

5.a.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN CUK CUK BIMBI

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 adalah pengembangan Bahasa yakni anak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang didengar dan dirasa. Pengembangan lainnya yaitu Kognitif, bagaimana anak memiliki rasa ingin tahu, anak memiliki rasa percaya diri dan anak dapat memecahkan masalah sederhana. Selain itu diharapkan anak dapat menyebut nama teman. Dengan mendengarkan media audio Permata Nusantara Track 1, anak diharapkan akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Cuk Cuk Bimbi yang berasal dari Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Media audio Permata Nusantara Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN CUK CUK BIMBI

Judul Dramatisasi Cerita	: Cuk Cuk Bimbi
Tema	: Diri Sendiri
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 2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. 3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
Lingkup Perkembangan	: Bahasa dan Kognitif
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: Bahasa (Memahami Bahasa) - Anak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. Kognitif (Belajar dan Pemecahan Masalah) - Anak memiliki rasa ingin tahu. - Anak memiliki rasa percaya diri. - Anak dapat mengetahui cara memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. - Anak dapat menyebut nama teman.

Durasi audio	: ± 10 menit
Metode	: Bercerita
Penulis	: Roni Ismiyatun, S.Pd.I, M.Si
Pengkaji Materi	: Setyoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I.
Pengkaji Media	: Mariana Susanti, S.Sos., M.A.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Cuk Cuk Bimbi.
2. Guru menguasai materi dalam media audio.
3. Media Audio Permata Nusantara memiliki tiga track, yaitu: Dramatisasi Cerita Permainan (Track 1), Cara Mengajarkan Lagu yang Ada dalam Permainan (Track 2), dan Iringan Musik dari Lagu Permainan (Track 3).
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 mendengarkan dan memahami isi MA Permata Track 1 berjudul Permainan Cuk Cuk Bimbi.
- b. Guru memastikan bahwa program MA Permata Nusantara Track 1 siap diputar.
- c. Guru memberikan apersepsi tentang diri sendiri dan memberikan gambaran tentang Kota Banjarmasin di Kalimantan Selatan.
- d. Guru bisa menunjukkan media gambar untuk lebih memperjelas gambaran anak tentang lokasi Kota Banjarmasin.
- e. Guru mengkondisikan anak untuk mendengarkan dramatisasi cerita permainan Cuk Cuk Bimbi.

2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

- a. Guru memberi motivasi kepada anak untuk tenang mendengarkan cerita sampai selesai.
- b. Guru mengapresiasi anak dengan bahasa tubuh (senyum, acungan jempol, dll).
- c. Guru dan anak merespon secara aktif setiap pernyataan, pertanyaan, atau sapaan yang disampaikan oleh tokoh dan guru audio.

3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

- a. Guru melakukan tanya jawab tentang cerita Permainan Cuk Cuk Bimbi.
- b. Guru meminta satu anak laki-laki dan satu anak perempuan untuk secara bergantian menceritakan cerita Permainan Cuk Cuk Bimbi dengan bahasa mereka sendiri.
- c. Guru melakukan evaluasi.
- d. Guru memberi apresiasi kepada anak.

E. URAIAN MATERI

Sinopsis Cerita Permainan Cuk Cuk Bimbi

Pino dan Tata sangat menikmati keindahan Kalimantan Selatan, sehingga ketika liburan sekolah tiba Pino dan Tata kembali berlibur ke rumah Pak Cik atau Paman. Pino dan Tata memiliki sepupu perempuan, putra Pak Cik yang bernama Septa. Ternyata, Septa sangat menggemari pantun. Di rumah, Septa sering mengucapkan pantun yang lucu. Karena Pino dan Tata terlihat sangat ingin mempelajari pantun, maka Septa mengajak Pino dan Tata melakukan sebuah permainan pantun asli Banjarmasin. Ini adalah permainan Cuk Cuk Bimbi. Syair pantunnya dilagukan. Lirik pantunnya: Cuk cuk bimbi, bimbiku dalam sarunai, tacuk takulibi, muhanya kaya panai, sagincu liu-liu, sagincu liu-liu. Isi pantun cuk cuk bimbi adalah menggoda temannya yang cemberut. Pino dan Tata tertawa terbahak-bahak mendengar Septa menyanyikan pantun Cuk Cuk Bimbi. Sesudah itu, Pino, Tata, dan Septa mencari satu benda kecil yang bisa digenggam. Setelah itu mereka hompimpa. Ternyata yang kalah adalah Tata, maka Tata harus duduk menelungkup, sementara Pino dan Septa memainkan benda kecil itu di punggung Tata sambil menyanyi. Setelah lagu selesai, Tata bangkit dan menebak Pino yang memegang benda kecil. Tebakan Tata salah, sehingga Tata harus duduk telungkup lagi. Permainan berjalan makin seru karena mereka bergantian menjadi anak yang duduk menelungkup.

F. EVALUASI

Evaluasi Dramatisasi Cerita Permainan Cuk Cuk Bimbi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan Bahasa dan Kognitif anak.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Bullat, Kang Aden. 2012. *Permainan Anak Tradisional Kalimantan*. Diakses dari indonesiateam4.blogspot.co.id/2015/11/Permainan-anak-tradisional-kalimantan.html pada tanggal 20 Februari 2016.
- Lis. tt. *Pantun Permainan Cuk Cuk Bimbi*. Diakses dari <http://kabarbanjarmasin.com/posting/pantun-permainan-cuk-cuk-bimbi.html#sthash.mtAWz3Lr.dpuf> pada tanggal 7 Maret 2016.

5.b.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 BELAJAR MENYANYIKAN LAGU PERMAINAN CUK CUK BIMBI

A. PENGANTAR

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Cuk Cuk Bimbi 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 adalah pengembangan Bahasa, yakni anak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. Pengembangan Seni, yakni anak memiliki sikap estetis, dan pengembangan Fisik Motorik yakni anak dapat melakukan gerakan antisipasi (menggenggam benda kecil yang diberikan dengan cepat). 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 Cuk Cuk Bimbi untuk melatih keberanian anak menyanyi dengan iringan musik.

B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN CUK CUK BIMBI

Judul Dramatisasi Cerita	:	Cuk Cuk Bimbi
Tema	:	Diri Sendiri
Kompetensi Inti	:	KI.1. Sikap Spiritual KI.2. Sikap Sosial KI.3. Pengetahuan KI.4. Keterampilan
Kompetensi Dasar	:	2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. 3.3. Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. 4.3. Menggunakan anggota tubuh pengembangan motorik kasar dan halus. 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca). 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).
Lingkup Perkembangan	:	Bahasa, Seni, Fisik Motorik
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	:	1. Bahasa (Memahami Bahasa) - Anak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. 2. Seni (Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara) - Anak memiliki sikap estetis. 3. Fisik Motorik Halus - Anak dapat melakukan gerakan antisipasi (menggenggam benda kecil yang diberikan dengan cepat).

Durasi audio	: 11 menit
Metode	: Bernyanyi
Penulis	: Roni Ismiyatun, M.Si.
Pengkaji Materi	: Rina Wulandari, S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: Mariana Susanti, S.Sos., M.A.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Cuk Cuk Bimbi.
2. Guru menguasai materi dalam media audio.
3. Media Audio Permata Nusantara memiliki tiga track, yaitu: Dramatisasi Cerita Permainan (Track 1), Cara Mengajarkan Lagu yang Ada dalam Permainan (Track 2), dan Iringan Musik dari Lagu Permainan (Track 3).
4. 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.

D. PETUNJUK KHUSUS PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3

1. Sebelum Pembelajaran dengan Track 2 dan 3

- a. Guru memastikan bahwa sebelumnya sudah mengajak anak melakukan kegiatan mendengarkan Track 1 Permata Nusantara yang berisi Dramatisasi Cerita Permainan Cuk Cuk Bimbi.
- b. Guru mendengarkan dan memahami Track 2 dan 3.
- c. Guru menjelaskan tentang lagu Cuk Cuk Bimbi kepada anak.
- d. Guru menyanyikan lagu Cuk Cuk Bimbi.
- e. Guru mengkondisikan dan memotivasi anak-anak untuk mendengarkan Track 2 dan 3.

2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3

- a. Guru ikut mendengarkan track 2 dan 3.
- b. Guru dan anak terlibat aktif dalam mengikuti nyanyian yang diajarkan tokoh dan guru audio di Track 2 Permata Nusantara.
- c. Guru dan anak merespon setiap pertanyaan, pernyataan, atau perintah yang diberikan guru audio atau tokoh di dalam Track 2 Permata Nusantara.
- d. Guru memberikan apresiasi kepada anak, baik dengan bahasa lisan maupun bahasa tubuh (misal: ucapan bagus, hebat atau senyuman dan acungan jempol).

3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3

- a. Guru mengajak anak menyanyikan lagu permainan Cuk Cuk Bimbi dengan iringan musik yang ada di Track 3 Permata Nusantara.
- b. Guru mengajak anak untuk melakukan permainan Cuk Cuk Bimbi sesuai aturan dan tata cara permainan.
- c. Anak melakukan permainan Cuk Cuk Bimbi dengan didampingi Guru.
- d. Setelah permainan selesai, Guru menanyakan kepada anak tentang kesan yang mereka rasakan setelah melakukan permainan Cuk Cuk Bimbi.
- e. Guru memberi penguatan tentang nilai moral yang didapat dari permainan Cuk Cuk Bimbi.

E. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Cuk Cuk Bimbi :

CUK CUK BIMBI 1

PERMAINAN ANAK NUSANTARA
ASAL KALIMANTAN SELATAN

1 CUK CUK BIM BI 2 BI BIM BI 3 DA LAM SA RU 4 NAI TA CU

5 CUK TA KU LI 6 BI MU HA 7 NYA KA YA PA 8 NAI SA GIN

9 CU LI U LI 10 U SA GIN 11 CU LI U LI 12 U

F. EVALUASI

Evaluasi Belajar Menyanyikan Lagu Permainan Cuk Cuk Bimbi bertujuan agar kemampuan bahasa, seni anak berkembang dengan optimal.

G. DAFTAR PUSTAKA

Bullat, Kang Aden. 2012. *Permainan Anak Tradisional Kalimantan*. Diakses dari indonesiateam4.blogspot.co.id/2015/11/Permainan-anak-tradisional-kalimantan.html pada tanggal 20 Februari 2016.

Lis. tt. *Pantun Permainan Cuk Cuk Bimbi*. Diakses dari <http://kabarbanjarmasin.com/posting/pantun-permainan-cuk-cuk-bimbi.html#sthash.mtAWz3Lr.dpuf> pada tanggal 7 Maret 2016.

5.c.

PANDUAN GURU DALAM PRAKTIK PERMAINAN CUK CUK BIMBI

(SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA TRACK 1, 2, DAN 3)

A. PENGANTAR

Permainan Cuk Cuk Bimbi merupakan permainan anak yang berasal dari Kalimantan Selatan. Permainan dilakukan oleh 4-6 anak. Permainan ini menggunakan alat berupa benda kecil yang bisa digenggam, seperti: kerikil, kayu kecil, kertas, dll. Permainan dimulai dengan mencari siapa yang akan menjadi si penebak. Caranya dengan hom pimpah dan suit. Bagi anak yang menjadi si penebak harus bisa menebak siapa anak yang menggenggam benda kecil tersebut. Anak yang tidak jadi penebak, kompak menjaga kerahasiaan pemegang. Jika tebakan tepat, maka yang memegang bergantian jadi si penebak. Permainan ini mengandung unsur menang dan kalah. Dengan melakukan Permainan Cuk Cuk Bimbi diharapkan anak dapat mengembangkan kemampuan Bahasa, yakni anak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. Kognitif, yakni anak memiliki rasa ingin tahu, anak memiliki rasa percaya diri, anak memiliki dapat memecahkan masalah sederhana, anak dapat menyebut nama tema. Seni, yakni anak memiliki sikap estetis. Fisik Motorik, anak dapat melakukan gerakan antisipasi (menggenggam benda kecil yang diberikan dengan cepat). Sosial Emosional, yakni anak memiliki rasa percaya diri, anak memiliki rasa sabar, anak memiliki sikap tanggungjawab, anak dapat menjalin pertemanan dengan anak lain. Nilai Agama dan Moral, yakni anak dapat menghargai oranglain, anak memiliki sikap jujur.

B. IDENTIFIKASI PERMAINAN CUK CUK BIMBI

Judul Dramatisasi Cerita	: Cuk Cuk Bimbi
Tema	: Diri Sendiri
Kompetensi Inti	: KI.1 Sikap Spiritual KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Keterampilan
Kompetensi Dasar	: BAHASA 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca). 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca). KOGNITIF 2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. 3.5. Mengenal cara memecahkan masalah sehari- hari dan berperilaku kreatif. 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. FISIK MOTORIK. 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi & gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.

	<p>4.3. Menggunakan anggota tubuh pengembangan motorik kasar dan halus.</p> <p>SOSIAL EMOSIONAL</p> <p>2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.</p> <p>2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.</p> <p>2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab.</p> <p>3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain.</p> <p>4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.</p> <p>NILAI AGAMA DAN MORAL</p> <p>2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.</p>
Lingkup Perkembangan	<p>I. NAM</p> <p>II. FISIK MOTORIK</p> <p>III. KOGNITIF</p> <p>IV. BAHASA</p> <p>V. SOSEM</p> <p>VI. SENI</p>
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	<p>BAHASA (Memahami Bahasa)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. <p>KOGNITIF (Belajar dan pemecahan masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak memiliki rasa ingin tahu. - Anak memiliki rasa percaya diri. - Anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. - Anak dapat menyebut nama teman. <p>SENI (Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak memiliki sikap estetis. <p>FISIK MOTORIK HALUS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat melakukan gerakan antisipasi (menggenggam benda kecil yang diberikan dengan cepat). <p>SOSIAL EMOSIONAL (Kesadaran Diri)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak memiliki rasa percaya diri. - Anak memiliki rasa sabar. <p>SOSIAL EMOSIONAL (Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan oranglain)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak memiliki sikap tanggungjawab. <p>SOSIAL EMOSIONAL (Pro Sosial)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan <p>NILAI AGAMA DAN MORAL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menghargai oranglain. - Anak memiliki sikap jujur.

Metode	:	Bermain dan Bernyanyi
Penulis	:	Roni Ismiyatun, S.Pd.I, M.Si
Pengkaji Materi	:	Rina Wulandari, S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	:	Mariana Susanti, S.Sos., M.A.

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 Cuk Cuk Bimbi.

D. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum Memulai Permainan

- a. Guru mendengarkan dan memahami isi MA Permata Nusantara.
- b. Guru menjelaskan dan memberi contoh ke peserta didik tentang MA Permata Nusantara dan permainan Cuk Cuk Bimbi.
- c. Guru menjelaskan tentang apa itu pantun.
- d. Guru menjelaskan dan memberi contoh alat apa saja yang bisa digunakan dalam permainan Cuk-Cuk Bimbi.
- e. Guru bisa menunjukkan media gambar untuk lebih memperjelas permainan Cuk Cuk Bimbi.
- f. Guru mengkondisikan anak-anak untuk bermain Cuk Cuk Bimbi dan menyanyikan lagu Cuk Cuk Bimbi. Dalam hal ini Guru dapat membagi anak ke dalam beberapa kelompok yang mana setiap kelompok terdiri atas 4-6 anak.
- g. Guru menyiapkan tempat yang cukup bagi anak bermain.
- h. Guru menyiapkan benda kecil yang bisa digenggam atau guru bisa meminta anak untuk mencari benda kecil tersebut di sekitar lingkungan sekolah.

2. Selama Melakukan Permainan

- a. Guru membimbing anak saat melakukan hompimpa dan suit untuk menentukan siapa yang menjadi penebak.
- b. Guru dan anak menyanyi lagu Cuk Cuk Bimbi ketika permainan sedang berlangsung.
- c. Guru memberi motivasi ke peserta didik apabila penebak belum dapat menebak siapa yang menggenggam benda kecil itu.
- d. Guru mengapresiasi peserta didik dengan bahasa tubuh (senyum, acungan jempol, dll).

3. Setelah Melakukan Permainan

- a. Guru melakukan tanya jawab tentang permainan Cuk Cuk Bimbi.
- b. Guru melakukan evaluasi.
- c. Guru memberi penguatan kepada anak yang belum mau terlibat dalam permainan.
- d. Guru memberi apresiasi kepada semua anak yang telah terlibat dalam permainan.
- e. Guru menjelaskan pesan moral dari permainan Cuk Cuk Bimbi.
- f. Guru menanyakan perasaan anak-anak setelah melakukan permainan Cuk-Cuk Bimbi.

E. URAIAN MATERI

1. PESERTA PERMAINAN

4 - 6 anak

2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN

Benda kecil yang bisa digenggam tangan. Misalnya: kerikil, kayu kecil, atau kertas yang dilipat menjadi bentuk bola kecil.

3. TEMPAT dan WAKTU PERMAINAN
Permainan bisa dilakukan di tempat yang datar. Permainan dilakukan dengan durasi ± 5 menit. (tergantung jumlah peserta permainan).
4. PERSIAPAN PERMAINAN
 - a. Guru memperdengarkan dramatisasi cerita permainan Cuk Cuk Bimbi.
 - b. Guru menjelaskan nama permainan, asal daerah permainan dan pesan yang terkandung dalam cerita permainan.
 - c. Guru memperdengarkan lagu permainan Cuk Cuk Bimbi.
 - d. Guru mengajarkan lagu permainan kepada anak sampai hafal.
 - e. Guru mempersiapkan satu benda kecil yang bisa digenggam.
 - f. Guru membentuk sekelompok anak yang akan melakukan permainan.
 - g. Guru menjelaskan cara bermain dan aturan permainan.
 - h. Guru membimbing anak melakukan permainan Cuk Cuk Bimbi.
5. ATURAN PERMAINAN
Permainan dimulai dengan mencari siapa yang akan menjadi si penebak. Caranya dengan hompimpah(mengundi) dan suit. Bagi anak yang menjadi si penebak harus bisa menebak siapa anak yang menggenggam benda kecil tersebut. Anak-anak yang tidak jadi penebak, kompak menjaga kerahasiaan pemegang. Jika tebakan tepat, maka yang memegang bergantian jadi si penebak. Permainan ini mengandung unsur menang dan kalah.
6. TATA CARA PERMAINAN
 - a. Membuat sebuah kelompok anak yang terdiri dari 4 sampai 6 anak.
 - b. Menyiapkan benda kecil yang bisa digenggam.
 - c. Menentukan siapa yang jadi si penebak.
 - d. Yang jadi si penebak berposisi duduk telungkup.
 - e. Anak yang lain meletakkan satu tangan dengan posisi terlentang di punggung anak yang jadi si penebak tersebut.
 - f. Kemudian anak- anak tersebut menyanyikan lagu "Cuk Cuk Bimbi"bersama-sama. Pemimpin memutar benda kecil secara bergantian di telapak tangan anak yang lainnya.
 - g. Ketika lagu sudah hampir selesai maka benda yang diputar harus segera digenggam oleh anak yang paling akhir menerima.
 - h. Kemudian anak-anak tersebut menyelesaikan lagunya sambil memutar tangan (bergulung-gulung) sampai lagu selesai dinyanyikan.
 - i. Anak yang menjadi si penebak kemudian bangkit dari posisi sujudnya dan menebak siapakah kira-kira yang menggenggam benda kecil tersebut.
 - j. Jika tebakan betul maka posisi yang jadi si penebak berganti dengan anak yang menggenggam dan diulangi seperti di atas.
 - k. Begitu seterusnya.
7. NILAI-NILAI MORAL YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN
Sportifitas, Kejujuran, Kekompakan, Hati-hati, Kesabaran

5. NOTASI LAGU PERMAINAN

CUK CUK BIMBI 1

PERMAINAN ANAK NUSANTARA
ASAL KALIMANTAN SELATAN

1 2 3 4

CUK CUK BIM BI BIM BI DA LAM SA RU NAI TA CU

5 6 7 8

CUK TA KU LI BI MU HA NYA KA YA PA NAI SA GIN

9 10 11 12

CU LI U LI U SA GIN CU LI U LI U

F. EVALUASI

Evaluasi Permainan Cuk Cuk Bimbi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, seni, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral. Permainan ini dapat melatih anak untuk bertindak sportif, jujur, kompak, hati-hati, dan bersikap sabar dan mengakui keunggulan orang lain.

G. DAFTAR PUSTAKA

Bullat, Kang Aden. 2012. *Permainan Anak Tradisional Kalimantan*. Diakses dari indonesiateam4.blogspot.co.id/2015/11/Permainan-anak-tradisional-kalimantan.html pada tanggal 20 Februari 2016.

Lis. tt. Pantun Permainan Cuk Cuk Bimbi. Diakses dari <http://kabarbanjarmasin.com/posting/pantun-permainan-cuk-cuk-bimbi.html#sthash.mtAWz3Lr.dpuf> pada tanggal 7 Maret 2016.

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "CUK CUK BIMBI"
 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			
		Memahami Bahasa		Mengungkapkan Bahasa	
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
		Anak dapat menyimak dan berkata sesuai kebutuhan (menyimak perkataan orang lain, bertanya)		Anak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain	
		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 "CUK CUK BIMBI"
 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: SENI (Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara)					
		Memiliki sikap estetis		Menghargai karya seni anak lain			
		TINGKAT PERNCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK					
		Bersenandung sambil mengerjakan sesuatu		Memuji keunggulan teman		Mengakui kemenangan teman	
		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 "CUK CUK BIMBI"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 PRAKTIK PERMAINAN SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :

Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN													
		NAM		BAHASA Memahami Bahasa		KOGNITIF Belajar dan Pemecahan Masalah		SOSEM Kesadaran Diri		FISIK MOTORIK (Fisik Motorik Halus)				SENI Mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK													
		Memiliki sikap yang mencerminkan sikap jujur		Megguna-kan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan orang lain		Menye-butkan nama-nama teman		Memiliki sikap yang mencerminkan sikap sabar		Melakukan gerakan antisipasi		Melakukan permainan fisik dengan aturan		Anak dapat menghargai keunggulan orang lain	
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