

PANDUAN PEMANFAATAN

MAPAUD BERMAIN SAMBIL BERNYANYI



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

1. Binatang Apakah Itu

TEMA	:	Binatang
SUB TEMA	:	Binatang Liar
JUDUL	:	Binatang Apakah Itu
LINGKUP	:	a. Motorik kasar
PERKEMBANGAN	:	b. Kognitif c. Bahasa
TINGKAT PENCAPAIAN PENGEMBANGAN	:	a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan. b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan. c. Mengungkap perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb).
INDIKATOR KURIKULUM	:	a. Senam fantasi bentuk meniru, misalnya: menirukan berbagai gerakan hewan dengan lincah. b. Mengekspresikan gerakan dengan iringan musik/lagu. c. Mentaati aturan permainan. d. Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana.
INDIKATOR MAPAUD	:	a. Melakukan permainan meniti sesuai dengan instruksi audio. b. Menirukan berbagai gerakan sesuai syair lagu yang di

dengar.

- c. Bermain sesuai dengan aturan yang di berikan melalui media audio.

SASARAN : Kelompok Anak TK A
(Usia 4-5 tahun).

A. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan.
2. Guru menguasai materi dalam media audio.

B. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum pembelajaran memanfaatkan MAPAUD
 - a. Guru mengkondisikan anak didik untuk mengikuti pembelajaran.
 - b. Guru menentukan setting atau lokasi untuk melakukan kegiatan bermain sambil bernyanyi “Binatang Apakah Itu”. Kegiatan ini bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas.
 - c. Guru melakukan apersepsi sebelum memutar media audio, dengan menjelaskan tema pelajaran, yaitu Binatang, dan sub tema Binatang Liar.
 - d. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam MAPAUD Bermain Sambil Bernyanyi, dengan judul “ Binatang Apakah Itu”.
2. Selama Pembelajaran Memanfaatkan MAPAUD
 - a. Guru mengajak anak berdiri dan membuat lingkaran besar, sambil menyanyikan lagu “Membuat Lingkaran”.
 - b. Anak menebak binatang dari suara yang terdengar di media audio, yaitu gajah harimau dan kucing.
 - c. Anak mendengarkan lagu “Binatang Apakah Itu”.
 - d. Guru mengatur anak membuat dua lingkaran besar sambil bernyanyi
“Lingkaran kecil, lingkaran kecil, lingkaran besar,

- Lingkaran kecil, lingkaran kecil, lingkaran besar”.
- e. Anak duduk dan mendengarkan aturan bermain.
 - f. Guru mendengarkan penjelasan mengenai aturan bermain dari media audio.
 - g. Anak berdiri di dalam lingkaran sambil bergandeng tangan, bernyanyi, menjawab kuis, dan menirukan gerakan binatang yang dimaksud.
 - h. Secara urut, nama binatang tersebut adalah gajah, harimau, ular, dan katak. Anak berjalan seperti gajah, merangkak seperti harimau, merayap seperti ular, dan melompat seperti katak.
 - i. Anak melakukan gerakan penenangan sambil mendengarkan musik ilustrasi tenang.
 - j. Guru mengacungkan dua jempol kepada anak sambil berkata “bagus”.
3. Setelah Pembelajaran Memanfaatkan MAPAUD
- a. Melakukan tanya jawab dengan anak-anak tentang materi yang ada di dalam audio.
 - b. Guru dapat meminta anak-anak untuk memilih binatang liar yang ingin mereka tirukan gerakannya. Misal: kanguru, burung elang, dsb. Ajak anak-anak untuk menyanyikan lagu “Binatang Apakah Itu”, dengan kuis yang berisi ciri-ciri dari binatang yang di inginkan. Kemudian, bimbing anak-anak untuk menirukan gerakan meloncat seperti kanguru, atau terbang melayang seperti burung.
 - c. Setelah itu guru dapat memberi anak-anak hadiah berupa stiker gambar binatang.

C. URAIAN MATERI

Media audio ini mengambil tema Binatang dari Kurikulum TK/RA Tahun 2010. Tema ini sangat luas dan dapat dijabarkan menjadi beberapa sub tema yang lebih spesifik. Permainan ini menggunakan sub tema Binatang Liar.
Cara Bermain “Binatang Apakah Itu?”

- a. Anak-anak dalam satu kelas/kelompok menyanyikan lagu “Binatang Apakah Itu”.
- b. Anak-anak mendengarkan ciri-ciri binatang yang di sebutkan oleh media audio.
- c. Setelah menjawab, anak-anak menirukan gerakan binatang yang di tebak. Lalu permainan di lanjutkan lagi.

Lingkup perkembangan yang sesuai dengan media audio ini adalah motorik kasar, kognitif dan bahasa. Walaupun sebenarnya semua lingkup yang dikembangkan di TK bisa terintegrasi dalam permainan ini. Namun tujuan pokok permainan ini pada lingkup perkembangan motorik kasar, kognitif, dan bahasa yakni:

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan.
- c. Memahami aturan dalam permainan.
- d. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb).

D. SUMBER BACAAN

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, Nomor 58 Tahun 2009 tentang *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*.

Buku kumpulan cerita, dan buku kumpulan macam permainan.