

17.a.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 1 DRAMATISASI CERITA PERMAINAN SIAPA AKU

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 agar anak dapat mengenal perilaku baik dan buruk, menyimak perkataan orang lain, 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-anak akan mendapatkan gambaran mengenai Permainan Siapa Aku. Adapun media audio Permata Nusantara Cerita Dramatisasi Cerita Permainan ditempatkan pada posisi Track 1.

B. IDENTIFIKASI TRACK 1 CERITA PERMAINAN SIAPA AKU

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Siapa Aku
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. 2.7 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 berbahasa 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).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan	<p>2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan.</p> <p>B. Mengungkapkan Bahasa</p> <p>6. Melanjutkan sebagian cerita yang didengarkan.</p> <p>8. Menceritakan kembali cerita yang pernah didengarkan.</p> <p>V. SOSIAL EMOSIONAL</p> <p>A. Kesadaran diri</p> <p>1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.</p> <p>C. Perilaku Prososial</p> <p>8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).</p>
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 Siapa Aku.
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.

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 Siapa Aku.
- d. Guru mengajak anak duduk melingkar di atas karpet.
- e. Guru mengajak anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan Media Audio Permainan Siapa Aku.
- f. Guru mengajak anak-anak mendengarkan media audio Permata Nusantara yang berisi dramatisasi permainan Siapa Aku.

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 Siapa Aku. 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 Siapa Aku

Pagi itu Ibu, Pino, dan Tata menengok Dio ke rumah sakit. Dio mengalami kecelakaan saat bermain. Saat mengejar Pino, Dio tidak waspada jika ada sepeda motor yang lewat. Kecelakaan takdapat dihindarkan. Dio terserempet sepeda motor dan dibawa ke rumah sakit.

Saat di rumah sakit, Dio menceritakan peristiwa sebelum kecelakaan itu terjadi. Pada awalnya, anak-anak berkumpul di lapangan dekat jalan desa. Mereka sepakat untuk melakukan permainan Siapa Aku. Permainan dimulai dengan hompimpah. Dio kalah dalam hom pimpah dan harus jadi penjaga. Para pemain yang menang sepakat untuk menjadikan hewan katak sebagai bahan tebakan. Permainan pun dimulai dengan menyanyikan lagu permainan. Saat akhir lagu, anak-anak

menirukan gerakan melompat. Waktu para pemain bertanya "Siapa Aku?" Dio menjawab kelinci. Ternyata kelinci bukan jawaban yang dimaksudkan. Dio diberi kesempatan untuk menebaknya sekali lagi. Akhirnya Dio berhasil menebak. Binatang yang dimaksud adalah katak. Karena berhasil menebak, Dio sebagai penjaga harus berhasil mengejar dan menangkap salah satu dari pemain yang menang untuk menggantikan kedudukannya sebagai penjaga. Dio berusaha mengejar Pino. Karena kurang hati-hati, Dio tidak tahu jika ada sepeda motor yang melintas. Akhirnya kecelakaan pun tak dapat dihindarkan. Dio terserempet sepeda motor. Dia terluka dan dibawa ke rumah sakit. Dio pun mengakhiri ceritanya. Setelah mendengar penuturan Dio, Ibu Pino dan Tata memberikan nasihat agar anak-anak lebih berhati-hati dalam bermain dan memilih tempat bermain yang aman. Karena sudah siang dan masih ada keperluan lain, Ibu, Pino, dan Tata berpamitan pada Dio dan tak lupa mendoakan kesembuhan Dio.

F. EVALUASI

Evaluasi Dramatisasi Cerita Permainan Siapa Aku bertujuan agar anak dapat mengenal perilaku baik dan buruk, menyimak perkataan orang lain, 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.
- Iyon. 2011. *Permainan Tradisional Siapa Aku*. permainan-tradisional.blogspot.com/.../siapa-aku.html. Diunduh 9 Maret 2016.
- Soetrisno Darmastuti. 2001. *Didaktik Metodik di Taman Kanak Kanak*, Jakarta : Depdiknas

17.b.

PANDUAN GURU PADA PEMANFAATAN TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN SIAPA AKU

A. PENGANTAR

Tahapan belajar menyanyikan lagu Permainan Siapa Aku 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 Siapa Aku untuk melatih keberanian anak menyanyi dengan iringan musik.

B. IDENTIFIKASI TRACK 2 DAN 3 LAGU PERMAINAN SIAPA AKU

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Siapa Aku
Tema	: Binatang
Kompetensi Inti	: 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.
Durasi audio	: 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.

C. PETUNJUK UMUM

1. Guru terlebih dahulu mempelajari, mendengarkan, dan mencermati media audio beserta panduan pemanfaatan Media Audio Permata Nusantara berjudul Permainan Siapa Aku.
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. 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 Siapa Aku.
- 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 Siapa Aku.
- 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 Siapa Aku dengan iringan musik yang ada di Track 3 Permata Nusantara.
- g. Guru dapat mengembangkan permainan dengan lagu yang ada dengan mengubah syair (berwarna merah) agar dapat mengembangkan kreatifitas anak dan guru.

E. URAIAN MATERI

Berikut adalah notasi lagu permainan Siapa Aku

SIAPA AKU

— — — — —
| 5 6 5 | 5 6 5 5 | 5 6 5 | 3 . |
Hai ka wan a kupu nya per ma i nan

— — — — —
| 5 5 1̇ | 7 6 5 5 | 5 3 4 | 2 . |
Per ma i nan me ne bak na ma he wan

— — — — —
| 2 3 2 | 2 3 2 2 | 5 4 3 | 1 . |
Li hat lah se mu a ge ra kan nya

— — — — —
| 7 6 5 | 3 4 5 5 | 6 7 1̇ | 0 0 |
Te bak lah na ma bi na tang a pa

— — — — —
| 2̇ 2̇ 2̇ | 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ | 3̇ 2̇ 2̇ | 2̇ . |
Ber ge rak ber ge rak se per ti i ni

— — — — —
| 5 5 5 | 5 5 5 5 | 5 4 4 | 3 . |
Ber ge rak ber ge rak se per ti i ni

— — — — —
| 2̇ 2̇ 2̇ | 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ | 3̇ 2̇ 2̇ | 2̇ . |
Ber ge rak ber ge rak se per ti i ni

— — — — —
| 5 5 5 | 5 5 6 6 | 7 5 | 1̇ . |
Se but kan na ma bi na tang a pa

F. EVALUASI

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

G. DAFTAR PUSTAKA

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

Iyon. 2011. *Permainan Tradisional Siapa Aku*. permainan-tradisonal.blogspot.com/.../siapa-aku.html. Diunduh 9 Maret 2016.

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

17.c.

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

A. PENGANTAR

Permainan Siapa Aku merupakan permainan anak-anak dengan menggunakan tema binatang dimana anak yang menjadi penjaga atau pemain jadi atau "dadi" harus menebak nama binatang yang dideskripsikan dan gerakannya diperagakan oleh para pemain. Setelah penjaga atau pemain yang jadi dapat menebak nama binatang yang dimaksud, dia harus berlari mengejar para pemain sampai salah satu dari mereka ada yang tertangkap dan menggantikan kedudukannya menjadi penjaga.

Tahapan Permainan Siapa Aku merupakan tahapan praktik bermain. Dengan melakukan Permainan Siapa Aku ini, anak-anak diharapkan dapat mengenal perilaku baik, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan permainan fisik dengan aturan, serta mengekspresikan irama dengan gerakan yang bervariasi.

B. IDENTIFIKASI PERMAINAN SIAPA AKU

Judul Dramatisasi Cerita	: Permainan Siapa Aku
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. 2.4 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 kelenturan. 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. III. KOGNITIF A. Belajar dan pemecahan masalah. 2. 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. Mengetahui dua perintah yang diberikan bersamaan. 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.
Metode	: Bermain dan Bernyanyi
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 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 Siapa Aku.

D. PETUNJUK KHUSUS

1. Sebelum Memulai Permainan

- a. Guru menyiapkan tempat untuk bermain.
- b. Guru mengkondisikan anak untuk melakukan permainan Siapa Aku.
- 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 Siapa Aku yang baru saja dimainkan.
- b. Guru memancing anak untuk bertanya tentang permainan "Siapa Aku".
- c. Guru dan anak bersama-sama melakukan penenangan setelah bermain.
- d. Guru memancing anak untuk bercerita tentang kesan anak-anak setelah melakukan permainan Siapa Aku.

E. URAIAN MATERI

1. PESERTA PERMAIAN

Peserta: Permainan bisa beranggotakan banyak anak.

2. PERALATAN YANG DIBUTUHKAN

Permainan ini tidak membutuhkan peralatan.

3. TATA CARA PERMAINAN

- a. Para pemain menuju ke tanah lapang.
- b. Setiba di tanah lapang para pemain bisa memulai permainan.
- c. Permainan tradisional ini dapat dilakukan oleh banyak anak.
- d. Cara memainkannya diawali dengan hompimpa. Siapa yang kalah dia yang jaga dan yang menang menentukan apa yang akan dijadikan bahan tebakkan.
- e. Setelah sepakat, seluruh anggota yang menang mendatangi yang jaga sambil menyanyikan lagu Siapa Aku. Di akhir lagu, penjaga harus menebak nama binatang yang dimaksud (dijadikan tebakkan).
- f. Para pemain memperagakan apa yang menjadi bahan tebakkan.
- g. Tugas yang jaga adalah menebak apa yang di peragakan. Bila tebakkan tersebut terjawab, maka si jaga akan mengejar para pemain hingga tertangkap salah satu dari mereka dan yang tertangkap akan menggantikan jaga berikutnya.

2. NILAI-NILAI MORAL YANG TERKANDUNG DALAM PERMAINAN

- a. Saling bekerja sama antar pemain.
- b. Mengajarkan sosialisasi terhadap teman sebaya.
- c. Mengajarkan anak belajar sportif

4. ATURAN MENANG DAN KALAH DALAM PERMAINAN

- a. Para pemain adalah teman sebaya agar ada keseimbangan.
- b. Permainan ini dapat dimainkan banyak anak.
- c. Jika banyak anak yang terlibat, sebaiknya dibagi menjadi beberapa kelompok.
- d. Permainan diawali dengan hompimpa. Siapa yang kalah dia yang jaga dan yang menang menentukan apa yang akan dijadikan bahan tebakkan.
- e. Penjaga yang bisa menebak jawaban dengan benar akan mengejar para pemain hingga tertangkap salah satu dari mereka dan yang tertangkap akan menggantikan jaga berikutnya.

5. NOTASI LAGU PERMAINAN

Berikut notasi lagu permainan Siapa Aku.

SIAPA AKU

— — — —
| 5 6 5 | 5 6 5 5 | 5 6 5 | 3 . |
Hai ka wan a kupu nya per ma i nan

— — — —
| 5 5 1 | 7 6 5 5 | 5 3 4 | 2 . |
Per ma i nan me ne bak na ma he wan

— — — —
| 2 3 2 | 2 3 2 2 | 5 4 3 | 1 . |
Li hat lah se mu a ge ra kan nya

— — — —
| 7 6 5 | 3 4 5 5 | 6 7 1 | 0 0 |
Te bak lah na ma bi na tang a pa

— — — —
| 2̇ 2̇ 2̇ | 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ | 3̇ 2̇ 2̇ | 2̇ . |
Ber ge rak ber ge rak se per ti i ni

— — — —
| 5 5 5 | 5 5 5 5 | 5 4 4 | 3 . |
Ber ge rak ber ge rak se per ti i ni

— — — —
| 2̇ 2̇ 2̇ | 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ | 3̇ 2̇ 2̇ | 2̇ . |
Ber ge rak ber ge rak se per ti i ni

— — — —
| 5 5 5 | 5 5 6 6 | 7 5 | 1 . |
Se but kan na ma bi na tang a pa

F. EVALUASI

Evaluasi Permainan Siapa Aku bertujuan agar anak dapat mengenal perilaku baik, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan permainan fisik dengan aturan, serta mengekspresikan irama dengan gerakan yang bervariasi.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Fidesrinur, dkk.(2015). *10 Pedoman Penerapan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Iyon. 2011. *Permainan Tradisional Siapa Aku*. permainan-tradisonal.blogspot.com/.../siapa-aku.html. Diunduh 9 Maret 2016.
- Soetrisno Darmastuti. 2001. *Didaktik Metodik di Taman Kanak Kanak*, Jakarta: Depdiknas

**LEMBAR EVALUASI PERMAINAN "SIAPA AKU"
 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 "SIAPA AKU"
 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 "SIAPA AKU"
 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 tertup angin, pesawat terbang		Melakukan permainan fisik dengan aturan		Mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi	
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