

## 11.a.

# PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN

### 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 berperilaku jujur dan sportif, melakukan permainan fisik dengan aturan, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, bermain dengan teman sebaya, bersikap kooperatif dengan teman dan menunjukkan sikap toleran. Selain itu, dengan mendengarkan media audio Permata Nusantara Track 1 ini diharapkan anak-anak akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Megoak Goakan yang diadaptasi dari Tarian Tradisional Bali untuk menyambut hari Raya Nyepi, hari raya umat Hindu. Adapun media audio Permata Nusantara Cerita Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

### B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN

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

Durasi audio	: ± 7 menit
Metode	: Bercerita
Penulis	: Yasinta Kamarati,S.Sos.
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: Bambang Edi P, S.T.

### C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Megoak-Goakan.
2. Guru menguasai materi dalam media audio.
3. Media Audio Permata Nusantara memiliki tiga track, yaitu: Dramatisasi Cerita Permainan (Track 1), Cara Mengajarkan Lagu dalam Permainan (Track 2), dan Iringan Musik dari Lagu Permainan (Track 3), serta Panduan Bermain.  
Ketiga track tersebut dapat digunakan dalam satu waktu tertentu atau digunakan secara bertahap. Misalnya: hari ini anak-anak diajak mendengarkan cerita tentang permainan di Track 1, esok harinya anak-anak belajar menyanyikan lagu dalam permainan seperti dapat didengarkan di Track 2, dan jika anak-anak sudah menghafal lirik lagu permainan itu, lalu ingin menyanyikannya, maka Guru dapat memutar iringan musik yang ada di Track 3 untuk mengiringi anak-anak menyanyi. Setelah itu, di lain kesempatan, anak bisa diajak untuk melakukan permainan yang sesungguhnya.

### D. PETUNJUK KHUSUS PEMANFAATAN TRACK 1

#### 1. Sebelum Pembelajaran dengan Track 1

- a. Guru Menyiapkan Alat Pemutar Audio
- b. Guru menyiapkan ruangan dan menempatkan pemutar audio pada ruangan tersebut. Ruangan memungkinkan anak untuk dapat duduk dan mendengarkan dengan fokus.
- c. Anak-anak diatur dalam posisi mendengarkan dalam ruangan (misal : bentuk melingkar, bentuk U, bentuk kelas, dll.).
- d. Guru melakukan apersepsi tentang cerita yang akan diputar.
- e. Guru memutar Track 1 Audio Pembelajaran.

#### 2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

- a. Guru mendampingi anak-anak saat mendengarkan.
- b. Guru mengajak anak menanggapi pertanyaan yang dilontarkan guru audio.
- c. Guru menjaga agar anak-anak tetap fokus mendengarkan.

#### 3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

- a. Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan seputar cerita yang telah diputar.
- b. Guru menjelaskan cerita yang telah diputar, tentang perayaan Nyepi, pawai Ogoh-Ogoh, permainan Megoak Goakan, dan nilai-nilai kerjasama.
- c. Guru menjelaskan cara bermain Megoak Goakan.

## **E. URAIAN MATERI**

### **Sinopsis Cerita Permainan Megoak-goakan**

Keluarga Pepe dan Tata berkunjung ke Bali untuk melihat perayaan Nyepi. Mereka menyaksikan persiapan perayaan Nyepi dan melihat sebuah permainan yang dilakukan oleh anak-anak di Desa Panji, Kecamatan Sukasada, sekitar 6 km dari Kota Singaraja. Permainan itu disebut permainan Megoak-Goakan. Ayah Pino dan Tata menceritakan tentang asal mula permainan Megoak Goak Goakan. Megoak-goakan adalah tarian rakyat yang sering kali dipentaskan menjelang Hari Raya Nyepi dan juga merupakan permainan tradisional anak-anak Bali. Nama megoak-goakan diambil dari nama Burung Goak atau dalam bahasa Indonesia disebut burung Gagak. Permainan ini menggambarkan seekor gagak ketika berusaha mengincar mangsanya. Gambaran permainan Megoak-goakan merupakan cerita sejarah kepahlawanan Ki Gusti Ngurah Panji Sakti, seorang Pahlawan dari Buleleng Bali pada waktu menaklukkan Kerajaan Blambangan di Jawa Timur. Pino dan Tata diajak bergabung bersama Suta, Made dan Ni Luh Dini bermain bersama teman-teman mereka.

Permainan diawali dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang jadi gagak. Permainan diiringi dengan nyanyian. Pemain yang jadi berusaha untuk menangkap temannya yang berada pada posisi ekor. Setelah permainan selesai, Made mengajak Pino dan Tata untuk melihat persiapan pawai Ogoh Ogoh untuk menyambut Hari Raya Nyepi.

## **F. EVALUASI**

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

## **G. DAFTAR PUSTAKA**

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

Supada, I Nyoman. 2006. *Tradisi Megoak Goakan di Desa Pakraman Panji Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng (Analisis Bentuk, Fungsi dan Makna)*. Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.  
<http://satyaningdharma.blogspot.co.id/2014/06/permainan-megoak-goakan.html>

## 11.b.

### **PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN**

#### **A. PENGANTAR**

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Megoak Goakan merupakan tahapan kedua dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media audio Permata Nusantara Track 2 yaitu Belajar Menyanyikan Lagu Permainan. Tujuan dari pemanfaatan media audio Permata Nusantara Track 2 ini adalah agar anak mampu bersenandung/ bernyanyi dan menyanyikan lagu dengan sikap yang benar. Selain itu, dengan memanfaatkan media audio Permata Nusantara Track 2 diharapkan dapat membantu guru dalam hal mengajarkan lagu permainan dengan iringan musik. Setelah memanfaatkan Track 2, guru dapat memanfaatkan Track 3 yang berisi instrumental lagu Permainan Megoak Goakan untuk melatih keberanian anak menyanyi dengan iringan musik.

#### **B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN**

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Megoak-Goakan
Tema	: Binatang
Kompetensi Inti	: KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan KI.4 Keterampilan
Kompetensi Dasar	: 2. 5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. 4.15 Menunjukkan kemampuan dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
Lingkup Perkembangan	: V. SOSEM VI. SENI
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: V. SOSEM C. Perilaku Sosial 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih -antusias dsb). VI. SENI A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara. 1. Anak bersenandung/bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu. B. Tertarik dengan kegiatan seni 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar.
Durasi audio	: Menyesuaikan dengan durasi lagu permainan.
Metode	: Bernyanyi
Penulis	: Yasinta Kamarati,S.Sos.
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: Bambang Edi P, S.T.

## **B. PETUNJUK UMUM**

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Megoak-Goakan.
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.

## **C. PETUNJUK KHUSUS PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3**

### **1. Sebelum Pembelajaran dengan Track 2 dan 3**

- a. Guru Menyiapkan Alat Pemutar Audio
- b. Guru menyiapkan ruangan dan menempatkan pemutar audio pada ruangan tersebut. Ruangan memungkinkan anak untuk dapat duduk dan mendengarkan dengan fokus.
- c. Guru menyiapkan ruangan dapat di dalam maupun diluar ruangan untuk arena bermain anak-anak sehingga anak-anak leluasa bermain.
- d. Saat belajar lagu, anak-anak diajak duduk melingkar sambil mendengarkan dan menirukan lagu yang diajarkan.
- e. Saat bermain, anak-anak diajak untuk bermain didalam ruangan maupun diluar ruangan, dibagi menjadi kelompok-kelompok.
- f. Guru meminta anak-anak untuk mengikuti instruksi guru audio dan menirukan lagu yang diajarkan.
- g. Guru memutar Track 2 Audio Pembelajaran.

### **2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3**

- a. Guru mendampingi anak-anak saat mendengarkan.
- b. Guru mengajak anak-anak untuk menirukan lagu yang sedang diajarkan.
- c. Guru ikut bernyanyi.

### **3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3**

- a. Guru mengajak anak untuk bermain.
- b. Guru mengajarkan kembali cara bermain kepada anak-anak, dengan melakukan simulasi dengan beberapa anak.
- c. Guru meminta anak untuk mencoba permainan.
- d. Guru mengajak anak untuk mengulang permainan.
- e. Guru menanyakan beberapa pertanyaan tentang permainan dan lagu yang sudah dinyanyikan.

#### D. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Megoak-Goakan.

**Megoak-Goakan**

Andante Cipt: Yasinta Kamarati

GA GAK GA GAK TER.BANG LAH YANG TING GI TANG KAP U LAR JANGAN SAM PAILE

5  
PAS A YO U LAR MENG.HIN DAR YANG JA UH JA NGAN SAM PAI TER.TANG KAP SANG GA

9  
GAK A YO KE JAR A YO TANG KAP A YO LA RI JA NGAN LE NGAH

#### E. EVALUASI

Evaluasi Belajar Menyanyikan Lagu Permainan Megoak-Goakan bertujuan agar anak dapat mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih, antusias dsb.), anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu dan dapat menyanyikan lagu dengan sikap yang benar.

#### F. DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

## 11.c.

### **PANDUAN GURU DALAM PRAKTIK PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN (SETELAH PEMANFAATAN MA PERMATA NUSANTARA TRACK 1, 2, DAN 3)**

#### **A. PENGANTAR**

Permainan Megoak Goakan merupakan permainan tradisional dari daerah Bali. Permainan megoak-goakan merupakan sebuah tradisi masyarakat Panji yang dimainkan oleh anak-anak pada saat Ngembak Geni. Ngembak Geni ini merupakan salah satu rangkaian hari Raya Nyepi. Megoak-goakan diyakini oleh masyarakat setempat bertujuan untuk menjaga hubungan yang harmonis antara sesama masyarakat. Permainan ini juga merupakan sebuah penghormatan terhadap raja Panji dengan pasukannya Teruna Goak yang telah memenangkan pertempuran melawan pasukan Blambangan pada waktu itu. Permainan ini juga merupakan perwujudan ajaran agama Hindu Tri Hita Karana, dimana kebahagiaan manusia akan dicapai bila manusia mampu menjaga keharmonisan hubungan antara manusia dengan penciptanya, manusia dengan alam, dan manusia dengan sesamanya.

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

#### **B. IDENTIFIKASI PERMAINAN MEGOAK-GOAKAN**

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Megoak-Goakan
Tema	: Binatang
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. 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan. 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian. 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur. 3.5 Mengenal cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain. 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.

Lingkup Perkembangan	: I. NAM II. FISIK MOTORIK III. KOGNITIF IV. BAHASA V. SOSEM VI. SENI
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: I. NAM 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb. II. FISIK MOTORIK A. Motorik kasar 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. III. KOGNITIF A. Belajar dan pemecahan masalah. 3. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial. IV. BAHASA A. Memahami Bahasa. 3. Memahami aturan dalam sebuah permainan. V. SOSEM C. Perilaku prososial 1. Bermain dengan teman sebaya. VI. SENI A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara. 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.
Metode	: Bermain dan Bernyanyi
Penulis	: Yasinta Kamarati, S.Sos.
Pengkaji Materi	: Nur Cholimah S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	: Bambang Edi P, S.T.

### C. PETUNJUK UMUM

1. Guru sudah memanfaatkan Track 1, 2, dan 3 dari media Audio permata Nusantara.
2. Guru menguasai permainan yang akan dilakukan bersama anak-anak.
3. Guru mempelajari Panduan Pemanfaatan Praktik Permainan Megoak-Goakan.

### D. PETUNJUK KHUSUS

#### 1. Sebelum Memulai Permainan

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

#### 2. Selama Melakukan Permainan

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



### **3. Setelah Melakukan Permainan**

- a. Guru memancing anak untuk bertanya tentang Permainan Megoak-Goakan yang baru saja mereka mainkan.
- b. Guru memancing anak untuk bertanya tentang permainan tersebut.
- c. Guru dan anak bersama-sama melakukan penenangan setelah bermain.
- d. Guru memancing anak untuk bercerita tentang kesan anak-anak setelah melakukan permainan Megoak-Goakan.

### **E. URAIAN MATERI**

1. PESERTA PERMAIAN
  - a. Jumlah peserta 5 – 10 anak, atau menyesuaikan dengan jumlah siswa.
2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN  
Permainan ini tidak membutuhkan peralatan tertentu.
3. TATA CARA PERMAINAN
  - 1) Menentukan peserta dan pembagian kelompok.
  - 2) Menentukan satu orang sebagai goak dengan melakukan ....(hompimpa cara bali atau cara daerah masing-masing).
  - 3) Pemain berjejer ke belakang membentuk barisan seperti ular, sambil memegang pinggang teman didepannya.
  - 4) Awalnya Goak berada di depan kepala ular.
  - 5) Goak akan mencoba menangkap ekor ular (anak yang berada pada barisan paling belakang).
  - 6) Teman-teman yang ada dalam barisan ular berusaha melindungi rekannya yang ada di bagian paling belakang agar tidak dapat ditangkap oleh Goak.
  - 7) Permainan diiringi dengan lagu Goak Goakan (Burung Gagak) yang dinyanyikan oleh seluruh pemain maupun penonton (teman-teman di kelas yang tidak bermain).
  - 8) Gagak sambil bersuara Goak Goak (menirukan suara gagak) berusaha menangkap temannya yang menjadi ekor ular.
4. ATURAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN
  - 1) Anak dibagi kedalam dua peran, satu orang sebagai Goak dan anak-anak lain berbaris menjadi ular.
  - 2) Goak (anak yang jadi) harus dapat menangkap anak yang ada pada barisan paling belakang.
  - 3) Ekor ular paling belakang (anak) yang tertangkap oleh Goak akan jadi, dan menggantikan peran Goak.
  - 4) Anak yang berperan menjadi Goak dan berhasil menangkap ekor ular (satu temannya) akan berganti posisi di depan.
5. NOTASI LAGU PERMAINAN

Berikut adalah notasi lagu permainan Megoak-Goakan

**Megoak-Goakan**

Andante Cipt: Yasinta Kamarati

GA GAK GA GAK TERBANG LAH YANG TING GI TANG KAPU LAR JANGAN SAM PAILE

5 PAS A YO U LAR MENGHIN DAR YANG JA UH JA NGAN SAM PAI TER TANG KAP SANG GA

9 GAK A YO KE JAR A YO TANG KAP A YO LA RI JA NGAN LE NGAH

#### F. EVALUASI

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

#### G. DAFTAR PUSTAKA

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

Supada, I Nyoman. 2006. *Tradisi Megoak Goakan di Desa Pakraman Panji Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng (Analisis Bentuk, Fungsi dan Makna)*. Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar. <http://satyaningdharma.blogspot.co.id/2014/06/permainan-megoak-goakan.html>

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "MEGOAK GOAKAN"  
 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					
		Mengulang kalimat kompleks		Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks		Melanjutkan cerita/dongeng yang telah didengarkan	
		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 "MEGOAK GOAKAN"  
 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			
		Memiliki sikap estetis		Tertarik dengan Kegiatan Seni	
		TINGKAT PERNCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
		Bersenandung/bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu		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 "MEGOAK-GOAKAN"  
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA  
 PRAKTIK PERMAINAN SETELAH PEMANFAATAN  
 MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal : .....  
 Waktu : .....

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN															
		NAM		BAHASA		KOGNITIF		SOSEM		SOSEM		FISIK MOTORIK				SENI	
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK															
		Berperilaku jujur, sopan, sportif, dll		Memahami aturan permainan		Menunjukkan sikap kreatif		Melihatkan kemampuan menyesuaikan situasi		Bermain dengan teman sebaya		Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi		Melakukan permainan fisik dengan aturan		Bersenandung sambil mengerjakan sesuatu	
BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM	BM	SM		
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	
7.																	
8.																	
9.																	
10.																	
11.																	
12.																	
13.																	
14.																	
15.																	

**Catatan:**  
**BM : Belum Muncul**  
**SM : Sudah Muncul**