petualangan Mesjid di Dunia (2020)_Ihsan Media
10. Ilustrasi PAI & PAB PUSKUR*BUK (2021) KEMENDIKBUD*

Informasi Lain dari Ilustratir

Yul Chaidir adalah seorang illustrator, cover designer, dan animator. Ilustrasi untuk buku anak-anak adalah fokus keahliannya. Beberapa karyanya telah diterbitkan oleh penerbit Tiga Serangkai, Zikrul Bestari, Ziyad Publishing, Ihsan Media, dan Kemendikbud RI.

Biodata Editor

Nama Lengkap	:	Ratna Djumala
E-Mail	:	ratnadjumala@gmail.com
Instansi	:	Program Studi Indonesia Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia
Alamat Instansi	:	Kampus UI Depok, Jawa Barat
Bidang keahlian	:	Akademisi: Sastra/ Sastra Anak/ Bahasa Indonesia

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. Dosen tetap di Program Studi Indonesia, FIB UI, 2007—sekarang
2. Penilai buku fiksi dan nonfiksi Puskurbuk, Kemdikbud, 2015—sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1: Jurusan Sosiologi, FISIP UI, 1994—1998
2. S2: Jurusan Ilmu Susastra, FIB UI, 2003—2006

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Artikel "Tema Keberagaman dalam Bacaan Anak Bergambar Jangan Sedih, Bujang!" dalam Dinamika Bahasa dan sastra Indonesia, Penerbit Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, 2020.
2. Artikel "Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional (Tinjauan Pendahuluan pada naskah Jongensspelen dan Meisjesspelen", Universitas Indonesia, 2019
3. Artikel "Buku Anak Indonesia dalam Tantangan Masyarakat 5.0, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.
4. Artikel "Potret Persoalan Masyarakat Urban Dalam Bacaan Anak Indonesia", Universitas Indonesia, 2018.
5. Buku Panduan Gerakan Literasi Budaya dan Kewargaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

Informasi Lain dari Penyunting

Ratna Djumala adalah seorang akademisi dari Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Pengalamannya sebagai penulis dan editor di sebuah penerbitan buku anak, menjadikan kesusastraan anak sebagai bidang fokus kajiannya. Selain sebagai akademisi, juga terlibat dalam penilaian buku fiksi/nonfiksi yang diselenggarakan oleh Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Biodata Editor

Nama Lengkap : Robertus Krisnanda Windhartoko
Surel : robertus.krisnanda@kemdikbud.go.id
Instansi : Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek
Alamat Instansi : Jalan RS. Fatmawati Gedung D
Kompleks Kemendikbudristek Cipete, Jakarta 12410
Bidang Keahlian : Psikologi Sosial

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)
Penyusun Program Fasilitasi Pendidikan di Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek (2022-sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar
S-1 Psikologi, Universitas Sanata Dharma (2014-2020)

Judul Buku yang Ditulis dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)
1 Windhartoko, Robertus Krisnanda. (2018). Belajar yang rajin, tidak hanya berkuliah. *Menyemai cinta dalam karya: kumpulan kisah refleksi pembelajaran dosen dan mahasiswa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
2. Windhartoko, Robertus Krisnanda. (2018). Dua mata pisau konformitas pada perilaku penyalahgunaan narkoba. *Mencari peran psikologi dalam Indonesia masa kini*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Judul Penelitian dan tahun terbit (10 Tahun Terakhir)
Windhartoko, Robertus Krisnanda. (2020). Pembentukan identitas sosial dalam gerakan sosial Bali tolak reklamasi teluk benoa. Suksma: jurnal psikologi universitas sanata dharma, Vol. 1, No. 2 . DOI: https://doi.org/10.24071/suksma.v1i2.3550

Biodata Editor

Nama	:	Arifin Fajar Satria Utama
Surel	:	Bavinclassicart@gmail.com
Instansi	:	Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek
Bidang Keahlian	:	Spesialisasi C (Tunagrahita) Pendidikan Luar Biasa

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)
Penyusun Program Fasilitasi Pendidikan di Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek (2022-sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar
1. S-1 Pendidikan Luar Biasa, Universitas Pendidikan Indonesia (2008-2012)
2. S-2 Pendidikan Luar Biasa, Universitas Pendidikan Indonesia (2016-2019)

Judul Buku yang Ditulis dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)
Seru Pasinggi, Arifin Fajar Satria Utama, dkk. (2021). Panduan Orang Tua Anak Berkebutuhan Khusus, Menjadi Orang Tua Anak autis Istimewa. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Judul Penelitian dan tahun terbit (10 Tahun Terakhir)
1. Pengaruh Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Peningkatan Kosakata Anak Tunagrahita
2. Pengembangan Program Pemberdayaan Desa Dalam Mengoptimalisasikan Layanan Pendidikan Bagi Anak Disabilitas
3. Buku Saku Autis (Penyelenggara Kemendikbud)
4. Sk3pd Perbengkelan Sepeda Motor Bagi Anak Disabilitas (Penyelenggara Kemendikbud)
5. Modul Ajar Perbengkelan Sepeda Motor Bagi Anak Disabilitas (Penyelenggara Kemendikbud)
6. Pelaksanaan Pembinaan Mental Anak Tunalaras Di Lembaga Pemasyarakatan Kelas XII Anak Bandung
7. Implementasi Program Pembelajaran Matematika Pada Pendidikan Luar Biasa Di Sdn Isola Bandung
8. Penggunaan Smartbox Untuk Orientasi Dan Mobilitas Peserta Didik Tunanetra Pada Jenjang Pendidikan Di Universitas Pendidikan Indonesia

Biodata Desainer

Nama Lengkap : Suhardiman
E-Mail : aksanst@outlook.com
Bidang keahlian : Layouter

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun Terakhir:

1. *Image Setter*, PT. Mustika Rajawali Bandung (2004—2008).
2. *Setter*, Ragam Offset (2009—2010).
3. *Freelancer* (2010—sekarang).

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

D3 Teknik Komputer, IAI-LPKIA Bandung (1992—1995).

Buku yang di Layout (10 tahun terakhir):

1. *Matematika* untuk Siswa SMP/MTs kelas IX, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022).
2. *Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila* untuk Siswa SMP/MTs kelas VII, Badan Pembinaan Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022).
3. *Pendidikan Pancasila* untuk Siswa SMP/MTs kelas IX, Badan Pembinaan Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023).