

4.a.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN CITA-CITAKU

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 memahami aturan dalam suatu permainan serta mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, mampu melanjutkan sebagian cerita yang telah di perdengarkan, serta menunjukkan sikap toleran saat mendengarkan cerita. Selain itu, dengan mendengarkan media audio Permata Nusantara Track 1 ini diharapkan anak-anak akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Cita-citaku yang diadaptasi dari permainan "Polisi Numpang Tanya". Adapun Media Audio Permata Nusantara Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN CITA-CITAKU

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Cita-citaku
Tema	: Pekerjaan
Kompetensi Inti	: 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 oranglain berbicara) 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca). 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 4.10 Menunjukkan bahasa reseptif (menyimak dan membaca). 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa secara ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
Lingkup Perkembangan	: IV. BAHASA V. SOSEM
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: IV. BAHASA A. Memahami Bahasa. 3. Memahami cerita yang dibacakan/diperdengarkan B. Mengungkapkan Bahasa 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 6. Melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan. V. SOSEM V. SOSEM B. Perilaku Sosial 3. Menunjukkan sikap toleran.
Durasi	: ± 7 menit
Metode	: Bercerita
Penulis	: Dwi Ristiyani, S.Pd.AUD.
Pengkaji Materi	: Nur Hayati, S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: Suparti, S.Pd.,M.Pd.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Cita-citaku.
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 membangun fokus dan perhatian anak pada kegiatan di kelas dengan menempel gambar polisi, petugas pemadam kebakaran dan dokter.
- b. Guru melakukan apersepsi.
- c. Guru menenangkan anak untuk mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan.
- d. Guru menjelaskan kegiatan yang akan di laksanakan.
- e. Guru mengajak anak mengikuti kegiatan dengan memanfaatkan Media Audio Permainan Cita-citaku pada Track 1.
- f. Guru mengajak anak-anak mendengarkan media audio Track 1 yang berisi dramatisasi permainan untuk memberikan gambaran utuh dari permainan tradisional yang akan dilakukan anak-anak.
- g. Guru mengajak anak agar tenang mendengarkan MA Permata Nusantara Track 1.

2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

- a. Guru membimbing anak jika ada anak yang kurang fokus mengikuti kegiatan.
- b. Guru meminta anak untuk mendengarkan dengan tenang dan merespon sapaan tokoh audio.

3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

- a. Guru memancing anak untuk bertanya mengenai media audio yang telah diputarkan. Misalnya bertanya tentang tokoh cerita, waktu dan tempat dalam cerita, permainan yang dilakukan dalam cerita, dsb.
- b. Guru bertanya pada anak mengenai isi cerita dramatisasi Permainan Cita-citaku yang telah diputar.
- c. Guru menyimpulkan inti sari dari jawaban anak-anak.
- d. Guru bertanya tentang kesan anak-anak setelah mendengarkan Track 1.
- e. Guru memberikan kesempatan pada anak-anak yang mau menceritakan kembali cerita yang telah di dengar di track 1.
- f. Guru mengajak anak untuk bermain peran mengenai pekerjaan yang ada dalam cerita.
- g. Guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu dalam permainan dengan mendengarkan Track 2 pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

E. URAIAN MATERI

Sinopsis Cerita Permainan Cita-citaku

"Nguing, nguing, nguing," suara sirine dari pedam kebakaran yang tiba di lapangan saat petugas melakukan simulasi pemadaman kebakaran begiti menarik perhatian Pino, Tata, dan teman-temannya. Dengan sigap dan cepat para pemadam mematikan api yang berkobar. Polisi dengan tenang mengamankan para warga. Dokter dan perawat menolong para korban kebakaran. Simulasi kebakaran kali ini membuat anak-anak sangat senang melihat para petugas yang selalu siap dan sigap.

Setelah simulasi selesai, Joni mengajak anak-anak untuk melakukan Permainan Cita-citaku. Mereka melakukan hompimpa untuk mencari pemenang. Pino menjadi pemenang pertama. Mereka lalu membuat lingkaran sambil bernyanyi lagu Permainan Cita-citaku. Satu per satu anak-anak menyebutkan jenis-jenis pekerjaan. Tiba giliran Abel, dia tidak dapat menyebutkan jenis pekerjaan. "Abel jadi..." , teriak yang lain. Mereka pun lalu berlari berhamburan. Abel hampir mengenai badan Joni. Namun Joni bisa jongkok sehingga Abel tidak bisa menyentuhnya. Abel terus berlari untuk menyambar teman-temannya. Pino berhasil menepuk badan Joni sehingga Joni bisa berlari kembali. Permainan semakin seru karena tidak ada anak yang kena sambaran Abel. Akhirnya Tata pun terkena tepukan Abel. Pada putaran kedua ini, ada sedikit perselisihan antara Pino dan Joni ketika Joni memakai jawaban Dino saat urutannya tiba. Joni menganggap Pino curang, padahal tidaklah demikian. Perselisihan itu akhirnya bisa terselesaikan dengan baik.

Permainan dilanjutkan kembali dan semakin seru. Setelah merasa kelelahan, akhirnya permainan pun diakhiri. Anak-anak istirahat sambil asyik bercerita tentang Permainan Cita-citaku. Mereka pun berpamitan dan pulang ke rumah masing-masing dengan hati riang.

F. EVALUASI

Evaluasi Dramatisasi Cerita Permainan Cita-citaku bertujuan agar anak dapat memahami aturan dalam suatu permainan serta mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, mampu melanjutkan sebagian cerita/ dongen yang telah di perdengarkan, serta menunjukkan sikap toleran saat mendengarkan cerita.

G. DAFTAR PUSTAKA

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

Saputra, Zepe Heru. *Cita-Citaku,(Lagu Anak Tentang Cita-cita Jadi Dokter, Lagu Profesi, Lagu Pekerjaan, Tematik, Pendidikan Anak Usia Dini, Lagu Mengajar Anak)*. <http://lagu2anak.blogspot.co.id/2010/09/cita-citaku-lagu-anak-karya-kak-zepe.html>. Diunduh 10 Maret 2016.

Sareng, Hadriyanti dan Kuswardani, Rahayu. *THE USE OF "POLISI NUMPANG TANYA" GAME TO TEACH SPEAKING OF THINGS AROUND ME TO THE SEVENTH GRADERS*. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/10539/13725>. Diunduh 10 Maret 2016.

4.b.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN CITA-CITAKU

A. PENGANTAR

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Cita-citaku 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 dapat menunjukkan rasa percaya diri, senang mendengarkan berbagai macam alat musik atau lagu kesukaanya serta mampu bernyanyi sendiri. Selain itu, dengan memanfaatkan media audio Permata Nusantara Track 2 diharapkan guru dapat terbantu dalam mengajarkan lagu permainan. Setelah memanfaatkan Track 2, guru dapat memanfaatkan Track 3 yang berisi instrumental lagu Permainan Cita-citaku untuk melatih keberanian anak menyanyi dengan iringan musik.

B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN CITA-CITAKU

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Cita-citaku
Tema	: Pekerjaan
Kompetensi Inti	: KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Keterampilan
Kompetensi Dasar	: 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
Lingkup Perkembangan	: V. SOSEM VI. SENI
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: V. SOSEM C. Perilaku Sosial 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain. VI. SENI B. Tertarik dengan kegiatan seni. 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar
Durasi audio	: Menyesuaikan dengan durasi lagu permainan.
Metode	: Bernyanyi
Penulis	: Dwi Ristiyani, S.Pd.AUD
Pengkaji Materi	: Nur Hayati, S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: Suparti, S.Pd., M.Pd.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Cita-citaku.
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. Pembukaan dengan apersepsi singkat, misalnya tanya jawab tentang nama-nama bunga.
- b. Guru menenangkan anak untuk mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan.
- c. Guru mengulas lagu yang didengar pada saat anak-anak mendengarkan lagu Permainan Cita-citaku.
- d. Guru mengajak anak-anak mendengarkan media audio Track 2 yang berisi pembelajaran lagu permainan Cita-citaku.
- e. Guru mengajak anak ikut menyanyikan lagu Permainan Cita-citaku.

2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3

- a. Guru memutar media audio MA Permata Nusantara pada Track 2.
- b. Guru meminta anak untuk mendengarkan dan mengikuti perintah-perintah yang diberikan dari media audio.
- c. Guru membimbing anak jika ada yang kurang fokus mengikuti kegiatan.
- d. Guru menenangkan bila ada anak yang tidak fokus mengikuti pembelajaran bernyanyi dengan menggunakan Track 2.
- e. Anak diajak menirukan lagu permainan Cita-citaku.

3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3

- a. Guru bertanya pada anak tentang isi materi dalam track 2.
- b. Guru bertanya tentang kesan anak-anak setelah mendengarkan Track 2.
- c. Guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu yang sudah didengar.
- d. Guru dan anak-anak menyanyikan lagu bersama-sama.
- e. Guru dapat memanfaatkan instrument lagu permainan Cita-citaku pada Track 3 untuk mengiringi anak bernyanyi.
- f. Guru memberikan kesempatan pada anak yang mau bernyanyi sendiri di depan kelas.

E. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Cita-citaku.

CITA-CITAKU

$\overline{3} \quad \overline{5} \quad \overline{3} \quad \overline{5} \quad 1 \quad \star \quad \star \quad \star$
Ci - ta ci - ta - ku

$\overline{.} \quad \overline{1} \quad \overline{2} \quad \overline{3} \quad 5 \quad \star \quad \star \quad \star$
Ji - ka a - ku

$\overline{.} \quad \overline{3} \quad \overline{4} \quad \overline{3} \quad 2 \quad \star \quad \star \quad \star$
Be - sar nan - ti

$\overline{.} \quad \overline{2} \quad \overline{2} \quad \overline{3} \quad 4 \quad \star \quad \star \quad \star$
A - ku i - ngin

$\overline{5} \quad 4 \quad 3 \quad \star \quad \star \quad \star$
Ber - bak - ti

$\overline{.} \quad \overline{3} \quad \overline{4} \quad \overline{2} \quad 1 \quad \star \quad \star \quad \star$
Pa - da ne - gri Mu - la - i

F. EVALUASI

Evaluasi belajar menyanyikan lagu permainan Cita-citaku agar anak dapat menunjukkan rasa percaya diri, senang mendengarkan berbagai macam alat musik atau lagu kesukaanya serta mampu bernyanyi sendiri.

G. DAFTAR PUSTAKA

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

Saputra, Zepe Heru. *Cita-Citaku,(Lagu Anak Tentang Cita-cita Jadi Dokter, Lagu Profesi, Lagu Pekerjaan, Tematik, Pendidikan Anak Usia Dini, Lagu Mengajar Anak)*. <http://lagu2anak.blogspot.co.id/2010/09/cita-citaku-lagu-anak-karya-kak-zepe.html>. Diunduh 10 Maret 2016.

Sareng, Hadriyanti dan Kuswardani, Rahayu. *THE USE OF "POLISI NUMPANG TANYA" GAME TO TEACH SPEAKING OF THINGS AROUND ME TO THE SEVENTH GRADERS*. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/10539/13725>. Diunduh 10 Maret 2016.

4.c.

PANDUAN GURU DALAM PRAKTIK PERMAINAN CITA-CITAKU (SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA TRACK 1, 2, DAN 3)

A. PENGANTAR

Permainan Cita-citaku merupakan permainan anak-anak yang diadaptasi dari permainan Polisi Numpang Tanya. Permainan ini sering dimainkan anak-anak dengan menyebutkan beberapa kata yang sejenis misalnya jenis pekerjaan, nama buah, nama bunga dll. Permainan ini dimainkan oleh beberapa anak yang berdiri membentuk lingkaran, kedua tangan anak-anak berada di samping menyatu dengan anak yang ada di sampingnya.

Dengan melakukan Permainan Cita-citaku diharapkan anak mampu berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial, memahami aturan dalam suatu permainan, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mampu bermain dengan teman serta anak mampu bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.

B. IDENTIFIKASI PERMAINAN CITA-CITAKU

Judul Dramatisasi Cerita	:	Permainan Cita-citaku
Tema	:	Pekerjaan
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. 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan kerjasama. 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan gerakan motorik kasar dan halus. 3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dalam perilaku kreatif. 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 3.15 Mengetahui dan menghasilkan beberapa karya dan aktivitas seni. 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus. 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. 4.15 Mengetahui dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.
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 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. III. KOGNITIF A. Belajar dan pemecahan masalah. 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial. IV. BAHASA A. Memahami Bahasa. 1. Memahami aruran dalam suatu permainan. B. Mengungkapkan Bahasa 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. V. SOSEM A. Kesadaran Diri 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi C. Perilaku Prosocial 1. Bermain dengan teman VI. SENI A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara. 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.
Metode	: Bermain dan Bernyanyi
Penulis	: Dwi Ristiyani,S,Pd.AUD
Pengkaji Materi	: Nur Hayati, S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: Suparti, S.Pd.,M.Pd.

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 Cita-citaku.

D. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum Memulai Permainan

- a. Guru menyiapkan tempat untuk bermain.
- b. Guru mengkondisikan anak untuk melakukan permainan Cita-citaku.
- c. Guru menjelaskan nama permainan, asal daerah permainan, cara bermain dan aturan permainan kepada anak-anak.
- d. Guru memimpin anak untuk menentukan peran anak dalam permainan (misalnya dengan hompimpa, suit panjang pendek, dsb).
- e. Guru membimbing anak melakukan permainan tanpa iringan musik.
- f. Guru memastikan anak dapat memahami dan melakukan permainan sesuai cara dan aturan permainan.

2. Selama Melakukan Permainan

- a. Guru membimbing anak dalam melakukan permainan.
- b. Guru memotivasi anak selama permainan berlangsung.
- c. Guru memberikan penghargaan dan apresiasi kepada pemain terpilih.
- d. Guru memberi penguatan kepada anak yang belum mau terlibat dalam permainan.
- e. Guru member apresiasi kepada semua anak yang telah terlibat dalam permainan.

3. Setelah Melakukan Permainan

- a. Guru memberikan apresiasi dan penghargaan kepada pemain terpilih.
- b. Guru memberi penguatan kepada anak yang belum mau terlibat dalam permainan.
- c. Guru memberi apresiasi pada semua anak yang terlibat dalam permainan.
- d. Guru menjelaskan pesan moral dalam permainan Cita-citaku.

E. URAIAN MATERI

1. PESERTA PERMAIAN

Peserta permainan Cita-citaku berjumlah 4- 10 anak.

2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN

Dalam permainan Cita-citaku tidak membutuhkan peralatan khusus.

3. TATA CARA PERMAINAN

- a. Anak-anak diajak berkumpul di lapangan atau halaman sekolah.
- b. Anak-anak menentukan pemain pertama dengan hompimpah.
- c. Anak-anak membuat lingkaran dengan menyatukan kedua telapak tangan menghadap ke atas. Tangan kanan A bertemu dengan tangan kiri B, tangan kanan B bertemu dengan tangan kiri C dan selanjutnya sampai membuat lingkaran.
- d. Anak-anak bermain sambil menyanyikan lagu "Cita-citaku" diselingi tepuk tangan.
- e. Jika lagu sudah sampai pada "Mulai " maka anak yang menang dalam hompimpa dapat memulai dengan menyebutkan jenis-jenis pekerjaan.
- f. Jika salah satu pemain tidak dapat menyebutkan salah satu jenis pekerjaan, anak tersebut berarti kalah atau "dadi" dan harus keluar dari lingkaran.
- g. Anak yang lain berlari untuk menghindari tangkapan atau kejaran pemain yang jadi.
- h. Jika pemain "dadi" sudah dekat dan pemain lain tidak ingin terkena sambaran tangannya, pemain yang lain harus jongkok.
- i. Pemain yang jongkok bisa berdiri jika ditepuk pemain lain yang berlari.

4. ATURAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN

- a. Permainan dimulai dengan hompimpah.
- b. Anak yang menang dalam hompimpah memulai permainan untuk pertama kali.
- c. Anak yang kalah atau tidak dapat menyebutkan jenis pekerjaan, akan jadi pemain "dadi" atau jadi.
- d. Anak yang lain berlari untuk menghindari tangkapan atau kejaran pemain yang jadi.
- e. Pemain yang jongkok bisa berdiri jika ditepuk pemain lain yang berlari.

5. NOTASI LAGU PERMAINAN

CITA-CITAKU

$\overline{3} \ \overline{5} \ \overline{3} \ \overline{5} \ 1 \ \star \ \star \ \star$
Ci - ta ci - ta - ku

$\overline{.} \ \overline{1} \ \overline{2} \ \overline{3} \ \overline{5} \ \star \ \star \ \star$
Ji - ka a - ku

$\overline{.} \ \overline{3} \ \overline{4} \ \overline{3} \ \overline{2} \ \star \ \star \ \star$
Be - sar nan - ti

$\overline{.} \ \overline{2} \ \overline{2} \ \overline{3} \ \overline{4} \ \star \ \star \ \star$
A - ku i - ngin

$\overline{5} \ \overline{4} \ \overline{3} \ \star \ \star \ \star$
Ber - bak - ti

$\overline{.} \ \overline{3} \ \overline{4} \ \overline{2} \ \overline{1} \ \star \ \star \ \star$
Pa - da ne - gri Mu - la - i

F. EVALUASI

Evaluasi Permainan Cita-citaku bertujuan agar anak mampu berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial, memahami aruran dalam suatu permainan, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mampu bermain dengan teman serta anak mampu bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.

G. DAFTAR PUSTAKA

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

Saputra, Zepe Heru. *Cita-Citaku, (Lagu Anak Tentang Cita-cita Jadi Dokter, Lagu Profesi, Lagu Pekerjaan, Tematik, Pendidikan Anak Usia Dini, Lagu Mengajar Anak)*. <http://lagu2anak.blogspot.co.id/2010/09/cita-citaku-lagu-anak-karya-kak-zepe.html>. Diunduh 10 Maret 2016.

Sareng, Hadriyanti dan Kuswardani, Rahayu. *THE USE OF "POLISI NUMPANG TANYA" GAME TO TEACH SPEAKING OF THINGS AROUND ME TO THE SEVENTH GRADERS*. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/10539/13725>. Diunduh 10 Maret 2016.

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "CITA-CITAKU"
 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							
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK							
		BAHASA						SOSEM	
		Memahami aturan dalam suatu permainan		Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks		Melanjutkan sebagian cerita yang telah didengarkan		Menunjukkan sikap toleran	
		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 "CITA-CITAKU"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 BELAJAR LAGU PERMAINAN (PEMANFAATAN TRACK 2, 3)
 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	
		SOSEM		SENI	
		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 "CITA-CITAKU"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 PRAKTIK PERMAINAN SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :

Waktu :

NO.	NAMA ANAK	NAM		FISIK MOTORIK		KOGNITIF		BAHASA		SOSEM				SENI			
		TINGKAT PERENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK															
		Berperilaku jujur, penolong, sopan, sportif, dsb.		Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi		Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari		Memahami aturan permainan		Memiliki lebih banyak kata untuk ekspresikan ide.		Melihatkan kemampuan menyesuaikan dengan situasi		Bermain dengan teman		Anak 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