

12.a.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN PAK POLISI

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 memahami cerita yang dibacakan/ diperdengarkan, anak mampu menjawab pertanyaan dengan sesuai pertanyaan, menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah di dengar serta anak mampu mengendalikan perasaan saat mendengarkan cerita. Selain itu, dengan mendengarkan media audio Permata Nusantara Track 1 ini diharapkan anak-anak akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Pak Polisi yang diadaptasi dari permainan Sarsur Kulonan. Adapun media audio Permata Nusantara Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN PAK POLISI

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Pak Polisi
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. 8. Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar. V. SOSEM B. Kesadaran Diri 2. Mengendalikan perasaan.

Durasi	: ± 7 menit
Metode	: Bercerita
Penulis	: Dwi Ristiyani, S.Pd.AUD.
Pengkaji Materi	: Setyoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I
Pengkaji Media	: Wawan Tri Saksono, S.T.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Pak polisi.
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.
 - Peralatan pistol bisa dari kayu, kertas kardus, pistol mainan.

D. PETUNJUK KHUSUS PEMANFAATAN TRACK 1

1. Sebelum Pembelajaran dengan Track 1

- a. Guru mendengarkan terlebih dahulu cerita pada Track 1.
- b. Guru mempersiapkan peralatan yang akan di gunakan untuk memutar media audio dan mamastikan media audio tersebut siap untuk di putar.
- c. Guru melakukan apersepsi dengan memasang gambar pak polisi di depan kelas.
- d. Guru menenangkan anak untuk mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan.
- e. Guru menjelaskan kegiatan yang akan di laksanakan.
- f. Guru mengajak anak-anak mendengarkan media audio Track 1 yang berisi dramatisasi permainan Pak Polisi.
- g. Guru mengajak anak agar tenang mendengarkan MA Permata Nusantara Track 1.

2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

- a. Guru bersama anak-anak mendengarkan MA Permata Nusantara Track 1 sampai selesai.
- b. Guru memberikan motivasi kepada anak-anak yang kurang fokus mendengarkan.
- c. Guru meminta anak-anak untuk merespon pertanyaan yang di dengar.

3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1

- a. Guru memberi apresiasi pada anak yang mendengarkan cerita dengan baik.
- b. Guru bertanya pada anak tentang isi program yang telah diputar.
- c. Guru menjelaskan pada anak mengenai isi cerita dramatisasi permainan Pak polisi yang telah diputar.
- d. Guru memberi rangsangan pada anak untuk mengungkapkan pendapatnya tentang permainan Pak Polisi.
- e. Guru menyimpulkan inti sari dari jawaban anak-anak.

- f. Guru bertanya tentang kesan anak-anak setelah mendengarkan Track 1.
- g. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bercerita mengenai cerita permainan yang telah di dengar.
- h. Guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu dalam permainan dengan mendengarkan Track 2.

E. URAIAN MATERI

Sinopsis Cerita Permainan Pak Polisi

"Dor..., Dor..., Dor..." suara Doni mengagetka sari dan Tina dari belakang. "Wah mainan baru Don?" tanya Sari yang melihat kearah Doni. "Iya, buatan Kakekku" Jawab Doni. Lalu mereka merencanakan untuk bermain bersama-sama. Sari mngusulkan bermain sepak sekong, Tina mengusulkan untuk bermain Jamuran. Mereka lalu berunding bersama.

Pino dan Tata yang sedang berlibur ke Purwodadi melihat anak-anak yang sedang berkumpul. Mereka lalu menyapa anak-anak. Pino dan Tata di sambut dengan ramah. Mereka lalu melanjutkan rencana untuk bermain. "Bermain? Aku suka... aku suka" kata Pino yang mendengar rencana mereka akan bermain. Doni mengusulkan permainan Pak Polisi. Mereka akan bermain dengan pistol kayu yang di buat kakek Doni. Sebelum bermain mereka akan memilih anak yang menjadi pokok permainan dengan hompimpa. Giliran yang pertama anak yang menjadi pokok permainan adalah Tina. Tina lalu berdiri di tengah membawa pistol mainan. Anak yang lain bergandengan membuat lingkaran. Anak mulai memnyanyi sambil mengelilingi Tina. Ketika lagu berakhir dengan syair "Tong, tong-tong, tong-tong Dor..." Tina lalu mengarahkan pistol maian ke arah Pino. Pino berlari keluar lingkaran. Tina berusaha menembak Pino. Pino terus berlari temen-teman yang membuat lingkaran memberi jalan pada Tina. Pino berusaha berlari menghindari Tina keluar masuk lingkaran, hingga "Dor..." Suara Tina mengagetka Pino dari belakang. Permainan dimulai kembali Pino sebagai pokok permaianan. Kini pino mengarahkan pistol ke arah Doni. Pino mengejar Doni yang berlari sangat gesit. Doni keluar masuk lingkaran. Ketika akan tertangkap Doni dengan gesitnya mengelak lalu lari menjauh dari lingkaran. "Doni jangan jauh-jauh dong, permainannya jadi tidak seru nih.." Teriak Sari agak manja. Lalu mereka melanjutkan permainan kembali.

Doni merasa kelelahan. Sari mengusulkan untuk istirahat karena kelelahan. Mereka tertawa sambil mengungkapkan betapa asyiknya permaian Pak Polisi hari ini. Pino dan Tata Pamit Pulang karena hari sudah siang.

F. EVALUASI

Evaluasi Dramatisasi Cerita Permainan Pak polisi bertujuan agar anak dapat memahami cerita yang diperdengarkan, dapat menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali cerita yang diperdengarkan, serta anak mampu mengendalikan perasaan saat mendengarkan cerita.

G. DAFTAR PUSTAKA

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

Aura Hadi. 2015. Di unduh dari <http://raraedelweiss16.blogspot.co.id/2015/03/lirik-tembang-dolanan-sar-sur-kulonon.html>. tanggal 10 Maret 2016.

12.b.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN PAK POLISI

A. PENGANTAR

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Pak polisi 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.

B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN PAK POLISI

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Pak Polisi
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 A. Kesadaran Diri 3. Menunjukkan rasa percaya diri. VI. SENI C. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara. 1. Anak senang mendengarkan berbagai macam alat musik atau lagu kesukaannya. D. Tertarik dengan kegiatan seni. 2. Anak dapat bernyanyi sendiri.
Durasi	: Menyesuaikan dengan durasi lagu permainan.
Metode	: Bernyanyi
Penulis	: Dwi Ristiyani, S.Pd. AUD
Pengkaji Materi	: Setyoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I.
Pengkaji Media	: Wawan Tri Saksono, S.T.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Pak Polisi.
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 macam-macam pekerjaan.
- b. Guru menenangkan anak untuk mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan.
- c. Guru mengulas lagu yang didengar pada saat anak-anak mendengarkan lagu Permainan Pak Polisi.
- d. Guru mengajak anak-anak mendengarkan media audio Track 2 yang berisi pembelajaran lagu permainan Pak Polisi.
- e. Guru mengajak anak ikut menyanyikan lagu Permainan Pak Polisi.

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 ada pada 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 Pak polisi.

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 Pak polisi pada Track 3 untuk mengiringi anak bernyanyi.

E. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Pak Polisi.

PAK POLISI

Tempo ♩=80

5 1 3 3 2 1 6 5 5 6 1 1 5 2 2 2 2 3 2 2

A ku po li si mas sla lu si ap dan si gap me nga man kan ling ku ngan

12 1 1 6 5 2 2 2 2 1 5 6 1 2 2 2 3 1 1 5 6 5 6 1

bi ar a man pen cu ri pas ti ku tang kap la lu ku ma suk kan ke da lam pen ja

20 1 1 2 3 2 1 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1

ra bi ar to bat bi ar je ra tong tong tong tong tong tong dor

F. EVALUASI

Evaluasi belajar menyanyikan lagu permainan Pak polisi bertujuan 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.

Aura Hadi. 2015. Di unduh dari <http://raraedelweiss16.blogspot.co.id/2015/03/lirik-tembang-dolan-an-sar-sur-kulon-an.html>. tanggal 10 Maret 2016.

12.c.

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

A. PENGANTAR

Permainan Pak Polisi merupakan permainan yang diadaptasi dari permainan tradisional Jawa yaitu permainan sarsur kulonan. Permainan ini biasanya dilakukan oleh 4-10 anak di halaman atau luar ruangan. Permainan Pak Polisi bisa dilakukan pada pagi hari atau malam hari disaat bulan purnama. Permainan ini menggambarkan tentang Polisi yang mengejar Pencuri. Dengan melakukan Permainan Pak Polisi diharapkan mengenal perilaku baik/sopan dan buruk, melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara koordinasi, Belajar dan pemecahan masalah, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, mengutarakan pendapatnya kepada orang lain, memiliki sikap gigih tidak mudah menyerah, Menunjukkan antusiasme dalam permainan kompetitif secara positif, Menaatii aturan yang berlaku dalam suatu permainan, mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi.

B. IDENTIFIKASI PERMAINAN PAK POLISI

Judul Dramatisasi Cerita	: Pak Polisi
Tema	: Pekerjaan
Kompetensi Inti	: KI.1 Sikap Spiritual KI.2 Sikap Sosial KI.3 Pengetahuan : KI.4 Ketrampilan
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. Menenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan gerakan motorik kasar dan halus. 3.3 Menenal 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 Menenal 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 Menenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni. 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif.

Lingkup Perkembangan	: I. NAM II. FISIK MOTORIK III. KOGNITIF IV. BAHASA V. SOSEM VI. SENI
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: I. NAM 4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk. II. FISIK MOTORIK A. Motorik kasar 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara koordinasi. III. KOGNITIF A. Belajar dan pemecahan masalah. 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah. IV. BAHASA B. Mengungkapkan bahasa. 6. Mengutarakan pendapatnya kepada orang lain. V. SOSEM A. Kesadaran Diri 5. Memiliki sikap gigih tidak mudah menyerah. C. Perilaku Prososial 1. Menunjukkan antusiasme dalam permainan kompetitif secara positif. 2. Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. VI. SENI A. Tertarik dengan kegiatan seni. 6. mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi.
Metode	: Bermain dan Bernyanyi
Penulis	: Dwi Ristiyani, S.Pd. AUD
Pengkaji Materi	: Setyoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I.
Pengkaji Media	: Wawan Tri Saksono, 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 Pak polisi.

D. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum Memulai Permainan

- a. Guru menyiapkan tempat untuk bermain.
- b. Guru mengkondisikan anak untuk melakukan permainan Pak Polisi.

- 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 memberi 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 Pak Polisi.

E. URAIAN MATERI

1. PESERTA PERMAINAN

Peserta permainan Pak polisi berjumlah 4-10 orang.

2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN

Permainan Pak Polisi menggunakan peralatan pistol mainan dari kayu.

3. TATA CARA PERMAINAN

- a. Anak-anak diajak berkumpul di lapangan atau halaman sekolah.
- b. Untuk mencari salah satu anak yang menjadi pokok permainan diadakan undian atau hompimpah yaitu bersama-sama mengucapkan hompimpah sambil menelentangkan atau menelungkupkan telapak tangannya. Dengan kesepakatan bersama tangan-tangan yang berbeda sendiri itulah yang menang, bisa mundur, dan dilanjutkan untuk mencari yang menang lagi sampai akhirnya ada satu yang kalah. Tapi, kalau kesepakatan yang berbeda itu yang kalah atau yang menjadi pokok permainan, maka permainan dapat segera dimulai.
- c. Anak-anak membentuk lingkaran bergandengan tangan mengelilingi anak yang menjadi pokok permainan tadi.
- d. Sambil berjalan berkeliling: anak-anak menyanyikan lagu "Pak Polisi", anak yang ada di tengah ikut menyanyi disertai dengan tepuk.
- e. Kalau lagu hampir selesai anak-anak bergandengan tangan sambil mengelilingi anak yang menjadi pokok permainan, bersamaan lagu selesai anak yang menjadi pokok permasalahan mengarahkan senapan kayu seolah-olah menembak salah satu anak yang mengelilingi dengan kata "Thong thong thong dor..."
- f. Anak yang kena tembak langsung lari dan dikejar anak yang jadi pokok permainan tadi, anak yang lainnya masih membuat lingkaran sambil bergandengan tangan. Anak yang dikejar larinya bebas dapat keluar masuk lingkaran teman-temannya tadi. Dan kalau anak yang dikejar tadi

tertangkap oleh anak yang jadi pokok permainan, maka anak yang tertangkap oleh anak yang jadi pokok permainan, maka anak yang tertangkap itu menjadi anak yang jadi pokok permainan.

g. Dan permainan dapat diulangi lagi dengan menyanyikan lagu "Pak Polisi" lagi. Umpamanya anak yang jadi pokok permainan tidak bisa menangkap anak yang ditembak, bapak/ibu guru harus mengambil kebijaksanaan untuk menghentikan permainan tadi. Dan untuk memilih anak yang jadi pokok permainan dapat diulangi dengan undian atau hompimpah.

4. ATURAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN

a. Untuk mencari salah satu anak yang menjadi pokok permainan diadakan undian atau hompimpah yaitu bersama-sama mengucapkan hompimpah sambil menelemtangkan atau menelungkupkan telapak tangannya. Dengan kesepakatan bersama tangan-tangan yang berbeda sendiri itulah yang menang, bisa mundur, dan dilanjutkan untuk mencari yang menang lagi sampai akhirnya ada satu yang kalah. Tapi, kalau kesepakatan yang berbeda itu yang kalah atau yang menjadi pokok permainan, maka permainan dapat segera dimulai.

b. Anak-anak membentuk lingkaran bergandengan tangan mengelilingi anak yang menjadi pokok permainan tadi.

c. Sambil berjalan berkeliling : anak-anak menyanyikan lagu "Pak Polisi", anak yang ada di tengah ikut menyanyi disertai dengan tepuk.

d. Kalau lagu hampir selesai anak-anak bergandengan tangan sambil mengelilingi anak yang menjadi pokok permainan, bersamaan lagu selesai anak yang menjadi pokok permasalahan mengarahkan senapan kayu seolah-olah menembak salah satu anak yang mengelilingi dengan kata "Thong thong thong dor..."

e. Anak yang kena tembak langsung lari dan dikejar anak yang jadi pokok permainan tadi, anak yang lainnya masih membuat lingkaran sambil bergandengan tangan.

f. Anak yang dikejar larinya bebas dapat keluar masuk lingkaran teman-temannya tadi. Dan kalau anak yang dikejar tadi tertangkap oleh anak yang jadi pokok permainan, maka anak yang tertangkap oleh anak yang jadi pokok permainan, maka anak yang tertangkap itu menjadi anak yang jadi pokok permainan. Dan permainan dapat diulangi lagi dengan menyanyikan lagu "Pak Polisi" lagi. Umpamanya anak yang jadi pokok permainan tidak bisa menangkap anak yang ditembak, bapak/ibu guru harus mengambil kebijaksanaan untuk menghentikan permainan tadi. Dan untuk memilih anak yang jadi pokok permainan dapat diulangi dengan undian atau hompimpah.

5. NOTASI LAGU PERMAINAN

PAK POLISI

Tempo ♩=80

5 1 3 3 2 1 6 5 5 6 1 1 5 2 2 2 2 3 2 2

A ku po li si mas sla lu si ap dan si gap men ga man kan ling ku ngan

12 1 1 6 5 2 2 2 2 1 5 6 1 2 2 2 3 1 1 5 6 5 6 1

bi ar a man pen cu ri pas ti ku tang kap la lu ku ma suk kan ke da lam pen ja

20 1 1 2 3 2 1 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1

ra bi ar to bat bi ar je ra tong tong tong tong tong tong dor

F. EVALUASI

Evaluasi Permainan Pak Polisi bertujuan untuk mengenal perilaku baik/sopan dan buruk, melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara koordinasi, belajar dan pemecahan masalah, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, mengerti dua perintah yang di berikan bersamaan, mengutarakan pendapatnya kepada orang lain, memiliki sikap gigih tidak mudah menyerah, menunjukkan antusiasme dalam permainan kompetitif secara positif, mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi.

G. DAFTAR PUSTAKA

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

Aura Hadi. 2015. Di unduh dari <http://raraedelweiss16.blogspot.co.id/2015/03/lirik-tembang-dolan-an-sar-sur-kulon-an.html>. tanggal 10 Maret 2016.

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

Hari/Tanggal :
 Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN									
		I SOSEM					II BAHASA				
		TINGKAT PERNCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK									
		Mengendalikan perasaan		Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan		Memahami cerita yang didengarkan		Mampu menjawab		Menceritakan kembali cerita yang didengar	
		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

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "PAK POLISI"
 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					
		SOSEM		SENI			
		TINGKAT PERNCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK					
		Menunjukkan rasa percaya diri		Senang mendengarkan berbagai macam alat musik atau lagu kesukaan		Bernyanyi sendiri	
		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 "PAK POLISI"
 MEDIA AUDIO PERMAINAN DAN CERITA ANAK NUSANTARA
 PRAKTIK PERMAINAN SETELAH PEMANFAATAN
 MA PERMATA NUSANTARA**

Hari/Tanggal :
 Waktu :

NO.	NAMA ANAK	LINGKUP PERKEMBANGAN															
		I. NAM		II FISIK MOTORIK		III.KOGNITIF		IV. BAHASA		V.SOSEM				VI. SENI			
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK															
		Mengenai perilaku baik dan buruk		Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari		Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri		Mengutarakan pendapat kepada orang lain		Memiliki sikap gigit		Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan		Mentaati peraturan yang berlaku dalam suatu permainan		Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi	
		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