

PANDUAN PEMANFAATAN

MAPAUD BERMAIN SAMBIL BERNYANYI



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

3. Balon Ceria

TEMA	:	Air, Udara, Dan Api.
SUB TEMA	:	Kegunaan Udara.
JUDUL	:	Balon Ceria.
LINGKUP	:	a. Sosial Emosional.
PERKEMBANGAN	:	b. Kognitif (Sains). c. Fisik (Motorik Kasar).
TINGKAT	:	a. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.
PENCAPAIAN	:	b. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri.
PERKEMBANGAN	:	c. Menirukan gerakan binatang, pohon, pesawat terbang, dsb.
INDIKATOR	:	a. Bersikap sportif dalam permainan.
KURKULUM	:	b. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika: warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman (biji- bijian, umbi-umbian batang-batangan), balon ditiup lalu dilepaskan, benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam), benda-benda yang dijatuhkan (gravitasi), percobaan dengan magnet, mengamati dengan kaca pembesar, mencoba dan membedakan bermacam-macam rasa, bau, dan suara.
	:	c. Menggerakkan badan sesuai irama musik.
INDIKATOR	:	Anak didik dapat:
MAPAUD	:	a. Bermain sesuai aturan. b. Menceritakan jika balon ditiup lalu dilepas.

- c. Menirukan tanaman jika ditiup lalu dilepas.
- d. Menggerakkan badan sesuai lagu "Balonku".
- e. Melakukan gerakan dengan gembira.

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

A. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mendengarkan dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan.
2. Guru memahami dan menguasai langkah-langkah pemanfaatan media audio bermain sambil bernyanyi yaitu:
 - a. Menyiapkan ruang untuk bermain.
 - b. Menyiapkan CD Player untuk memainkan kaset/CD.
 - c. Menyiapkan bahan yaitu bahan yang belum ditiup dan balon yang sudah ditiup.
3. Guru harus menguasai materi di dalam media audio yaitu:
 - a. Lagu "Balonku".
 - b. Cara bermain "Balon Ceria".
 - c. Kurikulum 2010 (Tingkat Pencapaian Perkembangan, Indikator Kurikulum, dan Indikator MAPAUD).
 - d. Buku Sains.

B. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum mendengarkan MAPAUD.
 - a. Guru mengkondisikan anak didik untuk mengikuti pembelajaran.
 - b. Apersepsi dari guru sebelum memutar media audio.
Misalnya: Anak-anak, hari ini Ibu Guru akan mengajak kalian bermain balon. Siapa yang pernah punya balon? Siapa yang tahu kenapa balon bisa menggelembung? Iya, ada udara di dalamnya. Nah siapa yang tahu apa itu udara? Dan seterusnya.
 - c. Guru menjelaskan tentang kegunaan udara dengan cara mengajak anak meniup balon bersama-sama, melepaskan

- balon, dan mendiskripsikan bersama-sama dengan anak: apa yang terjadi bila balon ditiup lalu dilepaskan.
- d. Guru menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam bermain sambal bernyanyi.
 - e. Guru mengajak anak untuk melakukan permainan sesuai dengan materi yang ada dalam audio.
2. Selama Mendengarkan MAPAUD.
- a. Guru menjelaskan cara bermain menyanyi “Balon Ceria” yaitu permainan pertama, kedua dan ketiga. Penjelasan guru dilakukan saat narrator di media audio memerintahkan anak-anak untuk mendengarkan penjelasan bapak/ibu guru. Sebelum guru menjelaskan CD *player* dimatikan/diapause/dihentikan terlebih dahulu. Adapun aturan permainan “Balon Ceria” sebagai berikut.
 - 1) Guru mengajak anak berbasis berbanjar berpasangan dua-dua saling berhadapan.
 - 2) Guru membagikan balon yang sudah ditiup 1 pasangan 1 balon.
 - 3) Guru menjelaskan pada anak cara bermain “BALON CERIA” yang pertama dengan lagu “Balonku”.

Balonku ada lima
Rupa-rupa warnanya
Hijau kuning kelabu
Merah muda dan biru
Meletus balon hijau door
Hatiku sangat kacau
Balonku tinggal empat
Kupegang erat-erat.
- Permainan yang pertama:
Saat lagu “Balonku” dinyanyikan, maka:
- 1) Anak berdiri saling berhadapan.
 - 2) Masing-masing pasangan memegang 1 balon.
 - 3) Balon diletakkan diantara punggung anak dijepit, selama permainan berlangsung tangan tidak boleh memangangi balon.

- 4) Anak-anak menyanyikan lagu sambal berjoget dan menjaga balon jangan sampai lepas atau jatuh atau meletus, sampai lagu selesai.
 - 5) Pada saat syair “meletus balon hijau, door” lagu diberi jeda 30 detik, anak berhenti berjoget.
 - 6) Musik dilanjutkan kembali sampai lagu selesai.
 - 7) Pemenangnya adalah pasangan anak yang balonnya tidak jatuh atau meletus.
- b. Guru saat permainan dimulai ikut aktif membantu mengatur anak-anak sesuai yang diperintahkan oleh narrator dalam media audio.
3. Setelah Mendengarkan MAPAUD (Tindak lanjut)
- a. Melakukan tanya jawab dengan anak tentang materi yang ada di dalam media audio.
 - b. Guru memberikan pesan moral pada anak.
Misalnya:
 - 1) Mengajak anak untuk menjaga lingkungan agar tetap bersih dan nyaman, sehingga udara yang kita hirup untuk bernafas tetap bersih dan sehat, contohnya dengan menanam, menjaga dan merawat tanaman, tidak membuang sampah sembarangan, mengajak anak memanfaatkan limbah misalnya : limbah yang terbuat dari kertas, plastic, atau kaleng untuk membuat APE, dan lain sebagainya).
 - 2) Meningkatkan kerjasama, misalnya: saat harus mempertahankan balon jangan sampai jatuh atau lepas.
 - 3) Meningkatkan sportifitas, misalnya: saat permainan berlangsung, anak tidak curang dengan memegang balon.
 - c. Guru memberikan kesimpulan bahwa:
 - 1) Udara sangat dibutuhkan dan digunakan untuk bermacam-macam.

- 2) Pada permainan “Balon Ceria” anak dapat belajar ilmu pengetahuan dan sains. Berlatih kerjasama, sportifitas, latihan fisik yaitu gerakan motorik kasar,
- d. Guru memberikan hadiah balon kepada semua anak yang telah aktif melakukan kegiatan bermain.

C. URAIAN MATERI

Bermain sambal bernyanyi “Balon Ceria” mengambil tema yaitu Air, Udara dan Api. Dalam permainan ini materi yang dibahas adalah Udara, dengan sub tema yang lebih spesifik yaitu kegunaan udara.

Pada permainan “Balon Ceria” Lingkup perkembangan yang ingin dicapai adalah Sosial Emosional, Kognitif dan Fisik (Motorik Kasar). Didalam Lingkup Perkembangan Sosial Emosional, Tingkat Pencapaian Perkembangan yang dipilih untuk permainan “Balon Ceria” adalah menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, dengan indikator yang ingin dicapai adalah mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika: warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman (biji- bijian, umbi-umbian, batang-batangan), balon ditiup lalu dilepaskan, benda-benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam), benda-benda yang dijatuhkan (gravitasi), percobaan dengan magnet, mengamati dengan kaca pembesar, mencoba dan membedakan bermacam-macam rasa, bau dan suara.

Pada permainan ini dari awal permainan sampai akhir ada unsur kerjasama yang dapat ditanamkan ke anak. Balon yang harus dipertahankan jangan sampai lepas atau meletus sampai akhir lagu, diperlukan kerjasama yang baik antar anak. Di dalam lingkup perkembangan kognitif, tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan bermain sambal bernyanyi “Balon Ceria” adalah mengekspresikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri, Indikator yang ingin dicapai yaitu dapat mencoba dan menceritakan apa yang terjadi bila bahan ditiup lalu dilepaskan. Sebelum permainan inti dimulai anak diajak belajar

sains yaitu mengajak anak untuk meniup balon lalu dilepaskan. Dan anak dapat menceritakan apa yang terjadi, kenapa balon dapat menggelembung, apa isi balon itu? dsb.

Didalam Lingkup Perkembangan Fisik (Motorik Kasar), tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan bermain sambil bernyanyi “Balon Ceria” adalah mengekspresikan diri dalam bentuk gerakan sederhana. Indikator yang ingin dicapai yaitu dapat menggerakkan badan sesuai irama musik. Dalam permainan ini gerak motorik kasar anak diharapkan dapat dicapai adalah dengan mengajak anak menggerakkan badan sambil bernyanyi sesuai irama musik yang didengar. Saat musik berhenti bernyanyi dan bergerak.

BALONKU

4 3 4 5 1 5 3 5. 2 3 4 2 5 4 3 1 1

Bal on ku a da li ma Ru pa ru pa war na nya Hij au

10 6 6 7 1 5 2 3 4 3 2 2 1 3 4 5 1 5 3 5 1

ku ning ke la bu merah mu da dan bi ru Me le tus ba lon hi jau Der

16 3 2 3 4 2 5 4 3 1 1 6 6 7 1

ha ti ku sa ngat ka cau Ba lon ku ti nggal em

23 5 3 4 5 4 3 2 1 5

pat ku pe gang e rat e rat

D. SUMBER BACAAN

Kurikulum Taman Kanak-kanak 2010, Tentang *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak.*