

PANDUAN PEMANFAATAN

MAPAUD BERMAIN SAMBIL BERNYANYI



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

6. Taman Paling Indah

TEMA	:	Lingkunganku
SUB TEMA	:	Sekolahku
JUDUL	:	Taman Paling Indah
LINGKUP	:	a. Sosial Emosional,
PERKEMBANGAN	:	b. Fisik (Motorik Kasar).
TINGKAT	:	a. Menaati aturan yang berlaku dalam permainan
PENCAPAIAN	:	b. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat
PERKEMBANGAN	:	a. Mengikuti aturan permainan
INDIKATOR	:	b. Mengekspresikan diri dalam gerak bervariasi
KURIKULUM	:	a. Dapat mengikuti aturan permainan
INDIKATOR MAPAUD	:	b. Dapat menirukan gerakan ular naga secara bervariasi
	:	c. Melakukan gerakan dengan gembira
SASARAN	:	Kelompok Anak TK A (Usia 4-5 tahun).

A. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mendengarkan dan mencermati program audio beserta Panduan Pemanfaatan.
2. Guru memahami dan menguasai langkah-langkah pemanfaatan program media audio Bermain Sambil Bernyanyi.
3. Guru harus menguasai materi di dalam media audio, yaitu:
 - a. Lagu-lagu dalam audio.
 - b. Cara bermain “Ular Naga”
 - c. Kurikulum 2010 (Tingkat Pencapaian Perkembangan, Indikator Kurikulum dan Indikator MAPAUD).

B. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum mendengarkan MAPAUD.
 - a. Guru mengkondisikan anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - b. Apersepsi dari guru sebelum memutar media audio.
 - c. Guru menjelaskan tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
 - d. Guru menjelaskan langkah-langkah MAPAUD Bermain Sambil Bernyanyi.
2. Selama Mendengarkan MAPAUD.
 - a. Sebelum bermain, guru dan anak-anak melakukan gerakan pemanasan dengan lagu “Mars Taman Kanak-kanak”.
 - b. Guru mengajak anak-anak berdiri dan membuat lingkaran besar.
 - c. Guru memberi contoh gerakan lagu “Mars Taman Kanak-kanak”.
 - d. Anak-anak mengikuti gerakan Guru.

Syair Lagu

“Taman Kanak-kanak”.

Taman Yang Paling Indah,

Hanya Taman Kami

Taman Yang Paling Indah,

Hanya Taman Kami,

Tempat bermain, berteman banyak

Itulah Taman Kami, Taman Kanak-kanak.

- e. Anak-anak menyanyikan lagu “Mars Taman Kanak-kanak” diiringi musik dari media audio, sambil menggoyangkan badan dan melambaikan tangan.

Permainan “Ular Naga”

1. Anak-anak mendengarkan lagu “Ular Naga”.

Syair Lagu “Ular Naga”

Ular naga panjangnya bukan Kepalang

Menjalar-jalar selalu kian kemari

Umpan nYang Lezat Itulah Yang Dicari

Ini Dianya Yang Terbelakang

2. Guru menjelaskan kepada anak-anak cara bermain “Ular Naga” (Lihat Uraian Materi).
 3. Anak-anak melakukan permainan “Ular Naga” sambil menyanyikan lagunya. (1, 2, 3, atau 4 anak tertangkap).
 4. Anak-anak melakukan kembali permainan “Ular Naga” sambil menyanyi dan berjalan seperti ular naga, meliuk ke kanan dan ke kiri. (1, 2, 3, atau 4 tertangkap).
- f. Sebelum mengakhiri program, guru dan anak-anak melakukan gerakan penenangan sambil menyanyikan lagu “Tangan dan Kaki”.
1. Guru mengajak anak-anak untuk membentuk lingkaran besar.
 2. Guru dan anak-anak menari dan menyanyikan lagu “Tangan dan Kaki”. Sambil bernyanyi, guru memberi contoh gerakannya dan anak-anak mengikuti gerakan guru. Contoh gerakannya dan anak-anak mengikuti gerakan guru.

Syair lagu “Tangan dan Kaki”

*Tangan kanan tangan kiri mempunyai jari
Diretangkan, dibengkokkan, putar pergelangan
Ayun depan, dilentikkan
Ayo tepuk tangan, ayo tepuk tangan
Kaki kanan kaki kiri di tempat hentakkan
Geser kanan geser kiri, ke muka belakang
Lenggok kanan lenggok kiri
Ayo putar badan, ayo putar badan*

3. Setelah Mendengarkan MAPAUD (Tindak Lanjut)
 - a. Melakukan tanya jawab dengan anak-anak tentang materi yang ada di dalam media audio.
 - b. Setelah bermain, guru mengajak anak-anak untuk duduk membentuk lingkaran, kaki diselonjorkan, tangan diangkat ke atas menirukan gerakan pohon ditiup angin: ke kanan ke kiri, ke depan, ke belakang, dan sebagainya. Setelah itu guru mengajak anak menirukan gerakan ular merayap,

- menirukan pesawat terbang sambil masuk ke dalam kelas.
- c. Sesampainya di dalam kelas, guru memberikan penguatan dengan memuji dan mengajak anak bertepuk tangan karena anak-anak telah antusias mengikuti permainan Ular Naga.
 - d. Setelah itu guru memberikan anak-anak hadiah, bisa berupa permen, jus buah, susu, atau teh manis.

C. URAIAN MATERI

Permainan Ular Naga adalah permainan kelompok yang sering dilakukan anak-anak saat berkumpul, baik itu di lingkungan rumah, atau di sekolah.

Cara Bermain Ular Naga:

Anak-anak dalam satu kelas/kelompok memilih 2 anak sebagai pemimpin, 2 anak yang dipilih akan membuat terowongan dengan 2 tangan diangkat ke atas dan saling berpegangan. Sebelum bermain anak-anak memberi nama 2 pemimpin dengan nama tanaman, hewan, benda sesuai kesepakatan bersama, misalnya nama tanaman yaitu: Mawar dan Melati. Anak-anak yang tidak menjadi pemimpin berbaris berbanjar ke belakang membentuk ular. Anak-anak memegang pundak atau pinggang teman yang ada di depannya. Sedangkan anak yang berdiri paling depan meletakkan kedua tangan di pinggang. Ketika lagu dinyanyikan, barisan anak yang menjadi ular tersebut berjalan masuk ke terowongan. Saat syair lagu terakhir menyebutkan "Ini dianya yang terbelakang", maka dua anak yang menjadi terowongan akan menurunkan tangan (sambil tetap berpegangan tangan) dan menangkap anak yang berdiri tepat didalam terowongan. Kalau dalam 1 kelompok jumlah anak banyak maka anak yang ditangkap boleh lebih dari 1 anak, boleh 2,3,4 anak sekaligus. Kemudian mereka bertanya kepada anak yang tertangkap untuk memilih kelompok yang mana. Setelah itu menentukan pilihan, maka dia akan berdiri di belakang

pemimpin kelompok pilihannya itu. Lalu permainan dilanjutkan lagi.

Program ini mengambil tema dari Kurikulum TK tahun 2010, yaitu tema Lingkunganku, karena menarik bagi anak. Tema Lingkunganku sangat luas bisa dijabarkan menjadi beberapa sub tema yang lebih spesifik. Dan permainan ini menggunakan Sub Tema Sekolahku, sebuah teman untuk bermain dan belajar.

Lingkup perkembangan yang sesuai dengan program ini adalah sosial Emosional dan Fisik (Motorik Kasar), walaupun sebenarnya semua lingkup perkembangan Yang dikembangkan di TK bisa terintegrasi dalam permainan ini. Namun tujuan pokok permainan ini pada lingkup perkembangan sosial emosional dan fisik (Motorik Kasar).

Didalam lingkup perkembangan sosial emosional, Tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan program ini adalah menaati aturan yang berlaku dalam permainan. Adapun indikator yang ingin dicapai yaitu mengikuti aturan permainan. Jadi permainan “Ular Naga” adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok (*in a group*) dan dengan aturan (*rule*) yang jelas. Diharapkan anak mempunyai kebiasaan mentaati peraturan yang ada pada permainan ini karena unsur utamanya adalah bermain yang membuat anak tersebut aktif dan senang (*enjoy*).

Di dalam lingkup Perkembangan Fisik (Motorik Kasar), Tingkat Pencapaian Perkembangan yang sesuai dengan program ini adalah menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dan sebagainya. Indikator yang ingin dicapai yaitu mengekspresikan diri dalam gerak bervariasi. Dalam permainan ini gerak motorik kasar anak diharapkan dapat terlatih, dengan cara bergerak mengikuti syair lagu untuk menirukan gerakan naga meliuk ke kanan timbul ke kiri, berputar, membungkuk melewati terowongan, dan sebagainya. Gerakan naga sangat bervariasi tergantung kreativitas guru atau tergantung imajinasi anak.

ULAR NAGA

Tempo ♩=80

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

U lar na ga pan jang nya bu kan ke pa lang Men ja lar ja lar se la lu klan ke tra ri

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

Um pan yang le zat i tu lah yang di ca ri I ni di a nya yang ter be la kang

TANGAN DAN KAKI

Tempo ♩=90

5 1 1 1 2 3 3 3 3 2 1 2 3 1 3 5 5 5 3

Ta ngan ka nan ta ngan ki ri mem pu nya i ja ri Di ren tang kan di

10 4 4 4 4 3 1 2 3 2 5 1 1 1 2 3 3 3 3

beng kok kan pu tar per ge la ngan A yun de pan di len tik kan a

15 5 4 3 2 1 3 5 4 3 2 1

yo te puk ta ngan A yo te puk ta ngan

TAMAN KANAK KANAK

A.T. MACHMUD

Tempo ♩=96

1 1 3 5 4 2 2 2 2 4 6 5 3 1 1 3 5

TA MAN YANG PALING IN DAH HA NYA TA MAN KA MI TA MAN YANG PA

11 4 2 2 6 5 4 3 2 1 2 3 4 3 5 2 3 4

LING IN DAH HA NYA TA MAN KA MI TEM PAT BER MA IN BER TEMAN

17 3 5 1 1 3 5 4 2 2 6 5 4 3 2 1 5

BANYAK I TU LAH TAMAN KA MI TAMAN KANAK KANAK

MEMBUAT LINGKARAN

3 3 3 3 3 3 5 6 5 4 3 2 3

LING KA RAN LING KA RAN MA RI BU AT LING KA RAN

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

BER GAN DE NGAN TA NGAN BU AT LING KA RAN

D. SUMBER BACAAN

Kurikulum Taman Kanak-kanak, 2010, *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.