

2.a.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN BETHET KING KONG

A. PENGANTAR

Tahapan dramatisasi cerita permainan merupakan tahapan awal dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media audio Permata Nusantara (Permainan dan Cerita Anak Nusantara). Tujuan dari pemanfaatan media audio Permata Nusantara Track 1 ini adalah agar anak dapat mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan. Selain itu, dengan mendengarkan media audio Permata Nusantara Track 1 ini diharapkan anak-anak akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Bethet King Kong yang diadaptasi dari Permainan Bethet Thing Thong. Adapun media audio Permata Nusantara Cerita Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN BETHET KING KONG

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Bethet King Kong
Tema	: Diri Sendiri
Kompetensi Inti	: KI.1 Sikap Spiritual KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Keterampilan
Kompetensi Dasar	: 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan. 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca). 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca). 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal). 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).
Lingkup Perkembangan	: IV. BAHASA V. SOSEM
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: II. BAHASA A. Memahami Bahasa 3. Memahami Bahasa 4. Senang dan menghargai bacaan B. Mengungkapkan Bahasa 8. Menceritakan kembali cerita yang pernah didengarkan. V. SOSIAL EMOSIONAL A. Kesadaran diri 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi. C. Perilaku Prosocial 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).
Durasi	: ± 7 menit
Judul Dramatisasi Cerita	: Bercerita
Tema	: Erna Sundari, S.Pd., M, Si.
Judul Dramatisasi Cerita	: Setyoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I
Tema	: Bambang Edi P, S.T.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Bethet King Kong.
2. Guru menguasai materi dalam media audio.
3. Media Audio Permata Nusantara memiliki tiga track, yaitu: Dramatisasi Cerita Permainan (Track 1), Cara Mengajarkan Lagu dalam Permainan (Track 2), dan Iringan Musik dari Lagu Permainan (Track 3), serta Panduan Bermain.
Ketiga track tersebut dapat digunakan dalam satu waktu tertentu atau digunakan secara bertahap. Misalnya: hari ini anak-anak diajak mendengarkan cerita tentang permainan di Track 1, esok harinya anak-anak belajar menyanyikan lagu dalam permainan seperti dapat didengarkan di Track 2, dan jika anak-anak sudah menghafal lirik lagu permainan itu, lalu ingin menyanyikannya, maka Guru dapat memutar iringan musik yang ada di Track 3 untuk mengiringi anak-anak menyanyi. Setelah itu, di lain kesempatan, anak bisa diajak untuk melakukan permainan yang sesungguhnya.

D. PETUNJUK KHUSUS PEMANFAATAN TRACK 1

1. Sebelum Pembelajaran dengan Track 1
 - a. Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk memutar media audio dan memastikan bahwa program siap diputar.
 - b. Guru mengkondisikan anak untuk mendengarkan media audio.
 - c. Guru menyampaikan penjelasan awal kepada anak mengenai media audio yang akan diputar sebagai apersepsi sebelum mengajak anak untuk mendengarkan cerita dan nyanyian yang berjudul "Bethet King Kong."
 - d. Guru mengatur tempat duduk anak agar semua bisa mendengarkan media audio dengan jelas.
 - e. Guru memotivasi anak agar aktif mengikuti media audio yang akan diperdengarkan.
2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1
 - a. Guru dan anak terlibat aktif dalam mendengarkan cerita sesuai dalam media audio.
 - b. Guru dapat mematikan media audio pada bagian tertentu sesuai dengan kebutuhan.
 - c. Guru memotivasi anak agar aktif mendengarkan dan menjawab pertanyaan sesuai dalam media audio.
3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1
 - a. Guru mengulas kembali isi cerita dan menyampaikan pesan nilai moral dari isi cerita.
 - b. Guru meminta anak untuk menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.
 - c. Guru meminta anak untuk menjawab pertanyaan tentang isi cerita.
 - d. Guru meminta anak menyanyikan lagu "Bethet King Kong".

E. URAIAN MATERI

Sinopsis Cerita Permainan Bethet King Kong

Pagi yang cerah. Suasana desa Sembung dekat lereng Merapi. Anak-anak berlari pagi. Pino dan Tata beserta teman-temannya berkeliling desa dengan gembiranya. Mereka menuju lapangan. Di sana mereka melihat Husain dan Adnan sedang bermain Bethet King Kong. Mereka terlihat gembira dan bersemangat sekali dalam bermain. Rombongan Pino dan Tata tertarik pada permainan tersebut lalu mereka pun ikut bergabung dalam permainan. Sebelum bermain Husain bercerita tentang maksud permainan Bethet King Kong. Bethet king kong adalah burung yang besar dan indah. Paruhnya berwarna merah dan bulunya berwarna hijau mengkilat. Burung itu terbang dengan senangnya sambil meliuk-liuk di angkasa.

Husain juga menjelaskan cara bermain Bethet King Kong. Permainan ini ada lagunya. Adnan menyanyikan lagu yang akan di gunakan untuk bermain. Bethet king kong sebesar gong, Gongnya hilang, Camcao gula kacang, Sim Salabim hilang. Tata menirukan dengan semangat, Pino memperhatikan cara bermain Adnan dan Husain. Selanjutnya Pino memanggil teman-teman untuk berkumpul dan bermain Bethet King Kong. Pino yang menjadi Embok. Mereka saling berkejar kejaran. Mereka sangat gembira.

F. EVALUASI

Evaluasi Dramatisasi Cerita Permainan Bethet King Kong bertujuan untuk memahami cerita yang dibacakan, senang dan menghargai bacaan, dan menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, dan mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb).

G. DAFTAR PUSTAKA

Fidesrinur, dkk.(2015). *10 Pedoman Penerapan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2.b.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN BETHET KING KONG

A. PENGANTAR

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Bethet King Kong merupakan tahapan kedua dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media audio Permata Nusantara Track 2 yaitu Belajar Menyanyikan Lagu Permainan. Tujuan dari pemanfaatan media audio Permata Nusantara Track 2 ini adalah menyanyikan lagu dengan sikap yang benar dan bermain drama sederhana. Selain itu, dengan memanfaatkan media audio Permata Nusantara Track 2 diharapkan dapat membantu guru dalam hal mengajarkan lagu permainan dengan iringan musik. Setelah memanfaatkan Track 2, guru dapat memanfaatkan Track 3 yang berisi instrumental lagu Permainan Bethet king kong untuk melatih keberanian anak menyanyi dengan iringan musik.

B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN BETHET KING KONG

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Bethet King Kong
Tema	: Diri Sendiri
Kompetensi Inti	: KI.1 Sikap Spiritual KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Keterampilan
Kompetensi Dasar	: 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni. 4.15 Menunjukkan kemampuan dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
Lingkup Perkembangan	: V. SOSEM VI. SENI
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: V. SOSEM C. Perilaku Sosial 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih -antusias dsb). VI. SENI A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara. 1. Anak bersenandung/bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu. B. Tertarik dengan kegiatan seni 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar.
Durasi	: Menyesuaikan dengan durasi lagu permainan.
Judul Dramatisasi Cerita	: Bernyanyi
Tema	: Erna Sundari, S.Pd., M, Si.
Judul Dramatisasi Cerita	: Setyoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I
Tema	: Bambang Edi P, S.T.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Bethet King Kong.
2. Guru menguasai materi dalam media audio.
3. Media Audio Permata Nusantara memiliki tiga track, yaitu: Dramatisasi Cerita Permainan (Track 1), Cara Mengajarkan Lagu dalam Permainan (Track 2), dan Iringan Musik dari Lagu Permainan (Track 3), serta Panduan Bermain.

Ketiga track tersebut dapat digunakan dalam satu waktu tertentu atau digunakan secara bertahap. Misalnya: hari ini anak-anak diajak mendengarkan cerita tentang permainan di Track 1, esok harinya anak-anak belajar menyanyikan lagu dalam permainan seperti dapat didengarkan di Track 2, dan jika anak-anak sudah menghafal lirik lagu permainan itu, lalu ingin menyanyikannya, maka Guru dapat memutar iringan musik yang ada di Track 3 untuk mengiringi anak-anak menyanyi. Setelah itu, di lain kesempatan, anak bisa diajak untuk melakukan permainan yang sesungguhnya.

D. PETUNJUK KHUSUS PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3

1. Sebelum Pembelajaran dengan Track 2 dan 3
 - a. Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk memutar program dan memastikan bahwa program siap diputar.
 - b. Guru mengkondisikan anak untuk mendengarkan program.
 - c. Guru menyampaikan penjelasan awal (apersepsi) kepada anak mengenai program yang akan diputar, yaitu guru mengajak anak untuk belajar menyanyi bersama dengan judul "Bethet King Kong."
 - d. Guru memotivasi anak agar aktif mengikuti program yang akan diperdengarkan.
2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3
 - a. Guru dan anak terlibat aktif dalam belajar menyanyikan lagu "Bethet King Kong".
 - b. Guru dapat mematikan program audio pada bagian tertentu sesuai dengan kebutuhan.
 - c. Guru memotivasi anak agar aktif mendengarkan dan mengikuti perintah dalam media audio.
3. Setelah Mendengarkan Media Audio Permata Nusantara
 - a. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu kembali tanpa iringan musik.
 - b. Guru mengajak anak menyanyikan lagu dengan iringan instrument musik yang ada dalam media audio.
 - c. Guru meminta anak maju satu persatu menyanyikan lagu dengan iringan instrumen musik dalam media audio atau tanpa iringan (Guru memberi kebebasan kepada anak untuk memilih sendiri).
 - d. Guru mengajak anak menyanyi dengan melakukan gerakan tangan dalam permainan.

E. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Bethet King Kong

BETHET KING KONG

2/4 Riang

1	3	2	1	1	5	6	1
Be	Thet	King	Kong	Se	Be	Sar	Gong

1	3	2	1	5	5	5	1	2	3	5̇	5̇	
Gong	Nya	Hi	Lang	Cam	Ca	O	Gu	La	Ka	Cang	Sim	

1	2	3	2	1	1	
Sa	La	Bim	Hi	Lang	Lang	

F. EVALUASI

Evaluasi Belajar Menyanyikan Lagu Permainan Bethet King Kong bertujuan agar anak dapat mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih, antusias dsb.), anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu dan dapat menyanyikan lagu dengan sikap yang benar.

G. DAFTAR PUSTAKA

Fidesrinur, dkk.(2015). *10 Pedoman Penerapan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2.c.

PANDUAN GURU DALAM PRAKTIK PERMAINAN BETHET KING KONG (SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA TRACK 1, 2, DAN 3)

A. PENGANTAR

Permainan Bethet King Kong merupakan permainan yang diadaptasi dari permainan Bhethet Thing Thong dari Yogyakarta. Permainan dimulai dengan mencari tempat yang luas kemudian memilih salah satu pemain menjadi pemimpin permainan atau lazim disebut Embok. Para pemain kemudian berkerumun membentuk lingkaran dan dengan bersamaan menyanyikan lagu Bethet King Kong. Pada setiap suku kata dalam lagu tersebut si Embok menunjuk jari setiap pemain berturut-turut berputar arah ke kanan dan bila berakhir pada suku kata "Lang" maka jari yang ditunjuk oleh Embok harus ditekuk ke dalam sehingga jari semua peserta habis ditekuk ke dalam semua. Pemain yang jarinya ditekuk habis paling akhir maka dialah yang kalah atau "dadi" kemudian harus bertugas mengejar yang menang. Pemain yang tertangkap lalu ganti menjadi yang "dadi". Jika semua peserta telah pernah tertangkap maka berakhir permainan ini.

Dengan melakukan Permainan "Bethet King Kong" diharapkan anak-anak dapat berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, memahami aturan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mengendalikan diri secara wajar, tahu akan haknya, bermain dengan teman sebaya, bersifat kooperatif dengan teman, dan menunjukkan sikap toleran.

B. IDENTIFIKASI PERMAINAN BETHET KING KONG

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Bethet King Kong
Tema	: Diri Sendiri
Kompetensi Inti	: KI.1 Sikap Spiritual KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Keterampilan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu. 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain. 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia. 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia. 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.

Lingkup Perkembangan	: I. NAM II. FISIK MOTORIK III. KOGNITIF IV. BAHASA V. SOSEM VI. SENI
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: I. NAM 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb. II. FISIK MOTORIK A. Motorik kasar 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. III. KOGNITIF A. Belajar dan pemecahan masalah. 3. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial. IV. BAHASA A. Merespon Bahasa. 3. Memahami aturan dalam sebuah permainan. V. SOSEM A. Kesadaran Diri 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan situasi. 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar). B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain. 1. Tahu akan haknya. 2. Menaati aturan kelas (kegiatan aturan). C. Perilaku prososial 1. Bermain dengan teman sebaya 6. Bersifat kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleransi VI. SENI B. Tertarik dengan kegiatan seni. 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar. 3. Bermain drama sederhana.
Judul Dramatisasi Cerita	: Bermain dan Bernyanyi
Tema	: Erna Sundari, S.Pd., M, Si.
Judul Dramatisasi Cerita	: Setyoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I
Tema	: Bambang Edi P, S.T.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru sudah memanfaatkan Track 1, 2, dan 3 dari Media Audio Permata Nusantara.
2. Guru menguasai permainan yang akan dilakukan bersama anak-anak.
3. Guru mempelajari Panduan Pemanfaatan Praktik Permainan Bethet King Kong.

D. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum Memulai Permainan
 - a. Guru mengkondisikan anak didik untuk mengikuti pembelajaran.

- b. Guru menentukan setting atau lokasi untuk melakukan kegiatan bermain dan bernyanyi "Bethet King Kong." Kegiatan ini dilakukan di luar kelas.
 - c. Guru melakukan apersepsi sebelum memutar media audio.
 - d. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam bermain sambil bernyanyi, dengan judul Bethet King Kong.
2. Selama Melakukan Permainan
- a. Guru mengajak anak berdiri dan membuat lingkaran besar sambil menyanyikan lagu "berdiri dan membuat lingkaran".
 - b. Anak mendengarkan lagu "Bethet King Kong."
 - c. Guru mengatur anak membentuk dua lingkaran besar sambil bernyanyi "lingkaran kecil, lingkaran kecil, lingkaran kecil".
 - d. Anak duduk dan mendengarkan aturan permainan.
 - e. Anak berdiri didalam lingkaran sambil bergandengan tangan dan bernyanyi lagu Bethet King Kong.
 - f. Anak melakukan gerakan sesuai lagu dan aturan bermain .
 - g. Anak melakukan gerakan penenangan sambil mendengarkan musik ilustrasi tenang.
 - h. Guru mengacungkan dua jempol kepada anak sambil berkata "Bagus".
3. Setelah Melakukan Permainan
- a. Guru memancing anak untuk bertanya tentang Permainan Bethet King Kong yang baru saja mereka mainkan.
 - b. Guru memancing anak untuk bertanya tentang permainan tersebut.
 - c. Guru dan anak bersama-sama melakukan penenangan setelah bermain.
 - d. Guru memancing anak untuk bercerita tentang kesan anak-anak setelah melakukan permainan Bethet King Kong.

E. URAIAN MATERI

1. PESERTA PERMAIAN
 - a. Jumlah peserta yang baik 3-7 anak. Jika peserta lebih dari tujuh pun dapat dilakukan tetapi akan mengakibatkan permainan berjalan terlalu lama. Jadi bila jumlah pemain lebih dari 7 anak sebaiknya dijadikan lebih dari 1 kelompok. Permainan ini dapat dimainkan anak perempuan dan anak laki - laki.
2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN
 - Tanpa menggunakan alat
3. TATA CARA PERMAINAN
 - a. Anak-anak membentuk sebuah lingkaran. Sesudah membentuk lingkaran, tangan kiri mereka diangkat ke atas setinggi pinggang dengan telapak tangan tengkurap, sedang jari-jari dalam keadaan terbuka.
 - b. Setelah semua jari tangan kiri para pemain dibuka, maka si EMBOK berkewajiban memimpin jalanya permainan. EMBOK ikut berdiri dalam melakukan tugasnya. Ia menjamah jari para pemain satu persatu menuruti setiap suku kata syair lagu dengan arah memutar kekanan sambil menyanyikan lagu BETHET KING KONG semua pemain mengikuti jalannya permainan.
 - c. Apabila nyanyian itu telah sampai pada suku kata 'Lang "maka jari yang dijamah pada kata "Lang"tadi harus hilang. Caranya jari tersebut ditekuk ke dalam.
 - d. Kemudian nyanyian dilanjutkan EMBOK kembali menjamah semua jari sebelumnya sampai semua jari para pemain habis ditekuk ke dalam.

- e. Pemain yang paling akhir ditekek jarinya dianggap sebagai yang kalah dan harus DADI (Jadi), pemain lainnya sebagai pemain MENTAS.
 - f. Sesudah diketahui siapa yang DADI misalnya A, maka pemain lainnya segera bubar dan lari kesegenap penjuru, sedangkan A sebagai pemain yang DADI wajib mengejar pemain MENTAS.
 - g. Apabila telah ada yang tertangkap misalnya B, maka B ini menggantikan kedudukan A sebagai pesreta yang DADI dan wajib mengejar pemain lainnya.
 - h. Sedangkan A menjadi pemain MENTAS dan termasuk pemain yang dikejar B.
 - i. Andaikata B kemudian dapat menangkap pemain lainnya C misalnya ,maka C sekarang berkedudukan sebagai DADI C wajib mengejar pemain lainnya termasuk Byang sekarang sudah bebas.
 - j. Demikian seterusnya, dan apabila semua pemain sudah pernah tertangkap semua maka berakhirhlah permainan tersebut.
4. ATURAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN
- a. Pemain Bethet king kong dimulai dengan mencari tempat yang luas .Kemudian mereka memilih salah seorang pemain menjadi pemimpin permainan atau lazim disebut EMBOK (ibu). Misalkan yang bermain enam orang anak (A,B,C,D,E,F),maka diplihlah A menjadi EMBOK. Mereka kemudian berkerumun membentuk lingkaran .
 - b. Permainan Bethet king kong ini mempunyai seperangkat peraturan yang harus dipatuhi oleh para pemain pemainnya.
 - c. Peraturan itu adalah:
 - 1). Embok (pemimpin permaina)diplih diantara para pemain atas kesepakatan para pemain.
 - 2). Pemain harus jujur.
 - 3). Bersamaan dengan dinyanyikannya lagu Bethet king kong maka pada setiap suku kata dalam lagu tersebut si EMBOK menunjuk jari setiap pemain berturut - turut berputar arah kekanan (berlawan dengan arah jarum jam).
 - 4). Bila lagu itu berakhir pada suku kata "Lang"maka jari yang ditunjuk oleh EMBOK harus ditekek ke dalam.
 - 5). Lagu dinyanyikan berulang kali sehingga jari semua peserta habis ditekek kedalam semua.
 - 6). Bagi pemain yang jarinya ditekek habis paling akhir maka dialah yang kalah atau "dadi".
 - 7). Pemain yang kalah bertugas mengejar yang menang ,Bila dia berhasil menangkap pemain lain, maka pemain yang tertangkap ganti menjadi yang "dadi".
 - 8). Apabila semua peserta telah pernah tertangkap maka berakhirhlah permainan Bethet King Kong.
5. NOTASI LAGU PERMAINAN

6. Berikut adalah notasi lagu permainan Bethet King Kong

BETHET KING KONG

2/4 Riang

1	3	2	1	1	5	6	1
Be	Thet	King	Kong	Se	Be	Sar	Gong

1	3	2	1	5	5	5	1	2	3	5	5	
Gong	Nya	Hi	Lang	Cam	Ca	O	Gu	La	Ka	Cang	Sim	

1	2	3	2	1	1	
Sa	La	Bim	Hi	Lang	Lang	

F. EVALUASI

Evaluasi Permainan Bethet King Kong bertujuan untuk berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb., memahami aturan suatu permainan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mengendalikan diri secara wajar, tahu akan haknya, mentaati aturan kelas (kegiatan aturan), bermain dengan teman sebaya, bersifat kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleransi.

G. DAFTAR PUSTAKA

Fidesrinur, dkk.(2015). *10 Pedoman Penerapan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "BETHET KING KONG"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN (PEMANFAATAN TRACK 1)
 MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :
 Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN											
		II. BAHASA						V. SOSIAL- EMOSIONAL					
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK											
		Memahami cerita yang didengarkan		Senang dan menghargai bacaan		Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan		Menceritakan kembali cerita yang didengar		Memperlihatkan kemampuan menyesuaikan dengan situasi		Mengekspresikan emosi sesuai kondisi	
		BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													

Catatan:
BM : Belum Muncul
SM : Sudah Muncul

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "BETHET KING KONG"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN (PEMANFAATAN TRACK 2, 3)
 MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :
 Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN					
		V. SOSIAL EMOSIONAL		VI. SENI			
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK					
		Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dll.)		Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu		Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar	
		BM	SM	BM	SM	BM	SM
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							

Catatan:
BM : Belum Muncul
SM : Sudah Muncul

LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "BETHET KING KONG"
MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
PRAKTIK PERMAINAN SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA

Hari/Tanggal :

Waktu :

NO.	NAMA ANAK	I. NAM		II. FISIK MOTORIK				IV. BAHASA				V. SOSEM				VI. SENI			
		LINGKUP PERKEMBANGAN																	
		Berperilaku baik (jujur, penolong, sopan, dsb).		Melakukan permainan fisik dengan aturan		Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri		Memahami isi cerita		Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks		Menghargai keunggulan orang lain		Menunjukkan sikap toleran		Bersandung sambil mengerjakan sesuatu		Menyanyikan lagu dengan sikap benar	
BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM		
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			
5.																			
6.																			
7.																			
8.																			
9.																			
10.																			
11.																			
12.																			
13.																			
14.																			
15.																			

Catatan:

BM : Belum Muncul

SM : Sudah Muncul