

7.a.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN GAJAH SERIMPANG

A. PENGANTAR

Tahapan dramatisasi cerita permainan merupakan tahap 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 agar anak dapat memahami aturan dalam suatu permainan, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, dan menunjukkan sikap toleran. Selain itu, dengan mendengarkan media audio Permata Nusantara Track 1, anak diharapkan akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Gajah Serimpang yang berasal dari Jawa. Media Audio Permata Nusantara Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN GAJAH SERIMPANG

Judul Dramatisasi Cerita	: Gajah Serimpang
Tema	: Tanaman
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). 3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca). 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
Lingkup Perkembangan	: Bahasa dan Sosial Emosional
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: BAHASA (Memahami bahasa) - Anak dapat memahami aturan dalam suatu permainan. (Mengungkapkan bahasa) - Anak dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. SOSIAL EMOSIONAL (Perilaku sosial) - Anak dapat menunjukkan sikap toleran.
Durasi audio	: ± 10 menit
Metode	: Bercerita
Penulis	: Wahyuningsih, S.Pd.AUD.
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah, 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 Gajah Serimpang.
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 menyiapkan alat pemutar dan memastikan bahwa program siap diputar.
- b. Guru mengkondisikan anak agar mau mendengarkan dramatisasi.
- c. Guru melakukan apersepsi tentang tanaman obat dengan membawa dan mengenalkan berbagai macam tanaman obat diantaranya: Lengkuas, serai, kencur, kunyit, temulawak dan jahe. Atau, jika kesulitan membawa tanaman obat, Guru bisa membawa gambar tanaman obat. Namun alangkah lebih baik jika Guru dapat mengusahakan membawa beberapa jenis tanaman obat dan menunjukkannya kepada anak. Pada tahap ini, Guru belum memberi penjelasan tentang manfaat tanaman obat. Tujuannya agar anak termotivasi untuk mendengar dramatisasi pada track 1.
- d. Guru mengajak anak mendengarkan media audio Track 1 yang berisi dramatisasi permainan untuk memberikan gambaran utuh dari permainan Gajah Serimpang.

2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

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

3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

- a. Guru bertanya pada anak tentang isi program yang telah diputar.
- b. Guru menjelaskan pada anak mengenai isi cerita dramatisasi permainan Gajah Serimpang yang telah diputar.
- c. Guru bertanya pada anak tentang macam-macam tanaman obat.
- d. Guru menjelaskan manfaat tanaman obat.
- e. Guru menjelaskan tentang cara menanam dan merawat tanaman obat.
- f. Guru menyimpulkan inti sari dari jawaban anak-anak.
- g. Guru bertanya tentang kesan anak-anak setelah mendengarkan Track 1.
- h. Guru mengajak anak untuk menanam tanaman obat di polybag, atau pot kecil, atau gelas bekas air mineral.

E. URAIAN MATERI

Sinopsis Cerita Permainan Gajah Serimpang

Musim hujan tiba. Tata dan Pino gembira karena diajak ibunya untuk menanam berbagai macam tanaman apotek hidup. Ada kunyit, kencur, kunci, lengkuas, serai, jahe, temulawak. Mereka asyik menanam sambil bermain tanah dan sesekali bermain air yang menggenang. Sesekali ibu memanggil Pino dan Tata untuk membantu ibu menanam. Pada saat menanam jahe, Pino bertanya kepada ibunya, "Kok jahenya besar sekali, bu?" Tata menyahut, "Punyaku kecil... jahe apa ini, bu?" Ibu tersenyum sambil menatap wajah anaknya dan menjelaskan tentang jahe. Jahe yang mereka pegang itu memang dua jenis yang berbeda. Jahe yang besar namanya jahe gajah, sedang yang kecil disebut jahe emprit. Pino dan Tata kompak menjawab, "Jahe gajah? Kok seperti nama binatang?" Mereka tertawa gembira. Ibunya teringat ada satu permainan tentang gajah. "Namanya (sambil mengingat) ...gajah...se...rimpang...ya Serimpang! Dan itu ada lagunya." Dengan semangat dan penuh rasa ingin tahu, Pino bertanya, "Bagaimana cara bermainnya?" Tata pun tidak ketinggalan bertanya, "Nyanyinya bagaimana, bu?" Ibu pun menjelaskan cara bermain Gajah Serimpang.

Permainan ini terdiri atas empat atau lima orang. Para pemain berdiri melingkar sambil bergandengan tangan, misal A,B,C,D. Sesudah itu mereka balik kanan sehingga posisinya sekarang adalah berdiri saling membelakangi dengan tangan tetap bergandengan. Kemudian setiap pemain mengangkat satu kakinya dan dikaitkan dengan kaki anak lain, lalu bertepuk tangan sambil melonjak-lonjak dan menyanyikan lagu Gajah Serimpang. Apabila ada anak yang terjatuh maka ia terkena hukuman, misal menyanyi atau menirukan pohon tumbang sesuai kesepakatan awal. Lirik lagunya: "Jah gajah serimpang, ada jahe dengan bawang, ditumbuk jadi selumpang, duh-duh aduh pedasnya, duh-duh aduh pedasnya." Pino,Tata dengan tak sabar langsung berlari ingin segera bermain dan mencari teman untuk bermain. Pino dan Tata bertemu dengan Cici dan Diki. Pino menjelaskan tentang cara bermain. Pino, Tata, Cici, dan Diki berdiri bergandengan tangan lalu balik kanan, sehingga sekarang semua berdiri saling membelakangi.Setelah kaki dikaitkan mereka melepaskan gandengan tangan lalu bertepuk tangan sambil melonjak-lonjak dan menyanyikan lagu Gajah Serimpang. Ketika lagunya sampai di syair "ditumbuk", Tata terjatuh. Serentak semua bersorak sambil menunjuk Tata untuk menirukan pohon yang tumbang seperti kesepakatan awal. Pemain yang lain bersorak dan bertepuk tangan dengan gembira. Permainan pun berlangsung seru.

F. EVALUASI

Evaluasi Dramatisasi Cerita Permainan Gajah Serimpang bertujuan agar anak memahami aturan dalam suatu permainan, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, dan menunjukkan sikap toleran. Lembar Evaluasi media audio Permata Nusantara Track 1 mengenai Dramatisasi Cerita Permainan

G. DAFTAR PUSTAKA

Prana A.W, Indiyah. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Pariwara.

7.b.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 BELAJAR MENYANYIKAN LAGU PERMAINAN GAJAH SERIMPANG

A. PENGANTAR

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Gajah Serimpang 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 menghargai hak/pendapat/karya orang lain, anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu, dan dapat menyanyikan lagu dengan sikap yang benar. Selain itu, pemanfaatan 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 Gajah Serimpang untuk melatih keberanian anak menyanyi dengan iringan musik.

B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN GAJAH SERIMPANG

Judul Dramatisasi Cerita	:	Gajah Serimpang
Tema	:	Tanaman
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 estetis. 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. 3.15. Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni. 4.15. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.
Lingkup Perkembangan	:	Sosial Emosional dan Seni
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	:	SOSIAL EMOSIONAL (Perilaku prososial) - Anak dapat menghargai hak/pendapat/karya orang lain. SENI (Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara) - Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu. (Tertarik dengan kegiatan seni) - Anak dapat menyanyikan lagu dengan sikap yang benar.
Durasi audio	:	10 menit
Metode	:	Bernyanyi
Penulis	:	Wahyuningsih, S.Pd. AUD.
Pengkaji Materi	:	Nur Cholimah, 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 Gajah Serimpang.
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 Gajah Serimpang.
 - b. Guru menyiapkan alat pemutar dan memastikan bahwa Track 2 Permata Nusantara berjudul Gajah Serimpang siap diputar.
 - c. Guru melakukan apersepsi.
 - d. Guru menyampaikan penjelasan awal kepada anak mengenai program Permata Nusantara yang akan diputar, yaitu tentang permainan Gajah Serimpang dari Jawa.
 - e. 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 mengikuti nyanyian yang diajarkan tokoh dan guru audio di Track 2 Permata Nusantara.
 - b. Guru dan anak merespon setiap pertanyaan, pernyataan, atau perintah yang diberikan guru audio atau tokoh di dalam Track 2 Permata Nusantara.
3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3
 - a. Guru mengajak anak menyanyikan lagu permainan Gajah Serimpang dengan iringan musik yang ada di Track 3 Permata Nusantara.
 - b. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menyanyikan lagu permainan Gajah Serimpang.
 - c. Guru memberi reward pada anak yang berani menyanyikan lagu permainan Gajah Serimpang sendiri.
 - d. Guru memotivasi anak yang belum berani menyanyikan sendiri.

E. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Gajah Serimpang :

Gajah Serimpang

♩=80

4

Jah Gajah se rimpang a da ja he de ngan ba wang di tum buk ja di se lum

11

pang duh duh a duh pe das nya duh duh a duh pe das nya Jah Gajah se rim

19

pang a da ja he de ngan ba wang di tum buk ja di se lum pang duh duh

24

a duh pe das nya duh duh a duh pe das nya

2

F. EVALUASI

Evaluasi dalam Belajar Menyanyikan Lagu Permainan Gajah Serimpang adalah menghargai hak/pendapat/karya orang lain, anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu, dan anak dapat menyanyikan lagu dengan sikap yang benar.

G. DAFTAR PUSTAKA

Prana A.W,Indiyah. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PTIntan Pariwara.

7.c.

PANDUAN GURU DALAM PRAKTIK PERMAINAN GAJAH SERIMPANG

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

A. PENGANTAR

Permainan Gajah Serimpang berasal dari Jawa. Permainan ini terdiri atas 3 sampai 5 anak. Peserta permainan berdiri berhadapan dalam posisi melingkar dan tangan bergandengan. Setiap pemain balik kanan sehingga berdirinya saling membelakangi dengan tetap bergandengan tangan. Satu kaki diangkat dan ditekuk ke belakang dan saling dikaitkan sehingga posisinya kuat. Mereka melepaskan gandengan lalu bertepuk tangan sambil melonjak-lonjak dan menyanyikan lagu Gajah Serimpang. Lagu itu terus dinyanyikan hingga ada salah satu pemain yang terjatuh. Pemain yang salah satu kakinya terlepas mendapat hukuman menyanyi atau menirukan pohon yang tumbang.

B. IDENTIFIKASI PERMAINAN GAJAH SERIMPANG

Judul Dramatisasi Cerita	: Gajah Serimpang
Tema	: Tanaman
Kompetensi Inti	: KI.1 Sikap Spiritual KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Keterampilan
Kompetensi Dasar	: 2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain. 2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. 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 (menungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 3.15. Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. 4.15. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.
Lingkup Perkembangan	: I. NAM II. FISIK MOTORIK III. KOGNITIF IV. BAHASA V. SOSEM VI. SENI

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: NILAI AGAMA DAN MORAL - Anak dapat berperilaku jujur, sportif. BAHASA (Memahami Bahasa) - Anak dapat memahami aturan dalam suatu permainan. (Mengungkapkan Bahasa) - Anak memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. KOGNITIF (Belajar dan pemecahan masalah) - Anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. SENI (Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara.) - Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu. FISIK-MOTORIK (Motorik kasar) - Anak melakukan permainan fisik dengan aturan. SOSEM (Perilaku prososial) - Anak menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah(menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah).
Metode	: Bermain dan Bernyanyi
Penulis	: Wahyuningsih, S.Pd. AUD.
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah, 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 Gajah Serimpang.

D. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum Memulai Permainan

- a. Guru menyiapkan ruangan di dalam atau luar kelas untuk anak bermain.Guru memastikan lantai atau alas bermain aman bagi anak.
- b. Guru mengajarkan lagu Gajah Serimpang sampai hafal.
- c. Guru mengkondisikan anak untuk memulai permainan.
- d. Guru menjelaskan aturan dan cara permainan Gajah Serimpang.
- e. Guru memimpin pembagian kelompok yang mana setiap kelompok yang beranggotakan 3-5 anak.

2. Selama Melakukan Permainan

- a. Guru memimpin anak ketika membuat kesepakatan tentang hukuman bagi anak yang kakinya terlepas dari kaitan atau terjatuh.

- b. Guru membimbing anak dalam melakukan permainan Gajah Serimpang sambil menyanyi dan bertepuk tangan.
- c. Guru memotivasi anak selama permainan berlangsung.
- d. Guru memastikan anak tidak mengalami luka serius ketika terjatuh.

3. Setelah Melakukan Permainan

- a. Guru memberikan penghargaan dan apresiasi kepada pemain terpilih.
- b. Guru memberi penguatan kepada anak yang belum mau terlibat dalam permainan.
- c. Guru memberi apresiasi kepada semua anak yang telah terlibat dalam permainan.
- d. Guru menjelaskan pesan moral dari permainan Gajah Serimpang.

E. URAIAN MATERI

1. PESERTA PERMAINAN

Peserta permainan terdiri dari 3-5 orang.

2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN

Permainan ini tidak menggunakan peralatan.

3. TEMPAT dan WAKTU PERMAINAN

Permainan Gajah Serimpang dimainkan di halaman atau di luar ruangan. Waktu permainan dapat dilakukan pagi hari, siang atau sore hari.

4. PERSIAPAN PERMAINAN

- a. Guru mengajak anak untuk berkumpul di halaman.
- b. Guru menjelaskan tentang cara bermain dan aturan permainan.
- c. Guru mengajarkan lagu "Gajah Serimpang."
- d. Guru dan anak menyanyikan lagu "Gajah Serimpang" sampai anak-anak hafal.
- e. Guru memberi contoh tentang cara bermain.
- f. Guru membagi kelompok untuk bermain.
- g. Pembagian kelompok bisa dilakukan dengan hompimpa.
- h. Setelah pembagian kelompok, permainan segera dimulai.

5. ATURAN PERMAINAN

Aturan permainan dibuat berdasar kesepakatan para pemain. Misal: pemain yang terjatuh atau terlepas ikatan kakinya akan terkena hukuman menyanyi atau menirukan pohon tumbang berjalan.

6. TATA CARA PERMAINAN

- a. Peserta permainan berdiri berhadapan dalam posisi melingkar dan bergandengan tangan.
- b. Pemain A dan B menerobos di bawah lengan C dan D. Mereka berdiri bertolak belakang dengan tangan tetap bergandengan.
- c. Satu kaki setiap peserta (boleh kaki kiri atau kanan) diangkat dan ditekuk ke belakang dan saling dikaitkan, sehingga posisinya kuat dan tidak mudah jatuh.
- d. Pemain melepaskan gandengan tangan, lalu bertepuk tangan sambil melonjak-lonjak dan menyanyikan lagu Gajah Serimpang. Lagu itu harus dinyanyikan hingga ada pemain yang jatuh atau kakinya terlepas. Maka pemain yang kakinya terlepas atau terjatuh terkena hukuman menyanyi atau menirukan pohon yang tumbang berjalan.

7. NILAI-NILAI MORAL YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN

Menanamkan rasa tanggung jawab, Tidak mudah menyerah, Sportif, Kerjasama, Mandiri, Jujur.

Berikut notasi lagu permainan Gajah Serimpang :

Gajah Serimpang

♩=80

4

Jah Gajah se rim pang a da ja he de ngan ba wang di tum buk ja di se lum

11

pang duh duh a duh pe das nya duh duh a duh pe das nya Jah Gajah se rim

19

pang a da ja he de ngan ba wang di tum buk ja di se lum pang duh duh

24

a duh pe das nya duh duh a duh pe das nya

2

F. EVALUASI

Evaluasi Permainan Gajah Serimpang diharapkan anak berperilaku jujur, sportif, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima masyarakat, anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu, melakukan permainan fisik dengan aturan, menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah).

G. DAFTAR PUSTAKA

Prana A.W, Indiyah. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Pariwara.

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "GAJAH SERIMPANG"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN (PEMANFAATAN TRACK 1)
 MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :
 Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN: VI. SENI					
		SOSIAL-EMOSIAL		BAHASA			
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK					
		Menunjukkan sikap toleran		Memahami aturan dalam permainan		Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	
		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 "GAJAH SERIMPANG"
 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					
		V. SOSIAL EMOSIONAL				VI. SENI	
		TINGKAT PERNCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK					
		Menghargai hak/ pendapat/karya orang lain		Bersenandung sambil mengerjakan sesuatu		Menyanyikan lagu dengan 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 "GAJAH SERIMPANG"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 PRAKTIK PERMAINAN SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :

Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN: VI. SENI													
		NAM		BAHASA Memahami Bahasa		KOGNITIF Belajar dan Pemecahan Masalah		SOSEM Kesadaran Diri		FISIK MOTORIK (Fisik Motorik Halus)				SENI	
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK													
		Berperilaku jujur, sportif		Memiliki lebih banyak kata untuk ekspresi ide		Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari		Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah		Melakukan gerakan tubuh secara terorganiasi		Melakukan permainan fisik dengan aturan		Bersenang-senang sambil mengerjakan sesuatu.	
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