

8.a.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN IBU TUTI

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 memahami cerita yang diperdengarkan, dapat menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali cerita yang diperdengarkan, mengendalikan perasaan, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. Selain itu, dengan mendengarkan media audio Permata Nusantara Track 1 ini, diharapkan anak-anak akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Ibu Tuti. Adapun media audio Permata Nusantara Cerita Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN IBU TUTI

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Ibu Tuti
Tema	: Kebutuhanku, Kesehatan
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). 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. 8. Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar. V. SOSEM B. Kesadaran Diri 2. Mengendalikan perasaan. C. Perilaku prososial 1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan secara positif.

Durasi audio	: ± 7 menit
Metode	: Bercerita
Penulis	: Dwi Ristiyani, S.Pd.AUD.
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah, 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 Ibu Tuti.
2. Guru menguasai materi dalam media audio.
3. Media Audio Permata Nusantara memiliki 3 track, yaitu: Dramatisasi Permainan Tradisional (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 1

1. Sebelum Pembelajaran dengan Track 1
 - a. Guru mendengarkan cerita yang ada pada track 1 terlebih dahulu
 - b. Guru mempersiapkan perangkat audio yang akan dipergunakan dan memastikan siap di pergunakan.
 - c. Guru mempersiapkan berbagai gambar hewan yang bisa terbang.
 - d. Guru mempersiapkan papan flanel untuk menempel gambar binatang yang bisa terbang
 - e. Guru menyampaikan apersepsi pada anak-anak mengenai tema binatang yang dapat terbang.
 - f. Guru mengajak anak-anak untuk mendengarkan MA Permata Nusantara Permainan Ibu Tuti.
2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1
 - a. Guru memberikan motivasi pada anak-anak untuk mendengarkan MA Permata Nusantara dengan tenang.
 - b. Guru mengajak anak-anak untuk aktif merespon sapaan dari audio.
3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1
 - a. Guru memberikan apresiasi pada anak-anak yang mendengarkan MA Permata Nusantara dengan tenang.
 - b. Guru mengulas kembali tentang cerita yang telah diperdengarkan.
 - c. Guru melakukan tanya jawab dengan anak-anak mengenai isi cerita: misalnya mengapa ada voging nyamuk.
 - d. Guru memberikan kesempatan pada anak-anak untuk bercerita pengalaman di rumah yang berhubungan dengan nyamuk.
 - e. Guru memberikan pesan moral.
 1. Kita harus senantiasa berlaku hidup bersih untuk menjaga kesehatan.
 2. Dalam bermain kita tidak boleh curang.
 3. Kita harus bekerjasama dengan teman.
 - f. Guru mempersilahkan anak-anak untuk membentuk nyamuk dari plastisin.

E. URAIAN MATERI

Sinopsis Cerita Permainan Ibu Tuti

Pino dan Tata berlibur di rumah Pakde Pur, di dusun Madusari, Gunungkidul, Yogyakarta. Pagi itu Pino dan Tata bersiap ingin berjalan-jalan menikmati udara segar. Tata keluar di teras lebih dahulu kemudian Pino menyusul. Pak De Pur keluar menanyakan kaadan Pino dan Tata. "Ngung...Ngung...Ngung" suara Voging nyamuk terdengar dari kejauhan. Pino dan Tata berpamitan untuk melihatnya. Sampai di tengah jalan mereka melihat Keysya, Vani dan Rangga yang juga ingin melihat voging. mereka mengurungkan niatnya untuk melihat Voging karena baunya menyengat dan tidak baik untuk pernafasan. Rangga mengajak anak-anak untuk pergi ke balai dusun.

Anak-anak berlari menuju balai dusun. Vani larinya paling kencang. Vani mengusulkan bermain ular naga, Keysya mengusulkan bermain bentengan dan rangga mengusulkan bermain Ibu Tuti. Sebelum permainan di mulai mereka menentukan keempat tiang yang ada di balai dusun untuk tempat mereka berlindung. Mereka lalu mencari batu yang besarnya sekepal tangan agar mudah untuk di pegang. Anak-anak membuat lingkaran untuk hompimpa. Pino menang dan akan memegang batu pertamakali untuk di putar. Mereka lalu duduk di lantai balai dusun sambil menyanyi lagu Ibu Tuti. Mereka memutar batu serah jarum jam sesuai ketukan lagu. Hingga lagu berakhir pada syair lagu darah manusia, anak yang memegang batu terakhir akan mengejar anak yang lainnya. Jika penjaga sudah jadi dan pemain tidak ingin tertangkap maka pemain dapat memegang Tiang untuk berlindung. Kesya yang menjadi penjaga pertama kali. Keysya mengejar anak yang lari jauh dari tiang. Rangga menggoda keysa. Di tirukan anak-anak yang lain. Ketika vani langkah kesya dapat menyambar lengan vani dan vani bergantian menjadi penjaga.

Permainan semakin seru. Vani ngambek karena Rangga bermain curang. Rangga tidak mau jadi penjaga karena merasa tak tersentuh oleh vani. Tapi vani merasa jarinya menyentuh baju rangga. Pino dan Keysya melerai, permainan di mulai kembali dari awal. Mereka bermain sangat asyik hingga Rangga merasa capek dan haus. Pak De Pur mencari Pino dan Tata. Ayah dan Ibu Pino, Tata sudah menunggu mereka. Pino dan Tata berpamitan pada teman-temannya.

F. EVALUASI

Evaluasi Dramatisasi Cerita Permainan Ibu Tuti bertujuan agar anak dapat memahami aturan dalam suatu permainan serta mampu mengungkapkan bahasa, yaitu anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, mampu melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan, serta menunjukkan sikap toleran saat mendengarkan cerita.

G. DAFTAR PUSTAKA

NN.tt. diunduh dari <http://lensawisata.com/tag/tempo-doeloe/>. 8 Maret 2016

8.b.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN IBU TUTI

A. PENGANTAR

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Ibu Tuti 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 Ibu Tuti untuk melatih keberanian anak menyanyi dengan iringan musik.

B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN IBU TUTI

Judul Dramatisasi Cerita	: Ibu Tuti
Tema	: Kebutuhanku, Kesehatan
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 Menenal 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. Prilaku 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 Cholimah, S.Pd., M.Pd
Pengkaji Media	: Suparti, S.Pd.,M.Pd.

A. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Ibu Tuti.
2. Guru menguasai materi dalam media audio.
3. Media Audio Permata Nusantara memiliki 3 track, yaitu: Dramatisasi Permainan Tradisional (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.

B. PETUNJUK KHUSUS PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3

1. Sebelum Pembelajaran dengan Track 2, dan 3
 - a. Guru mendengarkan track 2 dengan seksama.
 - b. Guru mempersiapkan peralatan yang akan di pergunakan untuk memutar media audio dan memastikan siap di pergunakan.
 - c. Guru memberikan apersepsi kepada anak-anak mengenai lagu yang akan dinyanyikan.
 - d. Guru memotivasi anak-anak untuk mendengarkan media audio dengan tenang.
2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2, dan 3
 - a. Guru dan anak-anak bersama-sama aktif mendenarkan MA Permata Nusantara.
 - b. Guru memotivasi anak-anak yang kurang berkonsentrasi dalam mendenfarkan MA Permata Nusantara.
 - c. Guru dapat mematikan media Audio jika di perlukan.
3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2, dan 3.
 - a. Guru memberi apresiasi pada anak yang mengikuti perintah MA Permata Nusantara.
 - b. Guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama tanpa iringan musik.
 - c. Guru memberi kesempatan pada anak untuk bernyanyi di depan kelas tanpa iringan musik.
 - d. Guru mengajak anak untuk bernyanyi sambil memutar iringan musik pada track 3.
 - e. Guru memberi kesempatan pada anak untuk bernyanyi dengan iringan lagu.
 - f. Guru memberikan apresiasi pada anak yang berani bernyanyi di depan kelas.
 - g. Guru memotivasi anak yang belum berani bernyanyi maju di depan kelas.

C. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Ibu Tuti.

IBU TUTI

4/4

3 2 3 1 . | 3 3 3 2 3 1 | . 5 3 3 2 3 1 |
I -bu Tu -ti Tu -ti ma-u ti -dur ka-lau ti-dak ti-dur

5 5 3 3 2 3 1 | . . 3 2 3 1 . |
Nanti di - gi - git nya-muk nya -muk a -pa

5 3 3 2 3 1 | 3 2 3 1 . | 5 2 2 7 7 7 ||
Nyamuk ma -la -ri - a ma-kan ap - a da - rah ma-nu- si a

D. EVALUASI

Evaluasi Belajar Menyanyikan Lagu Permainan Ibu Tuti bertujuan agar anak mampu menghargai hak/pendapat/ kaya orang lain, serta anak mampu menyanyikan lagu dengan sikap yang benar.

E. DAFTAR PUSTAKA

NN.tt. diunduh dari <http://lensawisata.com/tag/tempo-doeloe/>. 8 Maret 2016

8.c.

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

A. PENGANTAR

Permainan Ibu Tuti merupakan permainan anak-anak yang menggunakan peralatan sederhana yaitu berupa batu atau benda yang bisa di putar searah jarum jam. Permainan ini juga mengasah kakuatan fisik seperti berlari dan kecepatan untuk menangkap kawan. Selain itu permainan ini juga mengajarkan kita untuk menjaga kebersihan lingkungan.

Dengan melakukan Permainan Ibu Tuti diharapkan anak mampu berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dan sebagainya. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima social, 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 bersenangndung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.

B. IDENTIFIKASI PERMAINAN IBU TUTI

Judul Dramatisasi Cerita	: Ibu Tuti
Tema	: Kebutuhanku, Kesehatan
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. Mengenal 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	<p>I. NAM 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb.</p> <p>II. FISIK MOTORIK A. Motorik Kasar 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.</p> <p>III. KOGNITIF A. Belajar dan pemecahan masalah 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial.</p> <p>IV. BAHASA A. Memahami Bahasa 1. Memahami aturan dalam suatu permainan B. Mengungkapkan Bahasa 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.</p> <p>V. SOSEM A. Kesadaran Diri 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi. C. Perilaku Prososial 1. Bermain dengan teman</p> <p>VI. SENI A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara. 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.</p>
Metode	: Bermain dan Bernyanyi
Penulis	: Dwi Ristiyani, S.Pd. AUD
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah, 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 Ibu Tuti.

D. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum Memulai Permainan

- a. Guru mempersiapkan peralatan yang akan di gunakan untuk bermain.
- b. Guru mengajak anak-anak membuat lingkaran di halaman sekolah.
- c. Guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu Ibu Tuti sambil bertepuk tangan.
- d. Guru memberikan apersepsi pada anak-anak tentang kegiatan yang akan di lakukannya.
- e. Guru menerangkan pada anak-anak cara bermain dan aturan permainannya.
- f. Guru memberikan motivasi pada anak-anak untuk bermain sportif.

2. Selama Melakukan Permainan

- a. Sebelum memulai permainan guru melakukan pemanasan terlebih dahulu.
- b. Guru memberi motivasi pada anak-anak untuk bermain.
- c. Guru memberikan motivasi pada anak yang kurang bersemangat untuk bermain.

3. Setelah Melakukan Permainan.

- a. Setelah melakukan permainan guru mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran besar sambil duduk dan kaki lurus kedepan.
- b. Guru menyanyikan lagu Ibu Tuti dan anak-anak menirukan orang yang sedang tidur.
- c. Guru bercakap-cakap tentang permainan yang mereka lakukan.
- d. Guru memberikan pesan moral.
 1. Anak-anak harus mengikuti aturan permainan.
 2. Anak-anak harus jujur dalam permainan.
 3. Dengan melakukan permainan anak-anak akan bertambah sehat dan semangat.
 4. Pentingnya hidup sehat untuk menjaga kesehatan.
- e. Guru mengajak anak-anak untuk berdiri dan berbaris menirukan nyamuk yang terbang dan masuk kedalam kelas.
- f. Guru memberikan apresiasi pada anak-anak yang telah bermain permainan Ibu Tuti.

E. URAIAN MATERI

1. PESERTA PERMAINAN

Permainan Ibu Tuti dapat dimainkan 4-10 anak.

2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN

Peralatan yang digunakan dalam permainan Ibu Tutu batu atau balok yang bisa di genggam.

3. TATA CARA PERMAINAN

- a. Anak-anak diajak berkumpul di halaman.
- b. Anak-anak duduk membuat lingkaran.
- c. Anak-anak akan melakukan hompimpa.
- d. Satu anak pemenang akan membawa batu atau balok yang akan di geser searah jarum jam.
- e. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu "Ibu Tuti".
- f. Setelah lagu selesai maka anak yang memegang batu paling akhir akan menjadi pemain yang kalah.
- g. Anak yang menang akan berhamburan berlari, anak yang kalah akan mengejar anak yang menang.
- h. Jika anak tidak ingin terkena sambaran anak yang kalah maka anak tersebut dapat berlindung di tempat yang telah disepakati.
- i. Jika anak ada yang tersambar permainan dapat dimulai kembali dengan lagu Ibu Tuti.

4. ATURAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN

- a. Anak-anak akan melakukan hompimpa.
- b. Satu anak pemenang akan membawa batu atau balok yang akan di geser searah jarum jam.
- c. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu Ibu Tuti.
- d. Setelah lagu selesai maka anak yang memegang batu paling akhir akan menjadi pemain yang kalah.
- e. Anak yang menang akan berhamburan berlari, anak yang kalah akan mengejar anak yang menang.
- f. Jika anak tidak ingin terkena sambaran anak yang kalah maka anak tersebut dapat berlindung di tempat yang telah di sepakati.
- g. Jika anak ada yang tersambar permainan dapat dimulai kembali dengan lagu Ibu Tuti.

5. NOTASI LAGU PERMAINAN

IBU TUTI

4/4

3 2 3 1 . | 3 3 3 2 3 1 | . 5 3 3 2 3 1 |
I -bu Tu -ti Tu -ti ma-u ti -dur ka-lau ti-dak ti-dur

5 5 3 3 2 3 1 | . . 3 2 3 1 . |
Nanti di - gi - git nya-muk nya -muk a -pa

5 3 3 2 3 1 | 3 2 3 1 . | 5 2 2 7 7 7 ||
Nyamuk ma -la -ri - a ma-kan ap - a da -rah ma-nu- si a

F. EVALUASI

Evaluasi Permainan Ibu Tuti bertujuan untuk 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 social, 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.

G. DAFTAR PUSTAKA

NN.tt. diunduh dari <http://lensawisata.com/tag/tempo-doeloe/>. 8 Maret 2016

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

Hari/Tanggal :
 Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN							
		BAHASA				SOSEM			
		TINGKAT PERNCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK							
		Memahami aturan dalam suatu permainan		Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks		Melanjutkan sebagian cerita yang diperdengarkan		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 "IBU TUTI"
 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: VI. SENI			
		SOSEM		SENI	
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
		Menghargai hak/pendapat/ karya orang lain		Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar	
		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 "IBU TUTI"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 PRAKTIK PERMAINAN SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :

Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN															
		NAM		FISIK MOTORIK		KOGNITIF		BAHASA				SOSEM				SENI	
		TINGKAT PERNCAPAIAN 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