

3.a.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN CING CIRIPIT

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 anak dapat berperilaku jujur dan sportif, melakukan permainan fisik dengan aturan, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, bermain dengan teman sebaya, bersikap kooperatif dengan teman dan menunjukkan sikap toleran. Selain itu, dengan mendengarkan media audio Permata Nusantara Track 1 ini diharapkan anak-anak akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Cing Ciripit yang diadaptasi dari Permainan Tradisional Anak-anak di daerah Sunda. Adapun media audio Permata Nusantara Cerita Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN CING CIRIPIT

Judul Dramatisasi Cerita	Permainan Cing Ciripit
Tema	Anggota Tubuh
Kompetensi Inti	KI.1 Sikap Spiritual KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Keterampilan
Kompetensi Dasar	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu. 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan. 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal). 4.11 Menunjuk kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).
Lingkup Perkembangan	IV. BAHASA V. SOSEM
Standar Tingkat Pencapaian : Perkembangan	II. BAHASA A. Memahami Bahasa 2. Mengulang kalimat kompleks. B. Mengungkapkan Bahasa 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 8. Melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah diperdengarkan. V. SOSIAL EMOSIONAL C. Perilaku Prososial 1. Menunjukkan sikap toleran.

Durasi	: ± 7 menit
Metode	: Bercerita
Penulis	: Yasinta Kamarati,S.Sos.
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: 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 Cing Ciripit.
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 alat pemutar audio
 - b. Guru menyiapkan ruangan dan menempatkan pemutar audio pada ruangan tersebut. Ruangan memungkinkan anak untuk dapat duduk dan mendengarkan dengan fokus.
 - c. Anak-anak diatur dalam posisi mendengarkan dalam ruangan (misal : bentuk melingkar, bentuk U, bentuk kelas, dll).
 - d. Guru melakukan apresepsi tentang cerita yang akan diputar.
2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1
 - a. Guru memutar Track 1 dari media audio Permata Nusantara Permainan Cing Ciripit.
 - b. Guru mendampingi anak-anak saat mendengarkan.
 - c. Guru mengajak anak menanggapi pertanyaan yang diberikan dari media audio.
 - d. Guru menjaga agar anak-anak tetap fokus mendengarkan.
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 menjelaskan cerita yang telah diputar, tentang daerah Lembang Bandung yang berada di daerah Jawa Barat, Tambak Ikan, bagaimana menangkap ikan, lagu Cing Ciripit yang merupakan permainan kata yang dinyanyikan oleh anak-anak Sunda untuk menggantikan hompimpa.
 - e. Guru meminta anak menyanyikan lagu Cing Ciripit.

E. URAIAN MATERI

Sinopsis Cerita Permainan Cing Ciripit

Pino dan Tata bersama keluarga berkunjung kerumah temah ayahnya, Mang Dadang di daerah Lembang Bandung. Pada suatu sore ketika mereka berjalan menuju tambak mang Dadang, mereka bertemu dengan tetangga Mang Dadang, Ian, Adit, dan Tina. Ian, Adit dan Tina sedang bermain kucing dan Tikus. Pino dan Tata diajak bergabung bermain bersama mereka. Anak-anak itu kemudian memulai permainan dengan menentukan siapa yang jadi dengan memainkan Cing Ciripit. Pino dan Tata heran dengan cara menentukan pemain jaga yang berbeda dengan daerahnya. Tina kemudian menjelaskan bagaimana caranya melakukan Cing Ciripit dan cara menyanyikannya. Mereka kemudian mencoba bermain Cing Ciripit dan mengulanginya sampai Ayah memanggil mereka untuk bersama-sama menyantap Ikan Bakar hasil tangkapan mereka yang telah dibakar oleh Mang Dadang.

F. EVALUASI

Evaluasi Dramatisasi Cerita Permainan Cing Ciripit bertujuan untuk menilai pencapaian lingkup perkembangan Bahasa, sehingga anak mampu memahami aturan dalam suatu permainan, berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, serta memiliki banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain.

G. DAFTAR PUSTAKA

Fidesrinur, dkk.(2015). *10 Pedoman Penerapan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
<http://blogkabehbaraya.blogspot.co.id/2013/10/nyanyian-permainan-anak-sunda.html>
<http://kamus-sunda.com/blog/2015/07/permainan-tradisional-sunda-cingciripit/>

3.b.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN CING CIRIPIT

A. PENGANTAR

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Cing Ciripit 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 agar anak mampu bersenandung/ bernyanyi dan menyanyikan lagu dengan sikap yang benar. 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 instrumentalia lagu Permainan Cing Ciripit untuk melatih keberanian anak menyanyi dengan iringan musik.

B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN CING CIRIPIT

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Cing Ciripit
Tema	: Anggota Tubuh
Kompetensi Inti	: KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Ketrampilan
Kompetensi Dasar	: 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. 3.15 Menenal 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.
Metode	: Bernyanyi
Penulis	: Yasinta Kamarati,S.Sos.
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: 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 Cing Ciripit.
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 menyiapkan ruangan dan menempatkan pemutar audio pada ruangan tersebut. Ruangan memungkinkan anak untuk dapat duduk dan mendengarkan dengan fokus.
 - c. Guru menyiapkan ruangan dapat di dalam maupun diluar ruangan untuk arena bermain anak-anak sehingga anak-anak leluasa bermain.
 - d. Saat belajar lagu, anak-anak diajak duduk melingkar sambil mendengarkan dan menirukan lagu yang diajarkan.
 - e. Guru meminta anak-anak untuk mengikuti instruksi guru audio dan menirukan lagu yang diajarkan.
 - f. Guru memutar Track 2.
2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3
 - a. Guru mendampingi anak-anak saat mendengarkan.
 - b. Guru mengajak anak-anak untuk menirukan lagu yang sedang diajarkan.
 - c. Guru ikut bernyanyi.
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 menanyakan beberapa pertanyaan tentang permainan dan lagu yang sudah dinyanyikan.

E. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Cing Ciripit.

CING CIRIPIT

Andante

CING CI RI PIT TU LANG BA JING KA CA PIT KA CA PIT

5

KU BU LUH PA RE BU LUH PA RE SA SEU KEUT NA

9

JOL PA DA LANG MA WA WA YANG JEK JEK NONG

F. EVALUASI

Evaluasi Belajar Menyanyikan Lagu Permainan Cing Ciripit 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.

<http://blogkabehbaraya.blogspot.co.id/2013/10/nyanyian-permainan-anak-sunda.html>

<http://kamus-sunda.com/blog/2015/07/permainan-tradisional-sunda-cingciripit/>

3.c.

PANDUAN GURU DALAM PRAKTIK PERMAINAN CING CIRIPIT (SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA TRACK 1, 2, DAN 3)

A. PENGANTAR

Permainan Cing Ciripit merupakan permainan tradisional dari Sunda. Permainan ini dapat dilakukan dengan menggunakan jari. Satu anak yang jadi, membuka telapak tangannya dan meminta temannya untuk meletakkan jari ke telapak tangannya. Seluruh pemain akan menyanyikan lagu yang berjudul Cing Ciripit. Setelah lagu selesai, anak yang jadi akan mengatupkan telapak tangannya dan berusaha menangkap jari temannya. Jari anak yang berhasil ditangkap oleh pemain jadi, akan menggantikan menjadi pemain jadi.

Dengan melakukan Permainan Cing Ciripit, diharapkan anak-anak dapat berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif. Anak dapat melakukan permainan fisik dengan aturan dan dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. Anak juga dapat memahami aturan dalam suatu permainan, mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar, bermain dengan teman sebaya serta mampu bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.

B. IDENTIFIKASI PERMAINAN CING CIRIPIT

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Cing Ciripit
Tema	: Anggota Tubuh
Kompetensi Inti	: KI.1 Sikap Spiritual KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Keterampilan
Kompetensi Dasar	: 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan. 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian. 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. 3.5 Mengenal cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain. 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.

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. Memahami Bahasa. 3. Memahami aturan dalam sebuah permainan. V. SOSEM C. Perilaku prososial 1. Bermain dengan teman sebaya. VI. SENI A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara. 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.
Metode	: Bermain dan Bernyanyi
Penulis	: Yasinta Kamarati, S.Sos.
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: 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 Cing Cirit.

D. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum Memulai Permainan

- a. Guru menyiapkan ruangan atau tempat untuk bermain.
- b. Guru menempatkan alat pemutar audio pada ruangan atau tempat untuk bermain tersebut.
- c. Guru membagi anak ke dalam kelompok, agar anak dapat memainkan permainan Cing Cirit secara bersama.
- d. Guru menjelaskan secara singkat tentang cara melakukan permainan dan memberikan contoh.
- e. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu cing cirit bersama-sama.

2. Selama Melakukan Permainan

- a. Guru memimpin permainan.
- b. Guru ikut dalam permainan, dan ikut menyanyi bersama anak-anak.
- c. Guru mengatur jalannya permainan dan mengarahkan anak untuk terlibat dalam permainan.

3. Setelah Melakukan Permainan

- a. Guru memancing anak untuk bertanya tentang Permainan Cing Ciripit 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 Cing Ciripit.

E. URAIAN MATERI

1. PESERTA PERMAINAN
 - a. Jumlah peserta 5 anak.
2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN
Permainan ini tidak membutuhkan peralatan tertentu.
3. TATA CARA PERMAINAN
 - 1) Anak dibagi kedalam kelompok yang terdiri dari minimal 4 orang anak atau maksimal 6 orang anak.
 - 2) Guru menunjuk satu anak yang jadi.
 - 3) Anak- anak berbaris membentuk sebuah lingkaran
 - 4) Anak yang jadi akan membuka telapak tangannya dan menempatkan di tengah lingkaran.
 - 5) Anak-anak lain (yang tidak jadi) akan meletakkan jari telunjuknya ke telapak tangan anak yang jadi.
 - 6) Semua anak kemudian menyanyikan lagu CING CIRIPIT :
Cingciripit
Tulang baging kacepit
Kacapit ku bulu pare
Bulu pare seuseukeutna
Jol pa dalang
Mawa wayang jek jek nong
 - 7) Pada kalimat **Mawa wayang jek jek nong**, anak yang jadi akan menggenggamkan telapak tangannya mencoba menangkap satu jari temannya.
 - 8) Apabila anak yang jadi berhasil menangkap jari temannya, maka temannya yang tertangkap tersebut akan menggantikan posisinya.
 - 9) Demikian selanjutnya permainan ini diulang-ulang hingga selesai.
4. ATURAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN
 - 1) Satu orang jadi, ditunjuk oleh Guru.
 - 2) Satu orang yang jadi harus membuka tangannya dan ketika lagu selesai harus menangkap jari temannya.
 - 3) Anak yang tertangkap jarinya menggantikan anak yang jadi
 - 4) Seluruh anak menyanyikan lagu Cing Ciripit ketika permainan dilakukan.

Berikut adalah notasi lagu permainan Cing Ciripit

CING CIRIPIT

Andante

5
CING CI RI PIT TU LANG BA JING KA CA PIT KA CA PIT

9
KU BU LUH PA RE BU LUH PA RE SA SEU KEUT NA

JOL PA DA LANG MA WA WA YANG JEK JEK NONG

F. EVALUASI

Evaluasi Permainan "Cing Ciripit bertujuan agar anak untuk dapat berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb., melakukan permainan fisik dengan aturan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial, memahami aturan dalam sebuah permainan, bermain dengan teman sebaya, dan anak dapat bersenang-nandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.

G. DAFTAR PUSTAKA

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

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "CING CIRIPIT"
 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					
		A. Memahami Bahasa		B. Mengungkapkan Bahasa			
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK					
		Mengulang kalimat yang lebih kompleks		Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks		Melanjutkan cerita yang diperdengarkan	
		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 "CING CIRIPIT"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 BELAJAR LAGU PERMAINAN (PEMANFAATAN TRACK 3, 4)
 MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :
 Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN: II BAHASA					
		A. Anak memiliki sikap estetis		B. Anak tertarik dengan kegiatan seni			
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK					
		Bersenandung sambil mengerjakan sesuatu		Mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi		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 "CING CIRIPIT"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 PRAKTIK PERMAINAN SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :

Waktu :

NO.	NAMA ANAK	NAM		BAHASA		KOGNITIF		SOSEM		SOSEM		FISIK MOTORIK				SENI	
		TINGKAT PERENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK															
		Anak dapat berperilaku jujur, sportif, dll.		Anak dapat memahami aturan permainan		Menunjukkan sikap kreatif		Melihatkan kemampuan menyesuaikan situasi		Bermain dengan teman sebaya		Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi		Melakukan permainan fisik dengan aturan		Bersenandung sambil mengerjakan sesuatu	
		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