

16.a.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN SAPUTANGAN

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 untuk mengenal perilaku baik dan buruk, menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu bahasa lainnya), mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, melanjutkan sebagian cerita yang telah didengarkan, menceritakan kembali cerita yang pernah didengarkan, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias). Selain itu, dengan mendengarkan media audio Permata Nusantara Track 1 ini, diharapkan anak akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Saputangan. Adapun media audio Permata Nusantara Cerita Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN SAPU TANGAN

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Sapu Tangan
Tema	: Kebutuhanku
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. 2.7 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). 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca). 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal). 4.11 Menunjuk kemampuan berbahahahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).
Lingkup Perkembangan	: I. NAM IV. BAHASA V. SOSEM
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: I. NILAI AGAMA DAN MORAL 4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk. II. BAHASA A. Memahami Bahasa 1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu bahasa lainnya). 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. B. Mengungkapkan Bahasa

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: 6. Melanjutkan sebagian cerita yang didengarkan. 8. Menceritakan kembali cerita yang pernah didengarkan. V. SOSIAL EMOSIONAL A. Kesadaran diri 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi. C. Perilaku Prososial 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).
Durasi	: ± 7 menit
Metode	: Bercerita
Penulis	: Any Suryaningsih, S.Pd.
Pengkaji Materi	: Nur Hayati, 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 Sapu Tangan.
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 melakukan apersepsi untuk mengalihkan situasi dari rumah ke sekolah / mengulas kembali materi yang telah disajikan sebelumnya dalam bentuk penjelasan atau cerita singkat kepada anak-anak.
 - b. Guru menenangkan anak untuk mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan.
 - c. Guru menjelaskan kegiatan mendengarkan dramatisasi cerita permainan Sapu Tangan.
 - d. Guru mengajak anak duduk melingkar di atas karpet.
 - e. Guru mengajak anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan Media Audio Permainan Sapu Tangan.
 - f. Guru mengajak anak-anak mendengarkan media audio Permata Nusantara yang berisi dramatisasi permainan.

2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1
 - a. Guru mengatur tempat duduk anak.
 - b. Guru menyiapkan alat peraga yang akan dipergunakan.
 - c. Guru memberikan pendahuluan dengan membicarakan tentang alat peraga yang digunakan.
 - d. Guru merangsang anak agar mau mendengarkan dan memperhatikan isi cerita.
 - e. Guru meminta anak untuk mendengarkan cerita / dramatisasi cerita permainan.
 - f. Guru memotivasi anak bila ada yang kurang fokus pada kegiatan.
3. Setelah Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 1
 - a. Guru memancing anak untuk bertanya tentang cerita dramatisasi permainan yang baru saja diputarkan dari media audio Permata Nusantara, misalnya tentang tokoh ceritanya, bagaimana karakter mereka, apa yang terjadi pada mereka, permainan apa yang mereka lakukan, bagaimanakah permainannya, dll.
 - b. Guru dan anak bersama-sama menyimpulkan inti sari cerita permainan yang baru saja mereka dengarkan.
 - c. Guru dan anak menyebut nilai nilai yang terkandung dalam cerita.
 - d. Guru memancing anak untuk bertanya tentang apa, mengapa, bagaimana, dimana, berapa dsb.
 - e. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab pertanyaan guru.
 - f. Bagi anak yang sudah dapat menjawab dengan benar, guru memberikan pujian dan bagi yang belum diberi motivasi/dorongan.
 - g. Guru memancing anak untuk bercerita tentang kesan anak-anak setelah mendengarkan dramatisasi cerita permainan.
 - h. Guru mengajak anak-anak untuk bersama-sama menyanyikan lagu yang digunakan dalam permainan Sapu Tangan. Jika guru belum bisa mengajari menyanyikan lagu permainan secara langsung, guru dapat memanfaatkan media audio pada track 2 yang berisi materi tentang belajar menyanyikan lagu permainan serta track 3 yang berisi instrument musik lagu permainan.
 - i. Selanjutnya, guru mengajak dan menyemangati anak-anak untuk melakukan permainan yang sudah diperdengarkan secara langsung (kegiatan bermain dapat dilakukan pada satu waktu yang sama atau berbeda, tergantung pada kesiapan anak dalam menguasai materi permainan).

E. URAIAN MATERI

Sinopsis Cerita Permainan Saputangan

Siang itu Pino dan Tata sedang duduk-duduk di tepi sungai kecil di tepi sawah sambil melihat petani yang sedang bekerja. Cuaca hari itu cukup panas. Pino kehausan dan meminta bekal minum Tata. Tata berusaha menggoda kakaknya sebelum akhirnya dia memberikan bekal minum pada Pino. Pino yang semula sedikit kesal menjadi ceria kembali. Pino pun balas memberi permen miliknya pada Tata. Tiba-tiba, beberapa teman Pino dan Tata datang dengan bersepeda. Mereka mengajak Pino dan Tata bermain ke tanah lapang di dekat balai desa. Tiba-tiba Dio ingin meminta permen Pino. Ternyata permen sudah habis. Dio menjadi kesal karenanya. Sasa berusaha menengahi. Akhirnya mereka pun berbaikan kembali.

Di tanah lapang, sudah banyak anak yang berkumpul. Mereka pun melakukan permainan Saputangan. Inti dari permainan Saputangan adalah para pemain duduk bersila membentuk lingkaran. Pino yang menang ketika hompimpah memimpin permainan. Dia berlari kecil mengitari bagian luar lingkaran sambil mengibarkan saputangan. Pemain lain tidak boleh melihat ke arah Pino

Semua pemain menyanyikan Lagu Permainan Saputangan. Perlahan-lahan, Pino menjatuhkan saputangan ke punggung Sasa sambil terus berlari. Sasa tahu hal itu. Ia segera meraih saputangan tersebut dan mengejar Pino. Pino tertangkap. Akhirnya Dio yang memimpin permainan. Demikian seterusnya mereka bermain dengan seru hingga tibalah giliran Tika memimpin permainan. Tak sengaja, Tika menjatuhkan saputangan di punggung Dio. Tika sedikit menyesal. Apalagi ketika Tika dikejar Dio hingga terjatuh, Dio justru mengejeknya. Namun, teman-teman Tika yang lain tidak bersikap demikian. Mereka berusaha menolong Tika.

Karena sudah menjelang senja, permainan diakhiri. Mereka pun pulang ke rumah masing-masing dengan hati lega dan gembira.

F. EVALUASI

Evaluasi Dramatisasi Cerita Permainan Sapu Tangan bertujuan agar anak mengenal perilaku baik dan buruk, menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu bahasa lainnya), mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, melanjutkan sebagian cerita yang telah didengarkan, menceritakan kembali cerita yang pernah didengarkan, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).

G. DAFTAR PUSTAKA

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

Hendra. 2016. *Permainan Saputangan*. <https://hendraxz.word.com/tag/permainan-saputangan>. Diunduh 29 Pebruari 2016.

Saputro, Agung Dwi. 2015. *Not Angka Pianika Lagu Desaku yang Kucinta*. <http://notangka-pianikalagu.blogspot.co.id/2015/11/not-angka-pianika-lagu-desaku-yang.html>. Diunduh 5 April 2016.

Bordessa, Kriss. ___ 9 *Permainan Seru dari Berbagai Negara*. <http://parentsindonesia.com/feature.php?type=article&cat=feature&id=2065>. Diunduh 5 April 2016.

Soetrisno Darmastuti. 2001. *Didaktik Metodik di Taman Kanak Kanak*, Jakarta : Depdiknas.

16.b.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN SAPU TANGAN

A. PENGANTAR

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Sapu Tangan 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 bersenandung/bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu, anak dapat bernyanyi sendiri, dan dapat bernyanyi dengan sikap 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 Sapu Tangan untuk melatih keberanian anak menyanyi dengan iringan musik.

B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN SAPU TANGAN

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Sapu Tangan
Tema	: Kebutuhanku
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 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 B. Kesadaran diri 3. Menunjukkan rasa percaya diri. 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. D. Tertarik dengan kegiatan seni. 2. Bernyanyi sendiri.
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: 6. Melanjutkn sebagian cerita yang didengarkan. 8. Menceritakan kembali cerita yang pernah didengarkan. V. SOSIAL EMOSIONAL A.Kesadaran diri 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi. C.Perilaku Prososial

		8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).
Durasi	:	Menyesuaikan dengan durasi lagu permainan.
Metode	:	Bernyanyi
Penulis	:	Any Suryaningsih, S.Pd.
Pengkaji Materi	:	Nur Hayati, S.Pd., M.Pd.
Pengkaji Media	:	Suparti, S.Pd.,M.Pd.

B. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Sapu Tangan. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Sapu Tangan.
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 memutarakan 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 dan memastikan bahwa media audio siap diputar.
 - b. Guru menyiapkan tempat di luar kelas atau halaman sekolah untuk belajar menyanyi lagu permainan Sapu Tangan.
 - c. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang berguna untuk memusatkan perhatian anak, serta menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tema lagu permainan.
 - d. Guru membicarakan isi nyanyian yang akan diajarkan.
 - e. Guru mempersiapkan anak bernyanyi.
2. Selama Pembelajaran dengan Mendengarkan Track 2 dan 3.
 - a. Guru dan anak terlibat aktif dalam mengikuti lagu permainan Sapu Tangan.
 - 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 Permata Nusantara.
3. Setelah Mendengarkan Media Audio Permata Nusantara
 - a. .Guru dan anak menyanyikan lagu secara bersama -sama, makin lama suara guru makin pelan.

- b. Guru dan anak menyanyikan lagu dengan bersenandung.
- c. Guru menjelaskan kata-kata sukar yang mungkin ada dalam syair lagu.
- d. Guru dan anak menyanyikan lagu bersama sama.
- e. Guru memberikan kesempatan kepada anak yang sudah dapat dan mau menyanyikan sendiri atau dengan beberapa teman untuk maju di depan kelas.
- f. Guru mengajak anak menyanyikan lagu dalam permainan Sapu Tangan dengan iringan musik yang ada di Track 3 Permata Nusantara.
- g. Guru dapat mengembangkan permainan dengan lagu yang ada di daerah.

D. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Sapu Tangan

SAPU TANGAN

| 5 5 3 1 | 5 5 3 1 | 5 5 6 6 | 5 5 3 | 5 5 6 6 | 5 5 3 | 1 2 3 4 | 5 5 5 |
 Sa pu tan gan di ki bas kan di bu at da ri ka in ba gus nya bu kan ma in si a pa i ngin pu nya

| 1 1 5 5 | 3 3 1 ||
 ha rus me nge jar sa ya

E. EVALUASI

Evaluasi Belajar Menyanyikan Lagu Permainan Sapu Tangan bertujuan agar anak dapat bersenandung/bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu, anak dapat bernyanyi sendiri, dan dapat bernyanyi dengan sikap benar.

F. DAFTAR PUSTAKA

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

Hendra. 2016. *Permainan Saputangan*. <https://hendraxz.word.com/tag/permainan-saputangan>. Diunduh 29 Pebruari 2016.

Saputro, Agung Dwi. 2015. *Not Angka Pianika Lagu Desaku yang Kucinta*. <http://notangka-pianikalagu.blogspot.co.id/2015/11/not-angka-pianika-lagu-desaku-yang.html>. Diunduh 5 April 2016.

Bordessa, Kriss. *9 Permainan Seru dari Berbagai Negara*. <http://parentsindonesia.com/feature.php?type=article&cat=feature&id=2065>. Diunduh 5 April 2016.

Soetrisno Darmastuti. 2001. *Didaktik Metodik di Taman Kanak Kanak*, Jakarta: Depdiknas.

16.c.

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

A. PENGANTAR

Tahapan Permainan Sapu Tangan merupakan tahapan praktik bermain yang dapat dilakukan setelah pemanfaatan Track 1, 2, dan 3 dari Media Audio Permata Nusantara Permainan Sapu Tangan. Dalam permainan ini, anak dibagi dalam dua kelompok, setiap kelompok memilih salah satu menjadi pemimpin lalu berpegangan tangan membentuk lingkaran. Masing-masing pemimpin berhadapan dan melakukan "suit" untuk menentukan menang atau kalah. Pemimpin yang menang bergabung dalam lingkaran, sedangkan yang kalah menjadi penjaga (dadi/jadi). Pemain dinyatakan kalah ketika sapatangan yang dijatuhkannya dapat diketahui pemain lain dan dia dapat dikejar oleh pemain yang terkena jatuhnya sapu tangan tersebut. Demikian seterusnya permainan dilakukan dengan berkejaran dan bernyanyi.

Dengan melakukan Permainan Sapatangan, anak diharapkan dapat mengenal perilaku baik dan buruk, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan permainan fisik dengan aturan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima social, menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang dilakukan bersamaan, memahami aturan dalam sebuah permainan, menunjukkan antusiasme dalam permainan kompetitif secara positif dan mampu bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.

B. IDENTIFIKASI PERMAINAN SAPU TANGAN

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Sapu Tangan
Tema	: Kebutuhanku
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. 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. 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). 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni. 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca). 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). 4.15 Menunjukkan kemampuan dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Lingkup Perkembangan	: I.NAM II.FISIK MOTORIK III.KOGNITIF IV.BAHASA V.SOSEM VI.SENI
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	: I. NAM 4. Mengetahui perilaku baik/sopan dan buruk. II. FISIK MOTORIK A. Motorik kasar 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. III. KOGNITIF A. Belajar dan pemecahan masalah. 3. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. IV. BAHASA A. Merespon Bahasa. 1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu bahasa lainnya). 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. 3. Memahami aturan dalam sebuah permainan V. SOSEM C. Perilaku Prosocial 1. Menunjukkan antusiasme dalam permainan kompetitif secara positif. VI. SENI A. Tertarik dengan kegiatan seni. 1. Anak bersenandung/bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu. 2. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).
Metode	: Bermain dan Bernyanyi
Penulis	: Any Suryaningsih,S.Pd.AUD
Pengkaji Materi	: Nur Hayati, 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 Sapu Tangan.

D. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum Memulai Permainan
 - a. Guru menyiapkan tempat untuk bermain.
 - b. Guru mengkondisikan anak untuk melakukan permainan Sapu Tangan.

- c. Guru menjelaskan nama permainan, cara bermain dan aturan permainan kepada anak-anak.
 - d. Sebelum bermain guru mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran kecil.
 - 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 memancing anak untuk bertanya tentang Permainan Sapu Tangan yang baru saja mereka mainkan.
 - b. Guru memancing anak untuk bertanya tentang permainan Sapu Tangan.
 - c. Guru dan anak bersama-sama melakukan penenangan setelah bermain.
 - d. Guru memancing anak untuk bercerita tentang kesan anak-anak setelah melakukan permainan Sapu Tangan.

E. URAIAN MATERI

1. PESERTA PERMAIAN
Peserta : 5 orang atau lebih
2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN
Permainan ini memerlukan peralatan yaitu Saputangan.
3. TATA CARA PERMAINAN
 - a. Para pemain menuju ke tanah lapang.
 - b. Setiba di tanah lapang para pemain bisa memulai bermain.
 - c. Permainan dimulai dengan suit atau hom pimp ah untuk menentukan yang jadi pemenang untuk memimpin/memulai permainan.
 - d. Anak-anak yang lain duduk bersila membentuk lingkaran.
 - e. Pemain yang menang dalam suit atau hom pimp ah berlari kecil mengitari bagian luar lingkaran sambil mengibarkan saputangan. Pemain yang duduk tidak boleh melihat ke arah si Pelari.
 - f. Semua pemain menyanyikan lagu Permainan Saputangan. Perlahan-lahan, si Pelari menjatuhkan saputangan ke punggung salah satu pemain sambil terus berlari. Jika pelari berhasil mengitari lingkaran sebelum pemain menyadari keberadaan saputangan di punggungnya, pemain yang duduk harus keluar dari permainan. Jika pemain mengetahui saputangan jatuh di punggungnya, dia harus mengejar dan menepuk si Pelari.
 - g. Jika pemain berhasil, pelari keluar dari permainan. Jika pemain gagal, permainan dilanjutkan dengan pemain ke-2 sebagai pelari.
4. ATURAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN
 - a. Para pemain adalah teman sebaya agar ada keseimbangan.
 - b. Tema permainan ini disesuaikan situasi dan kondisi daerah masing - masing.
 - c. Permainan dimulai dengan suit atau hom pimp ah untuk menentukan yang menang atau memimpin permainan.

- d. Pemain dinyatakan kalah ketika saputangan yang dijatuhkannya dapat diketahui pemain lain dan dia dapat dikejar oleh pemain yang terkena jatuhnya sapu tangan tersebut.
- e. Demikian seterusnya permainan dilakukan dengan berkejaran dan bernyanyi.
5. NOTASI LAGU PERMAINAN
6. PESERTA PERMAIAN
Peserta : 5 orang atau lebih
7. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN
Permainan ini memerlukan peralatan yaitu Saputangan.
8. TATA CARA PERMAINAN
- Para pemain menuju ke tanah lapang.
 - Setiba di tanah lapang para pemain bisa memulai bermain.
 - Permainan dimulai dengan suit atau hom pimp ah untuk menentukan yang jadi pemenang untuk memimpin/memulai permainan.
 - Anak-anak yang lain duduk bersila membentuk lingkaran.
 - Pemain yang menang dalam suit atau hom pimp ah berlari kecil mengitari bagian luar lingkaran sambil mengibarkan saputangan. Pemain yang duduk tidak boleh melihat ke arah si Pelari.
 - Semua pemain menyanyikan lagu Permainan Saputangan. Perlahan-lahan, si Pelari menjatuhkan saputangan ke punggung salah satu pemain sambil terus berlari. Jika pelari berhasil mengitari lingkaran sebelum pemain menyadari keberadaan saputangan di punggungnya, pemain yang duduk harus keluar dari permainan. Jika pemain mengetahui saputangan jatuh di punggungnya, dia harus mengejar dan menepuk si Pelari.
 - Jika pemain berhasil, pelari keluar dari permainan. Jika pemain gagal, permainan dilanjutkan dengan pemain ke-2 sebagai pelari.
9. ATURAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN
- Para pemain adalah teman sebaya agar ada keseimbangan.
 - Tema permainan ini disesuaikan situasi dan kondisi daerah masing - masing.
 - Permainan dimulai dengan suit atau hom pimp ah untuk menentukan yang menang atau memimpin permainan.
 - Pemain dinyatakan kalah ketika saputangan yang dijatuhkannya dapat diketahui pemain lain dan dia dapat dikejar oleh pemain yang terkena jatuhnya sapu tangan tersebut.
 - Demikian seterusnya permainan dilakukan dengan berkejaran dan bernyanyi.
10. NOTASI LAGU PERMAINAN
Berikut notasi lagu permainan Saputangan.

SAPU TANGAN

| 5 5 3 1 | 5 5 3 1 | 5 5 6 6 | 5 5 3 | 5 5 6 6 | 5 5 3 | 1 2 3 4 | 5 5 5 |
 Sa pu tan gan di ki bas kan di bu at da ri ka in ba gus nya bu kan ma in si a pa i ngin pu nya

| 1 1 5 5 | 3 3 1 ||
 ha rus me nge jar sa ya

F. EVALUASI

Evaluasi Permainan Sapu Tangan bertujuan agar anak dapat mengenal perilaku baik dan buruk, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan permainan fisik dengan aturan. memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima social, menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang dilakukan bersamaan, memahami aturan dalam sebuah permainan, menunjukkan antusiasme dalam permainan kompetitif secara positif dan mampu bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu..

G. DAFTAR PUSTAKA

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

Hendra. 2016. *Permainan Saputangan*. <https://hendraxz.word.com/tag/permainan-saputangan>. Diunduh 29 Pebruari 2016.

Saputro, Agung Dwi. 2015. *Not Angka Pianika Lagu Desaku yang Kucinta*. <http://notangka-pianikalagu.blogspot.co.id/2015/11/not-angka-pianika-lagu-desaku-yang.html>. Diunduh 5 April 2016.

Bordessa, Kriss. *9 Permainan Seru dari Berbagai Negara*. <http://parentsindonesia.com/feature.php?type=article&cat=feature&id=2065>. Diunduh 5 April 2016.

Soetrisno Darmastuti. 2001. *Didaktik Metodik di Taman Kanak Kanak*, Jakarta: Depdiknas.

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "SAPUTANGAN"
 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							
		Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu bahasa lainnya)		Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan		Memahami aturan permainan		Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat	
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 "SAPUTANGAN"
 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					
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK					
		Bersenandung/ bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu		Bernyanyi sendiri		Bernyanyi dengan sikap 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 "SAPUTANGAN"
 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. BAHASA		III. KOGNITIF		IV. SOSEM		V. FISIK MOTORIK				VI. SENI	
		TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK													
		Mengenai perilaku baik buruk		Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan		Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari		Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan		Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang		Melakukan permainan fisik dengan aturan			
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