

BUKU PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGUNAKAN MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL

PERMAINAN, ALAT, TUJUAN,
MANFAAT

Dimas Rafi D., dkk
Editor: Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang menjadi warisan budaya di Indonesia. Seiring berjalannya waktu, muncul perubahan yang cukup terlihat pada dunia anak-anak khususnya permainan tradisional. Makin lama permainan tradisional semakin menghilang dan kurang diminati oleh kalangan anak-anak saat ini. Karena, perkembangan teknologi membuat anak-anak saat ini lebih suka bermain gadget daripada permainan tradisional. Sebenarnya permainan tradisional tidak kalah seru dengan permainan online saat ini. Permainan tradisional juga lebih memberikan unsur edukasi daripada permainan online. Sehingga permainan tradisional patut untuk dilestarikan agar kebudayaan asli daerah tidak perlahan pudar.

Penulis:

Dimas Rafi, Annisa Syufi, Ayun Nafila, Fareza Amalia, Anni Dza, Fika Ayu, Indri, Achlisin Nur, Alfi Rotunnurika, Aulia Rahmania, Defi Lutfiana, Herna Purbasari, Lia Deny, Bintan, Evitarana, Adhista, Denadya, Dhea, Erliana, Akbar Dwi, Amanda Fita, Aina Afrida, Himmatul, Adilla Fulki, Dewi Puji, Nela Aulia, Indana, Asrul Mu'an, Brian Pandu, Hesti, Hirda, Fina, Rosiana, Ainun, Dawam, Anggi Laili, Layra, Chusnatu Zulfa, Alfiyah, Angky, Bagus Wirawan, Adelia, Chamimatus Annisa Kholifatus, Aminatur Rofiqoh, Faiqotul Himmah



PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGUNAKAN MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL

Dimas Rafi D., dkk

Biru Atma Jaya



PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL

Penulis : Annisa Syufi, Ayun Nafila, Fareza Amalia, Anni Dza, Fika Ayu, Indri, Achlisin Nur, Alfi Rotunnurika, Aulia Rahmania, Defi Lutfiana, Herna Purbasari, Lia Deny, Bintan, Evitarana, Adhista, Denadya, Dhea, Erliana, Akbar Dwi, Amanda Fita, Aina Afrida, Himmatul, Adilla Fulki, Dewi Puji, Dimas Rafi, Nela Aulia, Indana, Asrul Mu'an, Brian Pandu, Hesti, Hirda, Fina, Rosiana, Ainun, Dawam, Anggi Laili, Layra, Chusnatu Zulfa, Alfiyah, Angky, Bagus Wirawan, Adelia, Chamimatus Annisa Kholifatus, Aminatur Rofiqoh, Faiqotul Himmah

Editor : Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.
Desain Sampul : Dimas Rafi Dwi Nurfa
Tata Letak : M Rudi C

Biru Atma Jaya

Jalan Mayor Sujadi No. 7 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung

Telp. : 085850506530

Email : penerbitbiruatmajaya@gmail.com

Website : penerbitbiruatmajaya.com

Cetakan Pertama,

November 2022 viii + 280 halaman; 14,8 x 21 cm

ISBN : 978-623-5357-19-5

@ Hak cipta dilindungi Undang-Undang 2022

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun secara elektronik maupun mekanik, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa izin tertulis dari Penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas selesainya buku **“Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk SD/MI”** ini tepat waktu. Selawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. beserta keluarga, para sahabat, dan umatnya hingga akhir zaman. Penyusunan buku ini bertujuan untuk mengenalkan lebih dalam permainan tradisional kepada anak-anak agar tetap dilestarikan di era globalisasi ini.

Keberhasilan dalam penyusunan buku ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak dan juga memberikan dukungan positif sehingga bisa menerbitkan buku ini. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang membantu serta memberikan dukungan baik secara moril dan materi dalam menyelesaikan penyusunan buku ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan buku ini tidak luput dari kesalahan baik dari teknis penyajian maupun penulisannya. Maka dari itu, penulis dengan rendah hati dan dengan tangan terbuka sangat diharapkan kritik, saran, serta masukan dari pembaca untuk perbaikan selanjutnya. Penulis berharap dengan

adanya penyusunan buku ini dapat membawa manfaat bagi penulis khususnya dan juga bagi pembaca umumnya.

Tulungagung, 13 Desember 2021

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR NAMA PENULIS PERMAINAN	1
LOMPAT TALI	7
PETAK UMPET	15
PETAK UMPET	21
LOMPAT LALU LINTAS.....	25
PERMAINAN MAFIA	29
LOMPAT SIMPAI.....	41
DAKON TUTUP BOTOL	47
ESTAFET AIR.....	53
SALAH BENAR.....	59
GEDRIK	65
PERMAINAN PETAK UMPAT.....	69
PERMAINAN ENGKLEK	74
PERMAINAN ESTAFET BERANTAI	79
PERMAINAN TEMPUR ENGKLEK.....	85

PERMAINAN MEMBAWA BOLA DIATAS KERTAS.....	93
PERMAINAN MENANGKAP AWAN MENGGUNAKAN TAS KRESEK.....	99
PERMAINAN “LONCAT LINGKAR”	105
PERMAINAN “LEMPAR BOLA KASTI”.....	117
PERMAINAN (ZIG-ZAG KARET).....	125
PERMAINAN 2 (ROBOHKAN SANDAL)	131
PERMAINAN LEMPAR SANDAL (PAL-PALAN).....	137
PERMAINAN ENKLEK GUNUNG.....	143
CARA BERMAIN ESTAFET1.....	153
Permainan 2.....	155
PERMAINAN SUWAR (SUSUNWARNA).....	159
PERMAINAN ZIGZAIR.....	165
PERMAINAN CATBALL.....	171
PERMAINAN GOBAK SODOR MODIF	177
PERMAINAN ENKLEK.....	183
PERMAINAN ESTAFET BALAP KARUNG MATEMATIKA	185
PERMAINAN ENKLEK QUIZ AGAMA	191
MODEL PERMAINAN ISI BOTOL	197

MODEL PERMAINAN PERANG (PENJAGA DAN PENYERANG)	203
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK	207
PERMAINAN TRADISIONAL BALAP KARUNG	211
PERMAINAN “MARBLES FUN” (KELERENG MENYENANGKAN)	217
PERMAINAN MAJU MUNDUR CERIA (MMC).....	227
PERMAINAN BOLA KEMATIAN	237
PERMAINAN ESTAFETKARET	241
PERMAINAN REBUT BOLA	247
PERMAINAN KELERENG GOYANG	253
PENGERTIAN BODY BALANCE	255
PERMAINAN PETAK UMPET	257
PERMAINAN ENKLEK GUNUNG.....	261
PERMAINAN BANGJONING.....	267
PERMAINAN LEMPAR EKOR	273
PENUTUP.....	277
DAFTAR PENULIS	278

DAFTAR NAMA PENULIS

PERMAINAN

1. Annisa Syufi Maharani & Ayun Nafila
 - Lompat Tali
 - Petak Umpet
2. Fareza Amalia Sugiarti & Anni Dza Hurun ‘Aini
 - Permainan Tradisional Modifikasi Petak Umpet
 - Permainan Lompat Warna Lampu Lalu Lintas
3. Fika Ayu Ratna Kumala Dewi
 - Permainan Mafia
 - Permainan Lompat Simpai
4. Indri Fariroh
 - Permainan Modifikasi Dakon Tutup Botol
 - Permainan Estafet Air
5. Achlisin Nur Farida & Alfi Rotunnurika
 - Permainan Salah Benar
 - Modifikasi Permainan Gedrik

6. Aulia Rahmania Putri & Defi Lutfiana
 - Permainan Petak Umpet
 - Permainan Engklek
7. Herna Purbasari & Lia Deny Astari
 - Permainan Estafet Berantai
 - Permainan Tempur Engklek
8. Bintang Nikmatun Nafidah & Evitarana Cahya Ningrum
 - Model Permainan Membawa Bola Diatas Kertas
 - Model Permainan Menangkap Awan Menggunakan Tas Kresek
9. Adhista Dhevy Ichsannanda & Denadya Meysya Puspitasari
 - Permainan “Loncat Lingkar”
 - Permainan “Lempar Bola Kasti”
10. Dhea Nayli Sa’adah & Erliana Roudhotul Khusna
 - Permainan 1 (Zig-Zag Karet)
 - Permainan 2 (Robohkan Sandal)
11. Akbar Dwi Febrianto & Amanda Fita Auliana
 - Permainan Lempar Sandal (Pal-Palan)

- Permainan Engklek Gunung
12. Aina Afrida Putri Nabila & Himmatul Ngaliyah
- Cara Bermain Estafet (Permainan 1)
 - Cara Bermain Estafet (Permainan 2)
13. Adilla Fulki Amalia & Dewi Puji Badi'ul Fitriyah
- Permainan SUWAR (Susun Warna)
 - Permainan Zigzair
14. Dimas Rafi Dwi Nurfa, Nela Aulia Saida, & 'Indana Shokhibatul Fadhillah
- Permainan Catball
 - Permainan Gobak Sodor Modif
15. Asrul Mu'an & Brian Pandu Ardike
- Permainan Engklek
16. Hesti Indriana & Hirda Fatihissibriya
- Pengertian Permainan Estafet Balap Karung Matematika
 - Pengertian Permainan Engklek Quiz Agama
17. Fina Wakhidatul Fitri & Rosiana Lutfiasari
- Model Permainan Isi Botol

- Model Permainan Perang (Penjaga Dan Penyerang)
18. Ainun Nikmatu Sholikah & Dawam Al Asror
- Permainan Tradisional Engklek
 - Permainan Tradisional Balap Karung
19. Anggi Laili Maghfiroh
- Permainan “Marbles Fun” (Kelereng Menyenangkan)
 - Permainan Maju Mundur Ceria (MMC)
20. Layra Putri Wiritanaya & Chusnatu Zulfa Maulid Diana
- Permainan Bola Kematian
21. Alfiyah Tarishah & Angky Lailatul Islami
- Permainan Estafet Karet
 - Permainan Rebut Bola
22. Bagus Wirawan & Adelia Kusuma Anggraita
- Kelereng Goyang
 - Body Balance
23. Chamimatus Shofiyah & Annisa Kholifatus Azzahro
- Permainan Petak Umpet
 - Permainan Engklek Gunung

24. Aminatur Rofiqoh & Faiqotul Himmah

- Permainan Bangjoning Asik
- Permainan Lempar Ekor

LOMPAT TALI

Permainan Lompat tali ini merupakan permainan sederhana tidak memerlukan banyak alat dan pastinya sudah dimainkan di seluruh Indonesia. Lompat tali ini biasa dimainkan oleh perempuan tapi tak sedikit juga laki laki ikut bermain. Lompat tali ini juga bisa disebut *Tali Merdeka* yang dikenal oleh masyarakat Provinsi Riau dan sekitarnya.

Permainan ini tidak terlalu membutuhkan tempat yang luas untuk pelaksanaannya, misalnya di halaman sekolah, halaman rumah, dan juga pada tempat-tempat yang bisa dibbilang terbatas.



Gambar 1.1 Tempat Lompat Tali

A. Peralatan Lompat Tali

Sangat simple peralatan yang dibutuhkan hanyalah karet yang berjumlah banyak kemudian disusun dan anyam memanjang sesuai kebutuhan yang diinginkan.



Gambar 1.2 Karet Lompat Tali

B. Pemain Lompat Tali

Pemain Lompat Tali biasanya berjumlah 3-10 orang dan terbagi menjadi duakelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat karet.



Gambar 1.3 Pemain Lompat Tali

C. Aturan Permainan Lompat Tali

Permainan tradisional ini memiliki aturan yang sangat sederhana, pelaksanaannya hanya dengan melompati anyaman karet yang dipegang oleh dua orang saling berhadapan dengan ketinggian yang sudah diatur, biasanya level ketinggiannya akan bertambah..

Klasifikasi ukuran ketinggiannya.

1. Tali pada batas lutut pemegang tali
2. Tali berada sebatas pinggang (sewaktu melompat pemain

tidak boleh mengenai karet) jika sampai menyanggol karet maka yang menyanggol akan menggantikan posisi pemegang karet.

3. Tali berada sebatas dada (pada saat ini pelompat boleh mengenai karet, dengan syarat lompatannya harus di atas karet dan tidak terjat).
4. Posisi tali sebatas telinga.
5. Posisi tali sebatas kepala.
6. Sehasta.

D. Proses Permainan

Sebelum permainan dimulai biasa akan ada pemilihan untuk siapa yang memegang tali dan melompat lebih dulu, untuk menentukannya para pemain melakukan gambreng dan suit. Setelah sudah terpilih siapa yang memegang dan melompat para pemain bersiap melompat satu persatu dengan ketinggian seperti yang dijelaskan di atas.



Gambar 1.4 Suit



Gambar 1.5 Pemain melompat

Di sini kami memodifikasi yaitu pada bagian ketinggian selutut itu pemain terbagi menjadi dua, selanjutnya dua peloncat meloncat secara bersama-sama.

Setelah meloncat bersama sama dan mendarat peloncat langsung melakukan suit dan yang kalah akan melakukan lompat tali single.



Gambar 1.6 Suit menentukan pemenang



Gambar 1.7 Melompat *Single*

Setelah yang kalah dalam suit melakukan lompat tali single maka dia akan menggantikan sangpemegang tali.



Gambar 1.8 Memegang tali bergantian

Seterusnya seperti itu hingga semua anak mendapat bagian meloncat. Modifikasi yang kami lakukan ini dapat melatih kecepatan berfikir anak, dan fokus anak.

Lalu setelahnya tahap selanjutnya, permainan kembali seperti semua yaitu meloncat sesuai ketinggian dan aturan yang sudah dijelaskan. Pergantian pemegang tali mulai

banyak terjadi ketika level ketinggian sebatas telinga dan kepala karna banyak pemain yang mulai kesulitan. Tahap yang paling sulit dalam permainan ini adalah ketika ketinggian tali sudah mencapai sehasta dari pemegang tali, maka yang banyak lolos adalah yang memiliki postur tinggi atau yang memang sudah jago bermain lompat tali ini.

Ada keringanan pada level ketinggian sehasta ini pemain boleh melakukan gerakan berputar menyamping seperti baling baling gerakan ini umumnya dilakukan oleh anak laki laki. Kalau anak perempuan biasanya memegang dan menurunkan tali terlebih dahulu sebelum melompat ini memang boleh dilakukan saat level ketinggian sehasta untuk mempermudah lompatan, dan ketika semua pemain sudah berhasil melompat dan melewati level ketinggian terakhir maka tali kembali diturunkan sebatas lutut dan begitu seterusnya.

E. Hukuman Permainan Lompat Tali.

Hukuman bagi pelanggar aturan, di sini kita menemukan 2 pelanggar maka hukumannya yaitu melompati tali bersama dengan berpegangan tangan. Hal ini dapat melatih insting anak, kerjasama dan kekompakan anak.



Gambar 1.9 Hukuman bagi yang kalah

F. Aspek Perkembangan

1. Kognitif

- a. Secara individu atau berkelompok, anak dapat mengamati tinggi lompatan. Sehingga anak berfikir cara memprediksi lompatan sesuai dengan level ketinggian.
- b. Anak dapat berfikir trik serta teknik agar tidak sampai mengenai talisaat melompat.
- c. Melakukan kerjasama diskusi tentang cara melewati tali pda tahap ketinggian yang tinggi agar bisa melewatinya bersama sama.
- d. Melatih fokus anak.

2. Afektif

- a. Anak bertanggung jawab ketika melakukan pelanggaran mau berganti untuk menjadi pemegang

tali.

- b. Melatih sportive dan kejujuran anak dari sikap pemain yang tidak berbuat curang dan bersedia menggantikan posisi pemegang tali ketika mereka melanggar aturan yang sudah ditentukan.
- c. Anak harus bekerja sama dalam tahapan ketinggian tertentu yang sangat sulit dilewati, ini melatih anak untuk tidak bersikap individual.
- d. Kecermatan, ketelitian serta ketangkasan bisa dilihat dari usaha para pemain untuk mempertimbangkan antara tali dan lompatan mereka agar tidak sampai menyenggol tali.
- e. Anak bekerja keras bisa dilihat dari usaha serta semangat para pemain untuk melompati tali dengan macam-macam level ketinggian.

3. Psikomotorik

a. Berlari

Dalam aspek ini mampu mengembangkan tingkat kecepatan dalam berlari anak.

b. Melompat

Anak mampu mengembangkan tingkat kelincahan dalam melompat pada permainan lompat tali

PETAK UMPET

Petak Umpet merupakan jenis permainan jaman dahulu yang bisa dimainkan oleh minimal dua orang dan biasanya dimainkan di luar ruangan. Lebih afdol dimainkan di halaman yang luas agar anak bisa leluasa untuk bersembunyi. Permainan petak umpet biasanya dilakukan di luar ruangan atau tempat terbuka. Namun, kali ini kita menggunakan tempat di jalan desa.

Gambar 2.1 Tempat Bermain Petak Umpet



A. Alat Permainan Petak Umpet

Sangat simple peralatan yang dibutuhkan hanyalah sandal jepit yang digunakan untuk menentukan siapa yang menjaga (kalah).



Gambar 2.2 Sandal untuk menentukan menang kalah

B. Pemain Petak Umpet

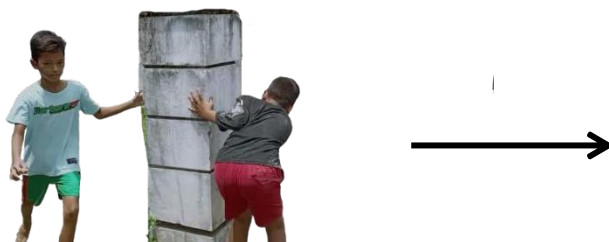
Permainan petak umpet biasanya minimal dimainkan oleh 2 orang, tetapi kali ini dimainkan oleh 7 orang anak.

C. Aturan Permainan Petak Umpet

Permainan tradisional ini pelaksanaannya sangatlah sederhana disini kami memodifikasi dengan awalan yaitu kami menyembunyikan sandal terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang menjaga siapa yang ngumpet.

D. Cara bermain Petak Umpet

Pertama kami akan menyembunyikan sebuah sandal untuk dijadikan penentu siapa yang akan menjaga dan ngumpet, pada tahap ini anak akan berlomba mencari sandal yang disembunyikan.



Gambar 2.3 Anak mencari sandal yang disembunyikan

Dan akan ada satu anak yang tidak menemukan sandalnya maka dia akan yang menjaga.



Gambar 2.4 Anak menjaga

Dan yang menemukan sandal akan bersembunyi, saat semua sudah bersembunyi maka yang menjaga akan mencari temannya yang bersembunyi dan setelah ketemu maka yang menjaga dan bersembunyi balapan menuju pos jaga. Hal ini bisa melatih kecepatan, gerak reflex anak.



Gambar 2.5 Balapan menuju pos

E. Pelanggaran dalam permainan Petak Umpet.

Yaitu ketika yang menjaga itu mengintip temannya yang bersembunyi, dan saat menghitung hitungannya terlalu cepat. Dikarenakan disini tidak ada menang dan kalah maka untuk penutupan permainan anak-anak kami intruksi untuk melakukan sambung ayat (Surah An-Nas).

F. Aspek Perkembangan.

1. Kognitif

- a. Anak memahami informasi dari penjelasan tata cara permainan yang diberikan.
- b. Anak berfikir dengan cepat tanggap saat bersembunyi.
- c. Mendorong anak berfikir kreatif.
- d. Melatih gerak reflex anak dan kecepatan.

2. Afektif

- a. Dapat melatih kecepatan dan pikir kreatif anak maksud berfikir kreatif disini adalah anak berfikir kreatif untuk dimana mereka bersembunyi, dan melatih kecepatan dapat dilihat dari anak yang bersembunyi untuk cepat menemukan tempat sembunyi sebelum yang menjaga selesai menghitung.
- b. Gerak reflex anak dimana saat tiba tiba menemukan anak yang bersembunyi maka anak akan reflex berlari menuju pos jaga bisa dikatakan kecepatan berfikir dan tindakan
- c. Dengan melakukan sambung ayat seperti yang kami

intruksikandapat melatih daya ingat dan konsentrasi anak.

3. Psikomotorik.

Ranah Psikomotorik adalah ranah yang menitikberatkan kepadakemampuan fisik dan kerja otot (Bloom 1979), pada permainan petak umpet ini mencakup ranah psikomotorik yaitu berlari.

PETAK UMPET

Permainan yang populer di kalangan anak-anak kampung, Petak umpet adalah sejenis permainan mencari dan bersembunyi yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang yang umumnya dilakukan di luar ruang. Tempat bermain berada di halaman atau lapangan.

A. Cara Bermain :

1. Anak-anak berkumpul dan melakukan batu kertas gunting untuk menentukan penjaga.



Gambar 3.1 Suit

2. Anak yang kalah menjadi penjaga dan mulai menghitung 1 sampai 20.



Gambar 3.2 Mulai permainan

3. Jika habis hitungan, penjaga mencari anak-anak yang bersembunyi.



Gambar 3.3 Mulai bersembunyi

4. Penjaga menemukan dan menjumprit anak-anak lain.



Gambar 3.4 Penjaga berhasil menemukan yang bersembunyi

B. Peraturan

1. Atas waktu mencari 5 menit, jika dalam waktu 5 menit belum menemukan teman bersembunyi otomatis menjadi penjaga lagi.
2. Jika penjaga tetap berjaga sampai 2 kali maka otomatis pemain terakhir menjadi penjaga.

C. Penentu pemenang

Jika tempat persembunyian pemain tidak di ketahui oleh penjaga dan berhasil menjumprit ke tempat penjaga.

D. Hukuman permainan petak umpet

1. Pemain yang kalah mendapatkan hukuman squat jump 3 kali.
2. Menjadi penjaga.

E. Reward untuk pemain petak umpet

Pemain mendapatkan permen dan minuman.

F. Aspek perkembangan

1. Kognitif

Permainan tradisional ini sering di jumpai pada zaman dulu dan kegiatan yang sangat menyenangkan di mainkan pada usia dini. Permainan petak umpat tidak berbahaya pada anak usia dini dan memudahkan anak

lebih mudah berinteraksi dengan teman dan orang-orang sekitar.

2. Psikomotorik

Satu orang menjadi penjaga dan yang lainnya berpencar dan mencari tempat yang aman untuk bersembunyi sampai penjaga mencari pemain lain dan kita tinggal menjumprit ke tembok yang penjaga jaga.

3. Afektif

Permainan petak umpet sangat afektif untuk anak-anak usia dini.

- a. Menyenangkan pada saat di mainkan.
- b. Memudahkan anak lebih mudah berinteraksi dengan teman dan orang-orang sekitar.
- c. Membangun anak dalam membangun konsep dan pengetahuan berhitung.
- d. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.

LOMPAT LALU LINTAS

Tempat bermain berada di halaman atau lapangan yang luas.

A. Cara bermain

1. Peserta didik berjejer ke samping dengan jarak satu lengan.



Gambar 4.1 Peserta didik berbaris rapi

2. Peserta didik melompat berdasarkan arahan yang diucapkan pendidik.



Gambar 4.2 Peserta didik melompat

3. Ditengah- tengah permainan peserta didik harus menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh pendidik.



Gambar 4.3 Peserta didik menjawab pertanyaan

4. Peserta didik yang menjawab dengan benar akan melompat satu langkah kedepan danyang salah melompat satu langkah kebelakang.



Gambar 4.4 Peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar

5. Peserta didik yang melompat sampai garis finish terlebih



dahulu akan dinyatakan sebagai pemenang.

Gambar 4.5 Peserta didik melompat sampai garis finish

B. Peraturan

1. Peserta didik harus melompat sesuai arahan pendidik, jika pendidik mengucapkan warna hijau maka lompat satu kali, warna kuning lompat dua kali dan merah berhenti.
2. Ditengah permainan akan ada pertanyaan, bagi peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar maka akan lompat satu kali kedepan dan bagi yang salah akan lompat satu kali ke belakang.

C. Penentu pemenang

Pemenang ditentukan dari siapa yang sampai ke garis finish terlebih dahulu. Dan yang kalah diambil dari 3 peserta didik yang finish terakhir.

D. Hukuman permainan dan reward untuk pemenang

Hukuman untuk yang kalah yaitu melakukan squat jump 3 kali dan bagi yang memenangkan permainan akan mendapatkan permen lolipop dan minuman.

E. Aspek perkembangan

1. Kognitif

Permainan ini membuat peserta didik belajar berkonsentrasi dalam mendengar arahan dari pendidik.

2. Psikomotorik

Dalam permainan ini peserta didik bisa melakukan keterampilan melompat ketika mendengar arahan.

3. Afektif

Permainan ini membuat peserta didik senang dan menikmati permainan dan juga mampu membuat peserta didik mendengar sesuai arahan.

F. Manfaat Bermain Bagi Anak

1. Aktifitas fisik bermain bagi anak yaitu bisa melatih motorik anak.
2. Bermain juga dapat mengurangi risiko anak merasa stres atau lesu selain itu juga meningkatkan kepercayaan diri anak.
3. Anak mampu belajar berinteraksi ataupun bersosialisasi dengan teman sepermainan.

PERMAINAN MAFIA

Permainan mafia merupakan model permainan yang bersifat kelompok. Permainan ini mengusung tema Mafia, karena Mafia adalah sebuah panggilan untuk organisasi yang bersifat rahasia. Sedangkan kunci pada permainan ini adalah mencari atau menebak Mafia yang menyembunyikan bola.

Permainan ini adalah permainan modifikasi dari permainan tradisional Indonesia dan Korea, antara lain:

A. Cublak-cublak suweng

Permainan tradisional Indonesia ini dimainkan secara berkelompok dimana salah satu anak yang kalah menjadi Pak Empo yang telangkep ditengah. Kemudian salah satu anak memegang biji/ kerikil dan dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu Cublak-Cublek Suweng.

“Cublak-cublek suweng, suwenge ting gelenter, mambu ketundung gudel. Pak Empo lirak-lirik, sapa mau sing delekke. Sir sir pong dele gosong,sir sir pong dele gosong”.

Setelah lagu selesai dimainkan semua anak menngenggam kedua tangan, kemudian Pak Empo bangun dan menebak siapa yang membawa biji/kerikil.Jika tebak

benar, anak yang membawa biji/kerikil tersebut harus menggantikannya menjadi Pak Empo. Jika salah permainan diulang lagi.

B. Kucing-kucingan

Permainan tradisional Indonesia ini ada banyak macamnya. Salah satunya adalah dengan lempar-tangkap bola. Salah satu menjadi kucing di tengah, dan yang lainnya berada di sekeliling kucing sambil melempar-tangkap bola. Tugas kucing adalah merebut bola yang dilempar-tangkap tersebut. Apabila berhasil, orang yang melempar terakhir akan menggantikannya sebagai kucing.

C. Lampu merah, lampu hijau

Permainan ini cukup terkenal di berbagai negara. Di Korea, permainan dinamakan "*Mugunghwa Kkochi Pieott Seubnida*" yang memiliki arti "bunga

Mugung telah mekar". Seorang penjaga menutup mata menghadap sebuah batang pohon, kemudian anak-anak lain dibelakangnya mulai berlari mendekati sang penjaga saat penjaga tersebut berkata "*Mugunghwa Kkochi Pieott Seubnida*". Setelah itu penjaga membalik badan, dan semua anak harus diam bak patung tanpa ada pergerakan. Bagi siapapun yang masih bergerak harus meninggalkan permainan. Anak yang berhasil melewati garis akhir yang ada

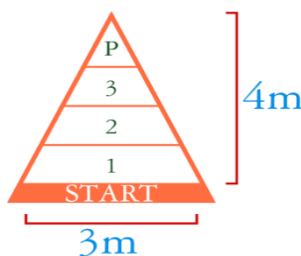
dibelakang penjaga adalah pemenang. Permainan ini sangat disukai anak-anak di Korea, bahkan anak-anak di Indonesia. Dan belakangan ini anak-anak sangat suka memainkan permainan tersebut.

Ketiga permainan tersebut menjadi inspirasi saya untuk mengkreasikan sebuah permainan baru yang bernama “Mafia”. Permainan ini menggunakan karakter seorang polisi dan mafia, karena pada kehidupan nyata yang kita ketahui, kedua karakter tersebut memiliki hubungan yang sangat erat.

1. Teknis Permainan

a. Sarana dan Prasarana:

Petak berbentuk segitiga sama kaki dengan ujung atas bertanda P adalah petak polisi dan petak dibawahnya adalah petak mafia.



Gambar 5.1 Petak permainan



Gambar 5.2 Bola kecil untuk bermain

2. Jenis-Jenis Permainan:

- a. Simple: membutuhkan 4 anak.
- b. Combo: membutuhkan 2 tim yang masing-masing beranggotakan 3 anak (tim A dan tim B). Total 6 anak.

Tipe permainan Simple yang dimainkan anak, lebih ditujukan untuk bersenang-senang karena cara bermainnya yang tidak terlalu rumit. Sedangkan untuk tipe permainan Combo ditujukan untuk perlombaan karena memiliki penilaian pemenang berupa poin.

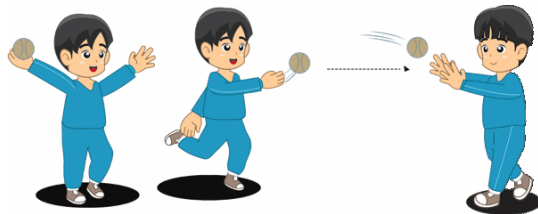
3. Cara Bermain:

- a. SIMPLE

Ketentuan Permainan:

- 1) Ada 4 anak, 1 anak menjadi polisi dan 3 anak menjadi mafia.

- 2) Seorang polisi berada di petak polisi dan tiga mafia lain di garis start.
- 3) Polisi menghadap ke arah yang membelakangi mafia dan menutup mata saat "Lempar-lempar mafia beraksi" dinyanyikan semua peserta.
- 4) Saat itu mafia melempar bola kepada mafia lain.



Gambar 5.3 Anak melempar bola

- 5) Setelah melempar bola dan mendekati akhir lagu, semua mafia menyembunyikan tangannya di belakang sambil melompat ke petak nomor 1.



Gambar 5.4 Anak menyembunyikan bola dibelakang badan

- 6) Polisi membalikkan badan/menghadap para

mafia dan membuka mata, kemudian menebak siapa mafia yang menyembunyikan bola dengan 1 kali kesempatan. Setelah itu permainan berlanjut sampai akhir dengan ketentuan yang sama, dan para mafia bisa melanjutkan untuk lompat ke petak nomor 2 dan seterusnya sampai petak polisi.

- 7) Jika tebakan benar, mafia yang menyembunyikan bola tersebut out.
- 8) Jika tebakan salah, permainan berlanjut dengan jumlah mafia tetap.

Peraturan Bermain:

- 1) Semua peserta wajib menyanyikan yel-yel permainan "Lempar-lempar mafiaberaksi".
- 2) Mafia boleh melempar bola lebih dari 1 kali, atau tidak melempar bola sama sekali.
- 3) Bola harus ditangkap. Jika mafia lain gagal menangkap/bola menggelinding, maka ia harus membawa bola tersebut (selain yang melempar).

Poin Pelanggaran

Jika tidak ada yang mengambil bola atau bola tersebut keluar petak, maka polisi yang akan mengambilnya kemudian menggugurkan salah satu dari mafia.

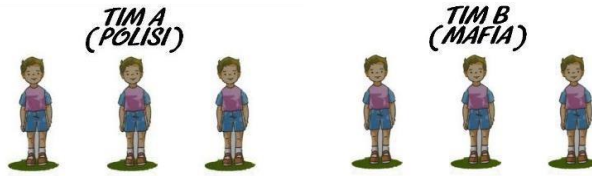
Ketentuan Berakhirnya Permainan:

- 1) Permainan dimenangkan mafia jika ada minimal 2 mafia dapat lolos sampai petak polisi, dan polisi gagal menebak.
- 2) Permainan dimenangkan polisi jika ada minimal 2 mafia dapat lolos sampai petak polisi, dan polisi berhasil menebak.
- 3) Permainan dimenangkan polisi jika hanya tersisa 1 mafia sebelum menginjak petak polisi.

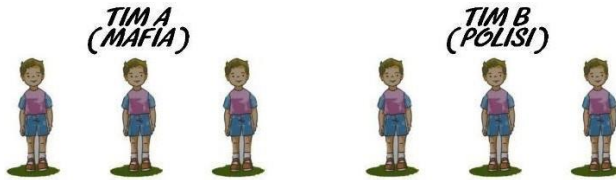
b. COMBO

Ketentuan Permainan:

- 1) Ketentuan sama dengan tipe permainan Simple yang diberi tanda.
- 2) Pada tipe permainan Combo, ada 2 babak permainan dengan tiap babak terdiri dari 2 ronde. Ronde pertama tim A sebagai polisi sedangkan tim B sebagai mafia, dan ronde ke-2 adalah sebaliknya.



Gambar 5.5 babak 1 permainan combo



Gambar 5.6 babak 2 permainan combo

- 3) Tim polisi memilih salah satu dari anggota yang akan bermain karena hanyaakan membutuhkan 1 polisi.



Gambar 5.7 Memilih 1 anggota menjadi polisi

- 4) Tim polisi yang tidak bermain harus menunggu di luar petak bermain.
- 5) Jeda untuk tiap babak 5 menit.

Peraturan Bermain:

- 1) Semua peserta wajib menyanyikan yel-yel permainan "Lempar-lempar mafia beraksi".

- 2) Mafia boleh melempar bola lebih dari 1 kali, atau tidak melempar bola samasekali.
- 3) Bola harus ditangkap. Jika mafia lain gagal menangkap/bola menggelinding, maka ia harus membawa bola tersebut (selain yang melempar).
- 4) Anggota polisi yang tidak ikut bermain tidak boleh mengganggu permainan atau membantu polisi yang bermain.

Poin Pelanggaran

- 1) Jika tidak ada yang mengambil bola atau bola tersebut keluar petak, maka polisi yang akan mengambilnya kemudian menggugurkan salah satu dari mafia.
- 2) Jika anggota polisi yang tidak sedang bermain membantu polisi yang sedang bermain untuk menebak mafia, maka pertandingan akan tetap dilanjutkan sampai berakhir tetapi poin yang dihitung hanya poin milik mafia, sedangkan poin polisi tidak dihitung atau mendapat poin 0 pada ronde tersebut.
- 3) Ketentuan Berakhirnya Permainan Tiap Ronde:

- 4) Permainan berakhir jika ada minimal 2 mafia dapat lolos sampai petak polisi, dan polisi gagal menebak.
- 5) Permainan berakhir jika ada minimal 2 mafia dapat lolos sampai petak polisi, dan polisi berhasil menebak.
- 6) Permainan berakhir jika hanya tersisa 1 mafia sebelum menginjak petak polisi.
- 7) Ketentuan Pemenang Tim:
- 8) Tim yang pada 2 babak memiliki poin paling banyak adalah pemenang.
- 9) Jika nilai seri akan diadakan 2 babak lagi dengan ketentuan tetap.

Ketentuan Poin:

Mafia:

- 1) Mafia berhasil memenangkan permainan dengan membawa 3 anggota. ***poin 3**
- 2) Mafia berhasil memenangkan permainan dengan membawa 2 anggota. ***poin 2**
- 3) Mafia berhasil menginjak petak 3. ***poin 1**

Polisi:

- 1) Polisi memenangkan permainan dengan menebak 2 mafia berturut-turut padapetak 1 dan 2. ***poin 3** (Mafia yang gugur karena penalti/digugurkan polisi termasuk pada poin ini).
- 2) Polisi memenangkan permainan dengan menebak mafia yang ada pada petak polisi. ***poin 2**
- 3) Polisi berhasil menebak 1 mafia yang menyembunyikan bola. ***poin 1**

c. Manfaat Permainan

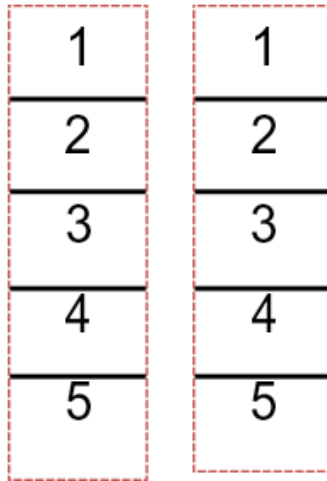
- 1) Ranah kognitif:
 - a) Melatih anak melakukan analisis pada saat polisi menebak mafia.
 - b) Melatih anak untuk berfikir cepat dalam situasi genting saat menangkap bola.
- 2) Ranah psikomotorik:
 - a) Melatih kerja otot saat melompat, melempar dan menangkap bola.
 - b) Melatih ketangkasan.
- 3) Ranah afektif
 - a) perasaan senang ketika bermain.

LOMPAT SIMPAI

Permainan ini merupakan kombinasi antara hulahop atau simpai dengan lompatan. Dipernainkan ini anak mendapat aspek kognitif dari berhitung aspek psikomotorik dari skil lompat dan efektif dari bagaimana anak tersebut meraih tujuanya.

A. Teknis Permainan

1. Sarana dan Prasarana



Gambar 6.1 Kotak permainan

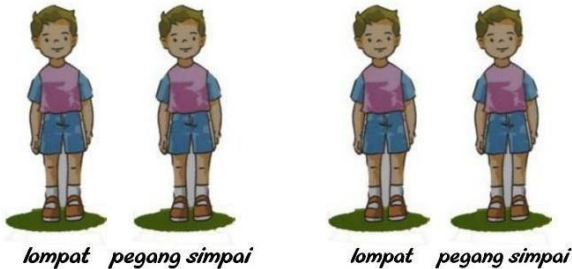
2. Petak persegi panjang di bagi menjadi 5 kotak dan di beri angka 1 -5..



Gambar 6.2 simpai untuk bermain

B. Ketentuan Permainan

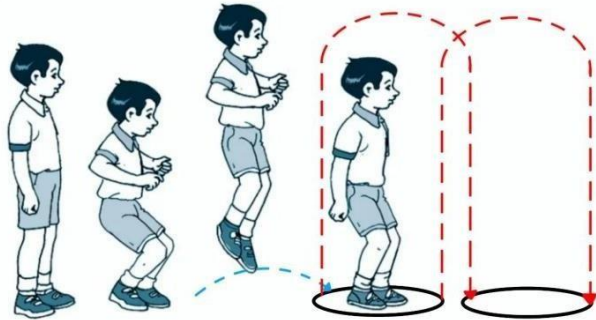
1. Permainan ini membutuhkan 4 anak (di bagi menjadi 2 kelompok 1 kelompok terdiri dari 2 anak)



Gambar 6.3 pembagian tugas

2. Satu anak dari tiap kelompok memegang hula hoop/simpai kemudian menaruhnya diatas kotak bertuliskan angka 1.
3. Satu anak lagi melompat masuk ke hula hoop/simpai tersebut.
4. Setelah itu anak pemegang hula hoop/simpai tadi

bergeser ke kotak berikutnya dan masuk melompati hula hoop/simpai mengikuti sampai kotak ke-5.



Gambar 6.4 Peserta melompat ke simpai

5. Setelah sampai ke kotak ke-5 maka tukar pemain yang semula bertugas menjadi peloncat menjadi pemegang Hula hoop dan sebaliknya.
6. Melompat harus urut dari petak nomor 1 sampai 5 dan tidak boleh ada yangterlewat.

C. Poin Pelanggaran

1. Apabila ada kecurangan dengan melewati satu atau beberapa kotak, akan mendapat hukuman. Hukuman yang diberikan berupa berhitung penjumlahan seperti saat bermain, dan hukuman dapat dijalankan setelah permainan selesai.

D. Ketentuan Pemenang

Yang menjadi pemenang adalah kelompok yang tiba di kotak pertama yang lebih dahulu dan yang menghitung pertambahannya dengan benar.

E. Poin-Poin Permainan Lompat Simpai

1. Melompat sambil berhitung penambahan pada tiap lompatan, penambahannya sesuai dengan angka kotak tersebut.
2. Contoh: kotak 1 bertulis angka 1 kotak 2 bertulis angka 2 maka ketika di kotak 1 akan loncat ke kotak 2 anak itu berhitung $1 + 2$ hasilnya akan ditambah dengan angka yang ada di kotak berikutnya.
3. Setelah sampai kotak ke- 5 maka tukar pemain yang bertugas melompat menjadi yang memegang hula hoop / simpai yang pemegang menjadi pelompat terus berhitung sampai kotak pertama.

F. Manfaat Permainan

1. Ranah kognitif

Berhitung sambil bermain dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2. Ranah psikomotorik

Melatih kecepatan dan kerja otot saat melompat

3. Ranah afektif:
 - a. Menumbuhkan minat anak dalam berhitung.
 - b. Menimbulkan rasa senang saat bermain sambil belajar

DAKON TUTUP BOTOL

Permainan modifikasi dakon tutup botol adalah permainan hasil modifikasi berupa sarana dan prasarana. Cara permainan ini sama saja dengan permainan dakon pada umumnya. Permainan ini saya modifikasi pada bagian sarana dan prasarana guna mencari suatu hal yang ramah lingkungan. Pada permainan dakon yang saya modifikasi ini tentunya sarana prasarana menjadi mudah untuk didapati dan tidak berbahaya untuk dimainkan.

A. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang saya modifikasi dalam permainan ini meliputi :

1. Lantai aula berkeramik

Teruntuk luasnya aula menyesuaikan dengan lokasi yang kalian punya, bisajadi kalian memilih aula teras rumah agar permainan ini dapat sembari berteduh.



Gambar 7.1 Aula berkeramik

2. Spidol non permanent/cat air berwarna

Spidol ini berguna untuk menggambar lingkaran tempat bermain dakon.



Gambar 7.2 Spidol berwarna

3. Tutup Botol

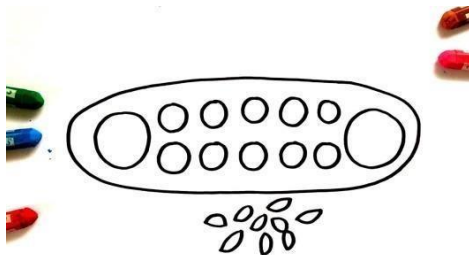
Permainan dakon biasanya memakai biji sawo, namun disini saya memodifikasinya dengan tutup botol yang mudah didapati di lingkungan sekitarrumah.



Gambar 7.3 Tutup botol

B. Cara melakukan / metode permainan

1. Permainan dakon ini dimainkan 2 orang pemain yang saling berhadapan.
2. Salah satu pemain menggambar lingkaran yang digunakan untuk menjadi wadahnya tutup botol.
3. Gambar lingkaran tersebut dengan spidol warna tadi atau bisa juga dengan cat air agar batas garis lingkaran terlihat jelas.
4. Gambar lingkaran dengan jumlah 12 dengan posisi pola



Gambar 7.4 Pola permainan dakon

5. Pada bagian lingkaran 5 yang kecil diisi dengan 4/5 tutup botol sedangkan 2 lingkaran besar samping untuk rumah pengumpulan total tutup botol yang telah didapat.
6. Setelah siap untuk bermain, 2 pemain suit guna menentukan siapa yang berhak memainkan duluan.
7. Alur permainan sesuai dengan pemain awal bisa memutar ke arah kanan/kiri dengan mengambil

segenggam tutup botol yang terletak di dalam lingkaran tersebut.

8. Lamanya permainan dapat ditentukan dengan habisnya alur tutup botol diantara kedua pemain, atau kalian juga bisa memodifikasinya dengan menambahkan menit agar permainan dapat berjalan sesuai alurnya.

C. Cara menentukan pemenang

Dalam permainan dakon ini, saya menentukan pemenang dengan siapa yang di akhir permainan mendapatkan tutup botol terbanyak. Apabila pemain si A dan si B seri dalam jumlah tutup botol tersebut maka dapat diulang 1 kali permainan atau dengan cara suitlagi.

D. Pelanggaran dan solusi permainan

Dalam permainan ini saya menentukan pelanggaran apabila si pemain curang dalam memutar/membagikan tutup botol, semisal si A tidak membagikan tutup botolnya pada lingkaran rumah milik si B . Dan solusi yang saya terapkan dengan menegur pihak lawan dan memberhentikan permainan si A dan ganti pemain si B yang melakukan perputaran permainan tersebut. Dalam permainan dakon ini tentu harus ada wasit guna mengatur jalannya permainan, yang mengawasi siapa yang curang atau untuk mengatur alur jalannya permainan sesuai dengan kesepakatan bersama.

E. Ranah yang dicapai

Pada permainan dakon tutup botol ini ranah yang bisa dicapai adalah :

1. Melestarikan permainan tradisional yang berbasis modern dan ramah lingkungan.
2. Permainan yang mengajarkan ketekunan, ketepatan, kejujuran, hingga kesabaran.
3. Dapat mendidik kemampuan kognitif anak tentang pengertian perhitungan dan pengiraan.
4. Lebih cepat mengenal konsep hitung dasar (aritmatika).
5. Adanya korelatif positif dengan perkembangan kognitif anak yang mampu mengerticara berhitung.



Gambar 7.5 Dokumentasi permainan

ESTAFET AIR

Permainan estafet air ini merupakan jenis permainan modern yang beregu atau membutuhkan kerja tim kelompok. Pascanya pada permainan ini diharuskan untuk memindahkan air dari satu tempat ke satu tempat yang lain atau dari ember yang berisi air ke botol plastik dengan jarak tertentu. Air tersebut dipindahkan dengan menggunakan gelas plastik. Karena permainan ini dibatasi oleh waktu, maka akan nampak ketegangan dari para pemain. Permainan estafet ini mirip dengan permainan menara air, yaitu melakukan kerjasama tim untuk mencapai tujuan. Namun, penekanannya ada pada bagaimana tanggung jawab setiap personel/peserta mempengaruhi prestasi kelompok.. Jika ada salah satu pemain yang curang, maka akan memperlambat kinerja kelompoknya. Permainan ini dipimpin oleh seorang wasit atau lebih yang bertugas memantau jalannya pertandingan.

A. Sarana dan prasarana

1. Lapangan/ halaman terbuka



Gambar 8. Lapangan terbuka

2. Timba/ Ember



Gambar 8.2 Timba/ember

3. Air



Gambar 8.4 Air

4. Gelas plastik



Gambar 8.5 Gelas plastik

5. Stopwatch/mesin pengukur waktu



Gambar 8.6 Stopwatch

6. Peluit untuk wasit



Gambar 8.7 Peluit wasit

B. Cara melakukan/ metode permainan

1. Persiapkan 2/3 regu dan 1 regu terdiri dari 5 orang pemain. Dalam hal ini penentuan bisa sesuai dengan panitia dan kesepakatan bersama.
2. Setiap kelompok berbaris berbanjar (memanjang ke belakang).
3. Setelah itu, tempatkan ember yang berisi air di depan barisan dan timba kosong di belakang pemain yang

terakhir.

4. Setiap pemain memegang gelas plastik.
5. Setelah peluit dibunyikan, pemain paling depan mengambil air dengan gelas lalu memberikan kepada pemain di belakangnya melalui atas kepalanya dan tidak boleh membalikkan badan.
6. Pemain paling belakang bertugas mengisikan air ke dalam timba kosong yang berada di belakangnya tanpa menoleh ke belakang.
7. Hingga terus berulang seperti itu, untuk lamanya permainan biasanya 3-5 menit atau bisa juga sesuai dengan habisnya air yang berada di timba depan. Untuk masalah ini bisa disesuaikan dengan kesepakatan bersama.

C. Cara menentukan pemenang

Permainan water estafet/estafet air ini, salah satu kelompok dapat dinyatakan menang apabila kelompok tersebut dapat mengisi penuh atau memiliki air paling banyak pada timba yang setiap kelompok miliki dengan batas waktu tertentu.

1. Pelanggaran dan solusi permainan

Setiap pemain tidak boleh membalikkan badan saat memberikan/menuang air di dalam gelas plastik tersebut. Wasit merupakan pemimpin dari jalannya permainan, yang mana keputusan wasit tidak dapat diganggu gugat. Jika ada pemain yang melakukan pelanggaran, kelompok tersebut diberikan pinalti, dengan menghentikan proses estafet selama 5 detik, lalu setelah 5 detik dapat melanjutkan permainan kembali. Permainan dihentikan setelah berlangsung dalam waktu tertentu atau setelah ada satu kelompok yang berhasil memenuhi botol.

2. Ranah yang dicapai dalam permainan estafet air ini adalah :
 - a. Kerjasama team/kelompok.
 - b. Mengatur cara kerja yang efektif.
 - c. Pembagian tugas/menempatkan personel dengan tepat.
 - d. Kekompakan antar anggota team/kelompok.



Gambar 8.8 Dokumentasi permainan

SALAH BENAR

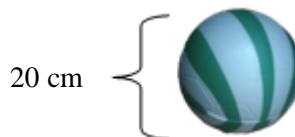
A. Sarana dan prasarana

1. Lapangan kira-kira berukuran $4\text{m} \times 5\text{m}$



5 meter
Gambar 9. 1 Lapangan untuk bermain salah benar

2. Bola sepak plastik, kira-kira berdiameter 20 cm, berat: 70-90gram/bola



Gambar 9. 2 Bola

B. Cara bermain

1. Ada 2 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 3 anak
2. Jarak antara kelompok 1 dan kelompok 2 yaitu 2,5 meter

3. Anak berbaris memanjang ke belakang, jarak antar tiap anak adalah 20cm



Gambar 9. 3 Cara berbaris

4. Anak baris ke 1 dan baris ke 2 saling mengigit bola, anak baris ke2 dan baris ke 3 juga mengigit bola.



Gambar 9. 4 Posisi mengigit bola

5. Bola diletakkan sejajar dengan perut anak.

6. Anak harus dalam posisi siap.
7. Instuktur memberikan instuksi yaitu ada rumus benar dan salah, serta soal kanan dan kiri, bila rumusnya benar maka para murid melompat kearah yang benar sesuai perintah instruktur, tetapi jika rumusnya salah berarti murid melompat kearah berlawanan. Jadi, (rumus benar sama dengan aslinya sedangkan salah kebalikannya).

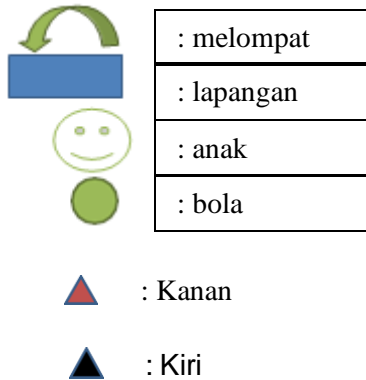
Contoh:

- a. Rumus Salah Benar
- b. Soal Kanan Kiri

Karena rumus pertama salah jadi kebalikanya kanan yaitu kiri kemudian rumus yang ke dua benar jadi tetap melompat kearah kiri. Jadi, murid melompat ke kiri kiri.



Gambar 9.5



C. Cara menentukan pemenang.

1. Grup yang bolanya masih ada atau bolanya tidak jatuh, maka grup tersebut pemenangnya.
2. Pelanggaran dan sanksi.
3. Tangan tidak boleh menyentuh bola.
4. Apabila tangan menyentuh bola, maka kelompok tersebut akan dinyatakan kalah dalam permainan.
5. Hukuman dan reward permainan salah benar
 - a. Hukuman: pemenang dari permainan yang menentukan hukumannya.
 - b. Reward: hadiah kecil yang bias berupa permen
6. Aspek-aspek Perkembangan
 - a. Kognitif

- 1) Anak menangkap informasi dari penjelasan yang diberikan oleh guru
 - 2) Anak berfikir tentang rumus dan soal yang diberikan
- b. Afektif
- 1) Anak harus saling bekerja sama satu sama lain
 - 2) Anak harus menjaga kekompakan agar bola tidak jatuh
- c. Psikomotorik
- 1) Melompat
 - 2) Mengapit bola

D. Cara menentukan pemenang.

1. Grup yang bolanya masih ada atau bolanya tidak jatuh, maka grup tersebut pemenangnya.
2. Pelanggaran dan sanksi.
 - a. Tangan tidak boleh menyentuh bola.
 - b. Apabila tangan menyentuh bola, maka kelompok tersebut akan dinyatakan kalah dalam permainan.
3. Hukuman dan reward permainan salah benar
 - a. Hukuman: pemenang dari permainan yang

menentukan hukumannya.

b. Reward: hadiah kecil yang bias berupa permen

4. Aspek-aspek Perkembangan

a. Kognitif

- 1) Anak menangkap informasi dari penjelasan yang diberikan oleh guru
- 2) Anak berfikir tentang rumus dan soal yang diberikan

b. Afektif

- 1) Anak harus saling bekerja sama satu sama lain
- 2) Anak harus menjaga kekompakan agar bola tidak jatuh

c. Psikomotorik

- 1) Melompat
- 2) Mengapit bola

GEDRIK

A. Sarana dan prasarana

1. Tali rafia sebagai pengganti garis berbentuk kotak berukuran $30 \text{ cm} \times 30 \text{ cm}$, berjumlah 7 buah.



Gambar 10.1 Kotak dari raffia untuk pengganti garis

- a. Ukuran lapangan menyesuaikan pola gedrik.
- b. 4 buah soal matematika.



Gambar 10.2 (4) buah soal

B. Cara melakukan

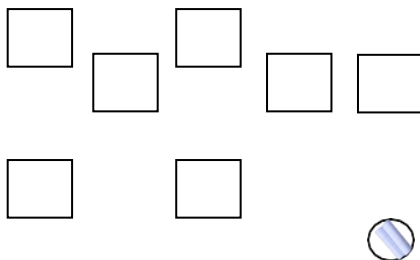
1. Terdapat 2 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 2 anggota.

2. Anak berbaris memanjang ke belakang



Gambar 10.3 Cara baris memanjang ke belakang

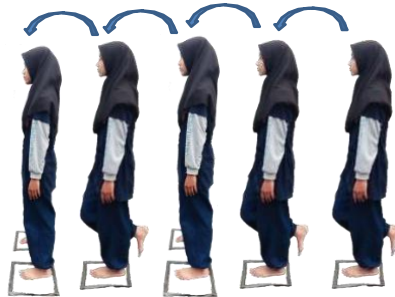
3. Tiap grup mendapatkan 2 soal yang di letakkan di sisi kiri pola gambar.
4. Jarak antar kotak kira-kira 15 cm, pola gambar sebagai berikut.



Gambar 10.4 Pola gedrik dan soal


5. Jarak antar kotak kelompok 1 dan kelompok 2 kira-kira 60 cm
6. Insruktur member aba-aba hitungan mundur dari 3-1 untuk menandai memulainya permainan.

7. Di mulai dari anak pertama yang melompat mengikuti pola yang telah di sediakan sampai finish kemudian kembali ke start dengan cara berlari melewati tepi pola untuk mengambil soal untuk dijawab anak ke dua.
8. Setelah anak ke dua menjawab soal dengan benar, kemudian anak ke dua melompat mengikuti pola sampai finish kemudian kembali ke start dengan cara berlari melewati tepi pola untuk mengambil dan membacakan soal yang akan dijawab anak pertama.



Gambar 10.5 Cara melompat sesuai pola

Keterangan:

 : Melompat

C. Cara menentukan pemenang

Anak pertama yang menjawab soal lebih dulu dengan benar maka grup tersebut yang menang.

1. Pelanggaran dan sanksi

- a. Kaki tidak boleh menginjak garis.
 - b. Jika melanggar, murid yang menginjak garis harus mengulang dari awal.
2. Hukuman dan reward permainan gedrik
- a. Hukuman: pemenang dari permainan yang menentukan hukumannya.
 - b. Reward: hadiah kecil yang berupa permen.
3. Aspek-aspek perkembangan
- a. Kognitif
 - 1) Anak berfikir bagaimana cara agar tetap seimbang.
 - 2) Anak berfikir untuk menyelesaikan soal matematika yang telah di sediakan.
 - b. Afektif
 - 1) Anak bertanggung jawab saat gilirannya bermain
 - 2) Anak menjaga konsentrasi agar kaki tidak menginjak garis
 - c. Psikomotorik
 - 1) Melompat
 - 2) Berlari

PERMAINAN PETAK UMPAT

Permainan Petak Umpet merupakan jenis permainan tradisional sayang sudah lama dilakukan pada orang-orang terdahulu, karena permainan Petak Umpet ini dapat mengasah ketelitian dan kepekaan anak. Manfaat permainan Petak Umpet bagi anak lainnya adalah belajar menghitung, melatih motorik kasar, mengasah ketelitian dan kepekaan, melatih kesabaran, belajar mengingat nama, belajar mengikuti aturan. Permainan ini kita kumpulkan teman-teman balita dan ajak dalam permainan Petak Umpet ini.

A. Sarana dan Prasarana Bermain Petak Umpat

Persiapan yang dilakukan yaitu tiang atau pohon atau dinding, lokasi lahan atau tempat untuk bermain dan tempat persembunyian.

B. Cara bermain Petak Umpet

1. Pertama, kita harus menentukan seseorang yang kalah dan bertugas untuk mencari pemain lain yang bersembunyi, dilakukan dengan “Hompimpa.”



Gambar 11.1

2. Setelah terpilih siapa yang jaga, maka kita menentukan tempat yang digunakan sebagai "benteng". Benteng ini bisa berupa tembok atau pohon. Setelah itu, yang bertugas menjaga harus menutup mata dan menghitung sampai angka yang ditentukan. Sementara itu, pemain lain harus mencari tempat untuk bersembunyi yang aman dan tidak mudah diketahui.



Gambar 11.2

3. Setelah hitungan selesai, penjaga akan mulai mencari pemain lain yang bersembunyi sampai ketemu. Setelah menemukan seseorang yang bersembunyi, yang kalah

harus cepat-cepat berlari dan menepuk “benteng” sambil menyebut nama pemain yang telah ketahuan dan jangan sampai pemain yang bersembunyi menepuk “benteng” itu lebih dulu. Menyebut namaini sangat penting karena jika lupa menyebut nama pemain saat menepuk “benteng” maka pemain yang kalah tetap kalah.



Gambar 11.3

Setelah semua pemain keluar dari tempat persembunyian. Maka pemain yang ditemukan oleh penjaga harus menggantikan untuk berjaga. Dan begitu seterusnya.

Permainan itu diulangi terus hingga kita ingin selesai dalam permainan ini. Jadi orang yang menang dalam permainan ini bisa dilihat dari anak tersebut dalam hompipa atau dalam bersembunyiannya tidak di ketahui oleh pemain yang berjaga.

C. Aspek Perkembangan

1. Kognitif

- a. Anak mampu berhitung karena permainan ini mengharuskan yang kalah untuk menghitung.
 - b. Mengasah ketelitian dan kepekaan.
 - c. Melatih ingatan
2. Afektif
- a. Anak mampu bekerja dalam pelaksanaan untuk mencari yang sembunyi.
 - b. Anak mampu bertanggung jawab menyelesaikan permainan tersebut.
3. Psikomotorik
- a. Anak mampu berlari untuk sampai kebenteng.
 - b. Anak mampu mencari seseorang yang sembunyi

D. Pelanggaran Dalam Bermain

Pelanggaran dalam permainan petak umpat sebagai berikut.

1. Bersembunyi di luar area yang sudah dibatasi atau ditentukan.
2. Si pencari atau yang kalah tidak boleh dikasih tahu keberadaan orang yang bersembunyi. Jika di kasih tahu maka si pencari akan tetap kalah.

3. Jika si pencari sudah menyerah terhadap si sembunyi maka yang sembunyi harus cepat keluar. Jika tidak cepat keluar dalam hitungan yang sudah ditentukan maka si sembunyi akan kalah.
4. Jika dalam permainan ini yang kalah tidak mau berjaga maka akanmendapatkan hukuman.

PERMAINAN ENKLEK

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak tempo dulu dengan aturan-aturan tertentu. Salah satu permainan tradisional yang cukup terkenal di Indonesia adalah engklek. Permainan ini cukup dikenal di berbagai daerah dengan nama beragam.

Engklek adalah permainan tradisional yang memanfaatkan bidang datar sebagai arena bermainnya. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan.



Gambar 12.1

A. Cara Bermain Engklek

1. Masing-masing pemain memiliki gaco, yaitu batu atau pecahan genting yang digunakan sebagai alat lempar.
2. Semua pemain melakukan hompimpa, yang menang

mendapatkan giliran pertama. Pemain pertama melemparkan gaco dan tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan. Jika gaco melebihi kotak, maka pemain dinyatakan gugur.



Gambar 12.2

3. Pemain pertama melompat dengan satu kaki, kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak 1 dengan posisi kaki satu masih diangkat.
4. Setelah itu pemain melemparkan gaco tersebut ke kotak 2. Jika keluar dari kotak 2, maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya. Namun jika berhasil, pemain bisa melanjutkan permainannya.
5. Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gaco. Pergiliran dilakukan jika pemain pelempar gaco melewati sasaran atau menapak dua kaki di satu kotak.



6. Kemudian jika semua kotak sudah dilewati oleh pemain, maka pemain tersebut bisa melemparkan gaco dengan membelakangi engkleknya. Jika gaco jatuh pada kotak yang dikehendaki, maka kotak itu akan menjadi rumahnya.



7. Pemain yang mendapatkan kotak boleh berhenti dikotak tersebut dengan dua kaki. Begitu seterusnya sampai kotak-kotak menjadi milik para pemain. Jika semua telah dimiliki oleh pemain, maka permainan dinyatakan telah selesai.
8. Pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak- kotak pada engklek yang digambar.

B. Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah:

1. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
3. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
4. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
5. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
6. Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
7. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam

permainan ini anak harus melempar gacuk kreweng.

C. Pelanggaran pada Permainan Engklek

1. saat melompat tidak boleh keluar garis
2. saat melempar batu atau yg lainnya tdk boleh keluar garis juga jika keluargaris maka dinyatakan mati atau berganti dgn pemain lainnya.

PERMAINAN ESTAFET BERANTAI

Bermain estafet berantai pada dasarnya merupakan sebuah permainan bola tangan yang sangat memerlukan kerja sama tim. Permainan ini sangat menyenangkan bagi anak-anak dan memiliki banyak manfaat.

A. Sarana dan Prasarana :

1. Bola besar plastik (diameter bola ± 20 cm)



Gambar 13.1. Bentuk Bola Plastik

2. Bola kecil plastik (diameter bola ± 6 cm)



Gambar 13.2. Bentuk Bola Plastik warna-warni

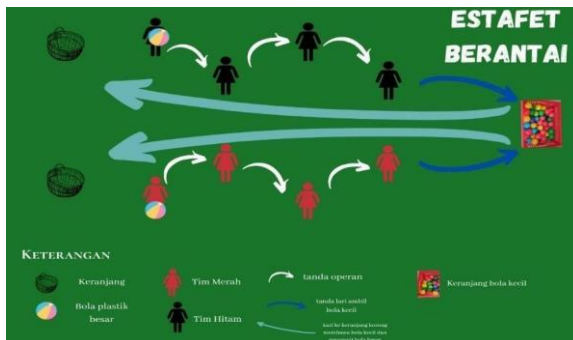
Keranjang bola (Bisa kardus ataupun kotak kayu dengan ukuran panjang



Gambar 1.3. Keranjang dan kardus

3. Lapangan (ukuran tidak ditentukan)

±40 lebar ±25)



Gambar 13.4. Ilustrasi lapangan permainan

Pemain :

- a. Permainan terdiri dari 2 tim
- b. Setiap tim terdiri dari 3 sampai 10 pemain

Jenis Pelanggaran :

- a. Saat mengoper bola harus melambung, tidak boleh datar
- b. Saat mendribble bola (memantulkan bola ke lantai

/tanah) dilakukan sebanyak 3 kali. Artinya tidak boleh kurang atau lebih.

- c. Dilarang bermain sambil mengucapkan kata-kata kasar dan tidak sopan.

B. Cara Bermain :

1. Alat permainan disediakan panitia.
2. Misal dalam tim terdapat 3 orang.
3. Membentuk 2 tim (misal tim merah dan biru). Untuk yang pertama, pemain paling pojok (pemain 1) mengambil bola besar plastik. Lalu di dribble di tempat /dipantulkan ke lantai atau tanah sebanyak 3kali.



Gambar 13.5. Mendribble bola 3 kali

4. Setelah itu bola di operkan melambung kepada teman di depannya (pemain 2). Kemudian pemain 2 melakukan dribble di tempat sebanyak 3 kali.



Gambar 13.6. Mengoper dengan melambungkan bola

5. Lanjut bola dioperkan pada teman dengan operan silang pada pemain 3. Setelah pemain 3 mendapatkan bola, langsung mendribble kembali sebanyak 3 kali.
6. Setelah pemain terakhir melakukan drible bola, bola plastik besar tersebut dipegang sambil mengambil bola plastik kecil dalam keranjang, untuk dibawa lari dimasukkan keranjang milik kelompok.



Gambar 13.7. Mengambil bola kecil

7. Dan untuk bola plastik besarnya diberikan pada pemain pertama kembali untuk melakukan gerakan ulang agar bisa mendapat tambahan bola plastik kecil ke keranjang

tim masing-masing

C. Penentuan Skor

Pemenangnya adalah tim siapa yang berhasil mengumpulkan bola plastik kecil paling banyak, maka itulah pemenangnya. Hasil Pertandingan : Tim merah : 12 bola Tim biru. : 8 bola Pertandingan di menangkan oleh tim merah yang berhasil mendapat 12 bola

D. Aspek Perkembangan

1. Kognitif

- a. Anak mampu mendribble bola dengan tepat
- b. Anak mampu memahami aturan permainan yang telah ditentukan Afektif
- c. Anak mampu bekerja sama dalam permainan tersebut
- d. Anak mampu bertanggung jawab menyelesaikan permainan tersebut
- e. Anak mampu tanggap dalam menjalankan kegiatan permainan

2. Psikomotorik

- a. Anak mampu mendribble bola

- b. Anak mampu mengumpulkan bola dalam keranjang masing-masing tim
- c. Anak mampu melempar dan menangkap bola
- d. Berlari

E. Hukuman dan *Reward* Permainan Estafet Berantai

1. Hukuman bagi yang kalah Estafet Berantai :

Peserta yang kalah dalam permainan diharap mengambil undian kertas yang di dalamnya terdapat hukuman-hukuman di antaranya :

- a. Menyanyikan lagu anak "Balonku" menggunakan huruf vokal (i).
- b. Menyebutkan 5 nama hewan berawalan (k)
- c. Menyebutkan 3 nama buah berawalan (m)

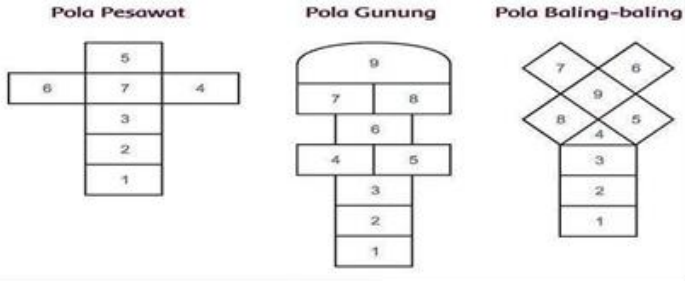
2. *Reward* untuk pemenang permainan Estafet Berantai : Mendapat nilai (+) dari pendidik.

PERMAINAN TEMPUR ENKLEK

Engklek adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan ini biasanya dilakukan perorangan dan berkelompok, biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan namun tak jarang juga anak laki-laki pun turut serta bermain. Permainan Engklek terdiri atas beberapa jenis susunan kotak.

Jadi tempur engklek adalah permainan dengan bentuk lapangannya diberi garis engklek kemudian ada 2 tim yang bermain. Dalam tempur engklek pemain di suruh bermain engklek sambil mengambil botol yang ada di tengah arena, jika botol di tengah habis maka permainan selesai dan skor dihitung berdasarkan banyak sedikitnya botol

Ada beberapa jenis model papan engklek yang ada pada umumnya adalah sebagaiberikut :



A. Pemain

1. Terdiri atas 2 regu dengan masing-masing pemain dalam setiap regu adalah 3-5 orang.

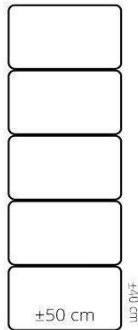
B. Sarana dan Prasarana

1. 10 Botol minuman bekas kosong ukuran sedang misal botol Aqua (diisi pasir ataubatu sebagai pemberat) .



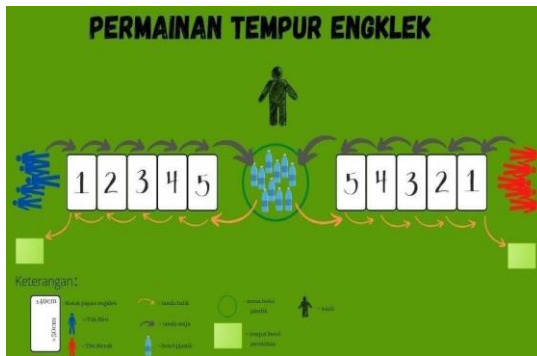
Gambar 14.2 botol permainan

2. Garis gambar untuk engklek dengan ukuran tiap kotak yaitu panjang ke samping ± 50 cm dan lebar ± 40 cm (Bentuk engklek bebas tapi antara tim A dan B harus sama) .



Gambar 14.3. Ukuran serta garis engklek

3. Bentuk lapangan



Gambar 14.4. Ilustrasi lapangan permainan

C. Jenis Pelanggaran

1. Melewati garis batas kotak engklek
2. Melewati engklek tidak berurutan (misal dari kotak 1 langsung ke kotak 3)
3. Menjatuhkan kedua kaki saat dalam garis engklek (

menjatuhkan kaki hanya boleh dilakukan ketika pemain berada di belakang kotak engklek)

4. Mengambil botol 2 atau lebih sekaligus (setiap pemain hanya boleh mengambil 1 botol secara bergantian)

D. Cara Bermain

1. Tahap pertama, semua regu berdiri di belakang masing-masing papan engklek yang disediakan (tidak ada suit ataupun undian dikarenakan kedua pemain akan maju bersama) .



Gambar 14.5. Persiapan pemain di belakang garis

2. Tahap kedua, menunggu aba-aba wasit, jika wasit sudah berteriak 1,2,3 maka permainan dimulai
3. Tahap ketiga, pemain yang maju dilakukan satu persatu dengan gerakan engklek sesuai garis.



Gambar 14.6. Pemain maju satu per satu

4. Tahap keempat, mengambil botol masih dengan satu kaki bertahan



Gambar 14.7. Mengambil botol dengan satu kaki

5. kemudian kembali lagi ke garis awal. Botol yang dibawa pemain dari arena ,harus dikumpulkan di samping masing-masing regu.



Gambar 14.8. Kembali garis awal dengan membawa botol

6. Tahap kelima, pemain secara bergantian maju untuk mengambil botol.

(catatan : pemain lain boleh maju hanya pada saat pemain yang dipapanengklek sudah sampai digaris awal dan begitu seterusnya) .

7. Tahap keenam, jika botol di tengah lapangan telah habis maka permainandianggap selesai.

E. Penentuan Skor

1. Setiap satu botol bernilai 1 poin.
2. Jadi sistem perolehan skor berdasarkan banyak botol yang diambil.
3. Bagi yang melakukan pelanggaran akan mendapat pengurangan 1 poin disetiap pelanggaran.
4. Waktu permainan tidak ditentukan karena permainan dianggap selesai ketika botol di tengah arena telah habis, namun jika 2 regu tersebut memperoleh poin sama atau seri maka akan dilakukan pertandingan tambahan sebagai penentu pemenang.

F. Aspek Perkembangan

1. Kognitif
 - a. Anak mampu untuk belajar menghitung kotak engklek secara berurutan
 - b. Anak mampu untuk belajar meningkatkan ketelitian
2. Afektif
 - a. Anak mampu untuk melakukan kerja sama tim untuk memenangkan permainan
 - b. Anak mampu bersikap berani melakukan hal baru

- c. Anak mampu bertanggungjawab untuk mengikuti permainan
- d. Anak mampu untuk bersikap sportivitas dalam permainanPsikomotorik
- e. Dapat melakukan gerak keseimbangan
- f. Dapat meningkatkan ketangkasan
- g. Dapat meningkatkan kemampuan melompat
- h. Meningkatkan kemampuan berlari
- i. Dapat meningkatkan kecepatan
- j. Meningkatkan kemampuan atau kekuatan otot kaki

G. Hukuman dan *Reward* Permainan Balap Engklek

Hukuman bagi tim yang kalah mendapatkan pita perak namun harus menjalanihukuman :

1. Menyanyikan lagu nama-nama hari (Senin sampai minggu) serta angka (dari 1 sampai 10) dalam bahasa Inggris

H. *Reward* bagi tim yang menang :

1. Mendapatkan pita emas dan juga kado (bisa berupa camilan ringan ataupunsebagainya) .

Di akhir kegiatan antara tim yang menang maupun yang kalah harus menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai tanda penutupan acara.

PERMAINAN MEMBAWA BOLA DIATAS KERTAS

Pengertian permainan menurut P.P Ardini adalah “bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak”. Dalam model permainan membawa bola diatas kertas, pemain harus dapat mengendalikan keseimbangannya agar bola tidak terjatuh di tanah. Permainan ini memiliki beberapa unsur kebugaran jasmani yaitu koordiasi (coordination), anak mampu melakukan gerakan dengan tepat dan berkonsentrasi saat harus membawa bola agar tidak jatuh. Unsur yang kedua yaitu keseimbangan (balance) anak mampu mempertahankan keseimbangan sehingga bola tidak terjatuh. Permainan ini juga memiliki 3 ranah yaitu kognitif, psikomotor dan afektif.

1. Kognitif

- a. Anak mampu memahami dan menerapkan cara bermain permainan membawa bola diatas kertas.
- b. Anak mampu merancang strategi agar dapat memenangkan permainan.

2. Psikomotorik

- a. Anak mampu berjalan secara perlahan-lahan sambil membawa bola.
 - b. Anak mampu berputar mengitari pembatas yang ditentukan.
3. Afektif
- a. Anak mampu bekerjasama dengan tim dalam permainan membawa bola diatas kertas.
 - b. Anak mampu menjalankan permainan membawa boladiatas kertas

B. Sarana Dan Prasarana

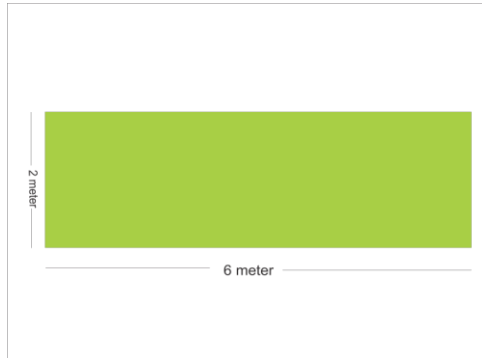
1. 14 buah bola



Gambar 2.1 bola plastik kecil

- a. 2 kertas A4 tebal sebagai alas bola.
- b. Pembatas (bisa berupa batu atau botol bekas,dsb).
- c. Lapangan/halaman.

Ukuran lapangan atau halaman yang diperlukan yaitu 6 meter x 2 meter.



Gambar 15.1 Ukuran lapangan



C. Cara melakukan permainan

1. Permainan dilakukan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari dua anak. Sebelum bermain anak-anak diberi petunjuk cara bermain.
2. Pemain berdiri berhadapan di luar garis pembatas sambil membawa kertas, yang kemudian masing-masing tim akan diberikan 7 buah bola oleh pendidik.

3. Pada aba-aba hitungan ketiga(1, 2, 3) pemain memulai permainan.
4. Pemain secara bergandengan berjalan membawa bola dengan alas kertas melewati dan mengitari pembatas yang sudah ditentukan. Kemudian berjalan menuju pembatas finish.
5. Pemain harus bisa menjaga keseimbangan dan mempertahankan bola diatas kertas yang telah dibawa sampai ke garis finish atau garis pembatas.



Gambar 15.2 langkah langkah bermain membawa bola diatas kertas

D. Menentukan pemegang lomba

1. Tim yang paling banyak mengumpulkan bola maka dia lah pemenangnya.

2. Waktu permainan tidak terbatas/ menyesuaikan.
 - a. Jika terjadi pelanggaran
 - 1) Apabila pemain dengan sengaja menyentuh bola maka akan tim tersebut harus mengulang berjalan dari awal.
 - 2) Bola yang jatuh tidak boleh di ambil, apabila pemain mengambil bola yang jatuh maka akan didiskualifikasi atau permainan langsung dimenangkan oleh tim lawan.
 - b. Hukuman dan reward permainan membawa bola diatas kertas

Hukuman bagi pemain yang kalah yaitu tim yang menang memberikan coretan bedak di wajah kepada tim yang kalah. Sedangkan tim yang menang akan mendapatkan nilai tambahan dari pendidik.

PERMAINAN MENANGKAP AWAN MENGUNAKAN TAS KRESEK

Pengertian permainan menurut P.P Ardini adalah “bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak”. Dalam model permainan menangkap awan menggunakan tas kresek, pemain harus dapat menangkap kresek lawan pemain agar bisa memenangkan permainan ini.

Permainan ini memiliki beberapa unsur kebugaran jasmani yaitu koordiasi (coordination), anak mampu melakukan gerakan dengan tepat dan cepat saat menangkap tas kresek. Unsur yang kedua yaitu keseimbangan (balance) anak mampu mempertahankan pelemperan tes kresek agar tidak jauh dari sekitar.

1. Permainan ini juga memiliki 3 ranah yaitu kognitif, psikomotor dan afektif.
 - a. Kognitif
 - 1) Peserta didik/ pemain mampu memahami dan menerapkan konsep atau cara bermain menangkapkresek lawan pemain.

2) Peserta didik mampu merancang strategi agar tas kresek tidak jatuh. Dan dapat memenangkan permainan.

b. Psikomotorik

1) Saat melempar tas kresek peserta didik membutuhkan lompatan agar tas kresek bisa ke arah lawan.

2) Peserta didik mampu berjalan atau berlari untuk pergantian pemain.

c. Afektif

1) Anak mampu bekerjasama dengan tim bagaimana agar tas kresek tidak jatuh dan bisa ditangkap dengan tepat dan cepat.

2) Anak mampu menjalankan permainan melempar dan menangkap tas kresek tersebut.

B. Sarana Dan Prasarana

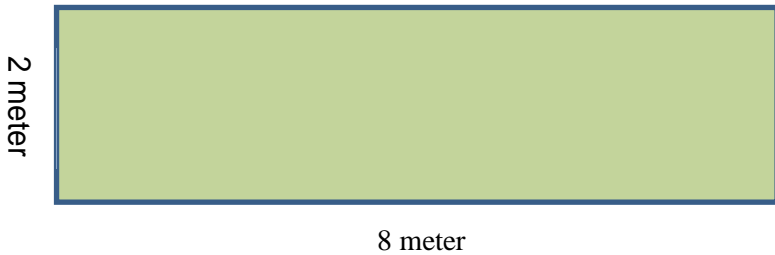
1. 2 tas kresek ukuran sedang.



Gambar 16.1 Tas Kresek

2. Pembatas (bisa berupa batu atau botol bekas,dsb).
3. Lapangan/halaman

Ukuran lapangan atau halaman yang diperlukan yaitu 8 meter x 2 meter (bisa lebih tergantung dari jumlah pemainnya).



Gambar 16.2 Ukuran Lapangan



Gambar 2.7 ukuran jarak antara tim A dan tim B

Keterangan :: ● Pembatas

C. Cara Melakukan Permainan

1. Permainan dilakukan oleh dua tim , masing-masing tim terdiri dari dua anak atau lebih dari dua.
2. Masing -masing tim membawa satu tas kresek kemudian pemain berdiri berhadapan di samping pembatas, dan pemain yang depan membawa tas kresek.



Gambar 16.3 para tim berdiri berhadapan

3. Pada saat aba-aba pemain harus melempar tas kresek kearah lawan.



Gambar 16.4 pemain melempar tas kresek

4. Kemudian pemain harus menangkap tas kresek dari lawan tim lawan lalubergantian dengan pemain lainnya.



Gambar 16.5 pemain menangkap tas kresek

5. Pemain kedua dan seterusnya juga melakukan melempar dan menangkap tas kresek tersebut hingga pemain habis.
6. Kemudian saat pemain terakhir yang menangkap tas kresek terlebih dahulu semua tim tersebut harus berlari kearah belakang tim lawan.



Gambar 16.6 permainan terakhir

D. Menentukan pemenang lomba

1. Tim yang berhasil menangkap tas kresek dari lawan terlebih dahulu.
2. Semua pemain sudah melempar dan berhasil menangkap tas kresek.
3. Tim yang lari terlebih dahulu kebelakang tim lawan.
4. Waktu permainan tidak terbatas/ menyesuaikan.
5. Jika terjadi pelanggaran
 - a. Apabila pemain tidak berhasil menangkap tas kresek.
 - b. Apabila kresek jatuh tidak boleh di ambil.
 - c. Jika terjadi salah satu pemain tidak melempar dan menangkap tas kresek maka akan didiskualifikasi secara permainan langsung dimenangkan oleh tim lawan.
 - d. Hukuman dan reward permainan menangkap awan menggunakan tas kresek Hukuman bagi pemain yang kalah yaitu tim yang menang memberikan coretan bedak di wajah kepada tim yang kalah. Sedangkan tim yang menang akan mendapatkan nilai tambah dari pendidik.

PERMAINAN “LONCAT LINGKAR”

Permainan “Loncat Lingkaran” merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim minimal ada 2 orang. Dalam loncat lingkaran ini, menggunakan salah satu komponen atletik yaitu lompat, yang dimana pemain harus melompat menggunakan 2 kaki secara bersamaan melewati setiap lingkaran yang membentuk rantai. Selain itu dalam permainan ini juga memasukkan salah satu permainan yang sudah tidak asing lagi yaitu “*Batu-Gunting-Kertas*” atau yang lebih dikenal dengan istilah “*Suwit Jepang*”.

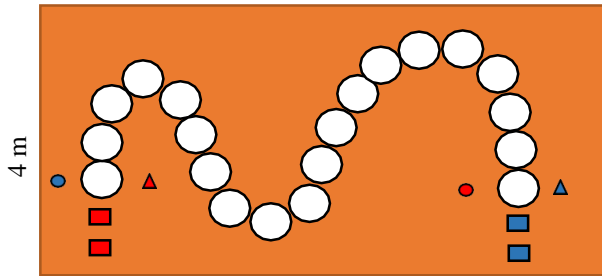
Tujuan saya dalam permainan ini yaitu membuat permainan yang tetap kompetitif dan menyenangkan, serta membuat anak-anak seaktif mungkin. Anak-anak pastinya suka akan ditantang dan menyukai kompetisi yang bagus. Permainan ini terdiri dari komponen kekuatan dan keseimbangan.

A. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang diperlukan dalam permainan ini meliputi :








1. Lapangan, berukuran 8 m x 4 m (atau boleh lebih)

8 m



Gambar 17.1 Lapangan Permainan Loncat Lingk

Keterangan :

	: Lapangan
	: Lingkaran (membentuk rantai)
	: Pemain Tim A
	: Pemain Tim B
	: Tempat kartu Tim A
	: Tempat menaruh kartu Tim A
	: Tempat menaruh kartu Tim B

2. Kapur tulis (untuk membuat rantai lingkaran, ada sekitar 18-20 lingkaran dalam satu rantai)



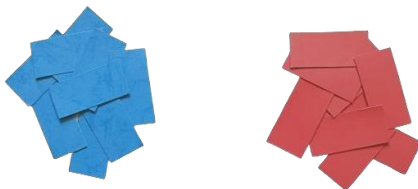
Gambar 17. 2 Kapur Tulis

3. 4 Kotak tempat kartu tim (2 untuk tim A & 2 untuk tim B)



Gambar 17. 3 Kotak Tempat Kartu

- a. Kartu 2 warna



Gambar 17. 4 Kartu Tim 2 Warna

B. Cara Melakukan/ Metode Permainan

1. Untuk waktu permainan ditentukan (misal 3 menit, 5 menit, 10 menit, dst)
2. Dimainkan oleh 2 tim, yang masing-masing terdiri minimal 2 orang
3. Katakanlah ada 2 tim yang bermain yaitu tim A dan tim B
 - a. Anggota tim A : A1, A2, dan A3
 - b. Anggota tim B : B1, B2, dan B3
4. Masing- masing tim akan berdiri berbanjar di setiap ujung rantai lingkaran



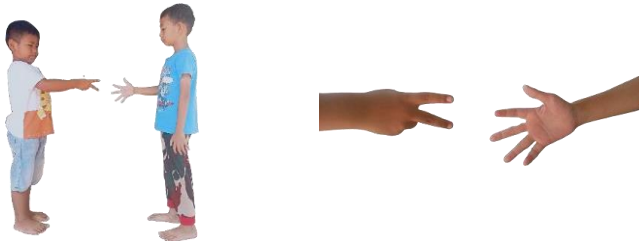
Gambar 17. 5 Berdiri Berbanjar (tampak samping)

5. Setiap pemain yang bermain akan membawa 1 kartu timnya dan mulai melompati jalur rantai lingkaran, serta mendarat sekali di setiap lingkaran menggunakan dua kaki secara bersamaan.



Gambar 17. 6 Cara Melompat Menggunakan Dua Kaki

6. Ketika mereka bertemu satu sama lain, mereka memainkan “batu-gunting- kertas” dengan cepat. Jika mereka seri, mereka bermain lagi sampai salah satu menang. (gunting x kertas, menang gunting; kertas x batu, menang kertas; batu lawan gunting, menang batu)



Gambar 17. 7 Cara Bermain Batu-Gunting-Kertas (Gunting Lawan Kertas)



Gambar 17. 8 Cara Bermain Batu-Gunting-Kertas (Kertas Lawan Batu)



Gambar 17. 9 Cara Bermain Batu-Gunting-Kertas (Batu Lawan Gunting)

7. Pemain yang menang permainan “batu-gunting-kertas”, maka ia akan melanjutkan melompat. Dan pemain yang kalah “batu-gunting-kertas” akan keluar dari rantai lingkaran dan kembali ke timnya.
8. Segera setelah pemain yang kalah keluar, pemain berikutnya di barisan timnya memulai melompati jalur rantai lingkaran.
9. Dan ketika mereka bertemu satu sama lain, mereka memainkan “batu-gunting- kertas” dengan cepat.
10. Apabila seorang pemain berhasil sampai di ujung rantai lingkaran lawan, maka ia menaruh kartu timnya ke dalam tempat kartu yang berada di samping ujung rantai lingkaran lawan.
11. Pemain yang berhasil memasukkan satu kartu timnya ke dalam tempat kartu lawan maka mendapat 1 poin.

C. Contoh ilustrasi permainan :

1. Misal ketika permainan dimulai, setiap pemain yang bermain, misal pemain A1 dan B1 akan membawa 1 kartu timnya dan mulai melompati jalur rantai lingkaran, mendarat sekali di setiap lingkaran. Ketika mereka bertemu satu sama lain, mereka memainkan “batu-gunting-kertas” dengan cepat. Jika mereka seri, mereka bermain lagi sampai salah satu menang.
2. Misal Pemain A1 yang menang permainan “batu-gunting-kertas”, maka ia akan melanjutkan melompat. Pemain B1 yang kalah “batu-gunting-kertas” akan keluar dari rantai lingkaran dan kembali ke timnya.
3. Segera setelah pemain B1 keluar, pemain berikutnya di barisan tim B, misal B2 akan memulai melompati jalur rantai lingkaran. Ketika pemain A1 dan B2 bertemu, mereka bermain “batu-gunting-kertas” lagi. Katakanlah pemain A1 yang menang, maka ia melanjutkan kembali lompatannya, pemain B2 yang kalah, akan kembali ke barisan timnya, dan pemain selanjutnya tim B misal B3 akan memulai melompati jalur rantai lingkaran.
4. Misal pemain A1 tadi berhasil sampai pada ujung rantai lingkaran tim B, maka ia akan menaruh kartu yang dibawa tadi kedalam kotak tim B.

5. Jadi tim A mendapat 1 poin
6. Missal ketika permainan selesai, ternyata tim A berhasil menaruh kartu timnya ke dalam tempat kartu tim B sebanyak tiga kartu, maka tim A mendapat 3 poin. Dan missal tim B berhasil menaruh kartu timnya ke dalam tempat kartu tim A sebanyak dua kartu, maka tim B mendapat 2 poin.
7. Sehingga permainan dimenangkan oleh tim A.

D. Cara Menentukan Pemenang

1. Tim akan mendapatkan poin jika ia berhasil memasukkan kartu timnya ke dalam kotak tim lawan
2. Tim yang paling banyak menaruh kartu timnya ke dalam kotak lawan maka dianggap sebagai pemenang dalam permainan.

E. Pelanggaran dan Solusi Permainan

1. Pemain yang lupa membawa kartu timnya ketika memulai lompatan dalam jalur rantai lingkaran, maka akan kembali ke barisan timnya, dan pemain selanjutnya dalam timnya akan memulai lompatan lagi.
2. Pemain yang tidak melompat menggunakan 2 kaki secara bersamaan, akan mendapatkan peringatan

F. Ranah yang Dicapai

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini bertujuan untuk mengukur penguasaan konsep dasar keilmuan berupa materi-materi esensial sebagai konsep kunci dan prinsip utama. Disini siswa akan menerapkan pengetahuan tentang konsep, prinsip, strategi, dan taktik yang terkait dengan gerakan dan kinerja, yang dibuktikan dengan dapatkah siswa menangkap informasi dari penjelasan yang diberikan tentang cara bermain. Selain itu dapatkah siswa berfikir dan membuat keputusan strategis tentang jalan mana yang harus ditempuh untuk menjadi yang paling sukses selama permainan.

2. Ranah Afektif

Pada proses ini berkaitan dengan sikap dan nilai yang berorientasi kepada penguasaan dan kepemilikan dan kecakapan proses atau metode. Disini siswa akan menunjukkan perilaku pribadi dan sosial yang bertanggung jawab yang menghormati diri sendiri dan orang lain, yang dibuktikan dengan dapatkah siswatetap positif dan menunjukkan sportivitas terhadap teman-temannya. Selain itu, siswa akan mengakui nilai aktivitas fisik untuk kesehatan, kesenangan, tentangan, ekspresi

diri atau interaksi sosial, yang dibuktikan dengan dapatkah siswa menikmati dirinya dan berinteraksi secara positif dengan rekan timnya.

3. Ranah Psikomotorik

Hasil pada proses ini merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Disini siswa akan menunjukkan kompetensi dalam berbagai keterampilan motorik dan pola gerakan, yang dibuktikan dengan dapatkah siswa melompat menggunakan 2 kaki dengan benar meninggalkan dan mendarat di tanah.

Selain itu, dibuktikan juga dengan bagaimana siswa bisa bermain “batu- guntig-kertas” dan menentukan siapa yang menang dan bisa melanjutkan lompatan.

G. Dokumentasi Permainan





PERMAINAN “LEMPAR BOLA KASTI”

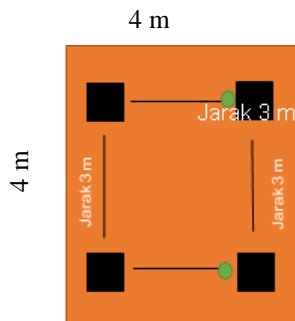
Permainan “Lempat Bola Kastl” merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang dimana masing-masing tim terdiri dari 2 pemain. Dalam permainan ini tim harus memiliki kekompakan dengan rekan satu timnya agar bisa melempar dan menangkap bola dengan benar.

Tujuan kami membuat permainan ini yaitu sebagai sarana bagi siswa untuk bereksperimen sehingga mendapatkan pengetahuan atau pengalam baru. Selain itu, permainan ini juga bermanfaat sebagai sarana bagi siswa untuk bereksplorasi sehingga rasa keingintahuannya terpenuhi.

A. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang diperlukan dalam permainan ini meliputi :

1. Lapangan, berukuran sekitar 4 m x 4 m



Gambar 18. 1 Lapangan Permainan “Lempas Bola Kasti”

Keterangan :

	: Lapangan
	: Pemain
	: Bola Kasti

2. 2 Bola Kasti



Gambar 18.2 Bola Kasti

B. Cara Melakukan/ Metode Permainan

1. Dimainkan oleh 2 tim, yang masing-masing terdiri 2 orang (mereka akan bermain secara berpasangan)
2. Pemain harus memainkan permainan ini dengan posisi duduk bersila (berhadapan dengan rekan satu timnya).



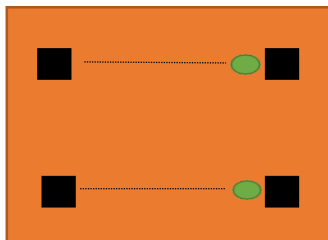
Gambar 18.3 Pemain Duduk Bersila



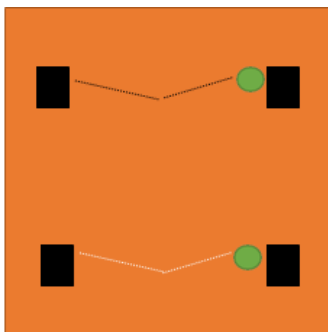
Gambar 18.4 Pemain Duduk Bersila sambil Berhadapan dengan Rekan Timnya

3. Permainan dibagi menjadi 4 sesi
4. Permainan 1 : pemain dalam satu tim harus berhadapan, dan menggelindingkan bola ke rekan timnya tanpa berbelok/ melenceng, dan bola harus ditangkap oleh rekan satu timnya (sebanyak 4x)
5. Permainan 2 : pemain dalam satu tim harus berhadapan, dan memantulkan bola ke tanah satu kali dan rekan timnya harus menangkap bola tersebut (sebanyak 8x)
6. Permainan 3 : pemain dalam satu tim harus berhadapan dengan arah menyilang, dan menggelindingkan bola ke rekan timnya tanpa berbelok/ melenceng serta bola antar tim tidak boleh bertabrakan, dan rekan timnya harus menangkap bola tersebut (sebanyak 8x)

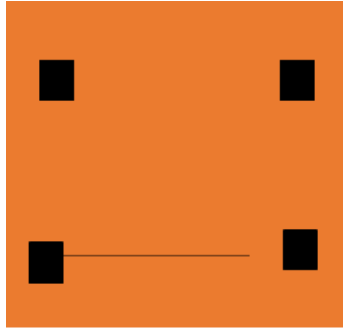
7. Permainan 4 : pemain dalam satu tim harus berhadapan dengan arah menyilang, dan memantulkan bola ke tanah satu kali dan rekan timnya harus menangkap bola tersebut serta tidak boleh bertabrakan. (sebanyak 10x)



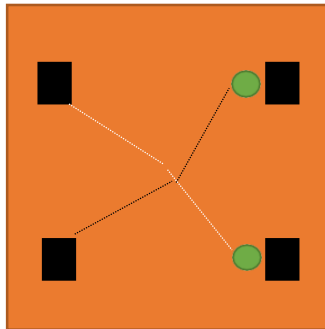
Gambar 18.5 Permainan 1 (bola menggelinding, pemain berhadapan lurus)



Gambar 18.6 Permainan 2 (bola memantul, pemain berhadapan lurus)





Gambar 18.7 Permainan 4 (bola menggelinding, pemain berhadapan menyilang)



Gambar 18.8 Permainan 4 (bola memantul, pemain berhadapan menyilang)

Keterangan :

	: Arah bola Tim A
	: Arah bola Tim B

8. Tim yang berhasil mengoper atau melempar bola ke rekan timnya dan berhasil ditangkap maka mendapatkan 1 poin

C. Cara Menentukan Pemenang

1. Tim akan mendapatkan poin jika ia berhasil melempar atau mengoper bola ke rekan timnya, dan rekan timnya berhasil menangkap bola yang dilempar dengan baik.
2. Tim yang paling banyak melempar dan menangkap dengan benar maka dianggap sebagai pemenang dalam permainan.

D. Pelanggaran dan Solusi Permainan

1. Pemain yang tidak mematuhi aturan permainan akan mendapat peringatan
2. Apabila dalam permainan bola antar pemain bertabrakan maka dianggap tidak ada poin

E. Ranah yang Dicapai

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Dalam permainan ini, ranah kognitif yang

dicapai yaitu dapatkah siswa memahami tentang apa yang sudah dijelaskan untuk cara bermain.

Selain itu dibuktikan dengan dapatkah siswa berpikir dan menentukan cara agar bola yang mereka lempar bisa tepat ditangkap oleh rekan timnya. Siswa juga dapat berpikir dan menentukan cara agar bola mereka tidak bertabrakan dengan tim lawan.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai yang mencakup watak perilaku. Dibuktikan dengan dapatkah siswa bermain secara sportif tanpa ada unsur kecurangan dalam permainan tersebut.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu. Dalam permainan ini, ranah psikomotorik dibuktikan dengan dapatkah siswa menggelindingkan, memantulkan, serta menangkap bola dengan benar.

F. Dokumentasi Permainan



PERMAINAN (ZIG-ZAG KARET)

A. Alat dan tempat yang dibutuhkan:



Gambar 19.1 karet gelang

1. Karet gelang(masing-masing kelompok diberi 1 karet)
2. Kayu(setiap anggota memiliki 1 kayu.)(panjang kayu 20-25 cm dan diameternya 4cm)
3. Tali rafia(sebagai garis batas. Ukuran 4 meter)dan garis untuk melampaui karet(panjang 4,50 meter)



Gambar 19. 2 Tali rafia

4. Lapangan atau halaman luas (Ukuran area permainan : lebar 78 cm dan panjang 4-5m)

5. Paku



Gambar 19.3 Paku

B. Pemain yang dibutuhkan:

1. 1 tim terdiri dari 4 anggota
2. Setiap peserta berjarak 1 meter

C. Cara bermain

1. Semua anggota pemain berada di posisi masing-masing
2. Semua tim yang berada di garis start akan diberikan satu persatu karet gelang dalam tali rafianya
3. Peserta pertama dan terakhir dibolehkan memegang ujung tali rafia tujuannya agar Karet tidak keluar dari dalam tali rafia
4. Permainan dimulai dengan aba-aba "mulai"
5. Lalu peserta meluncurkan karet pada tali rafia dengan cara zig-zag atas bawah menggunakan kayu atau sedotan sampai ke tempat terakhir

6. Karet gelang yang menuju garis akhir dengan cepat, tim tersebut adalah pemenangnya
7. Dan tim yang karet gelangya paling terakhir menuju garis akhir berarti tim tersebut kalah.

D. Peraturan

1. Tidak boleh melewati batas atau tali rafia.
2. Dilarang memegang karet pada saat lomba atau permainan berlangsung
3. Semua anggota harus berada di posisinya masing-masing tidak boleh pindah tempat

E. Penilaian

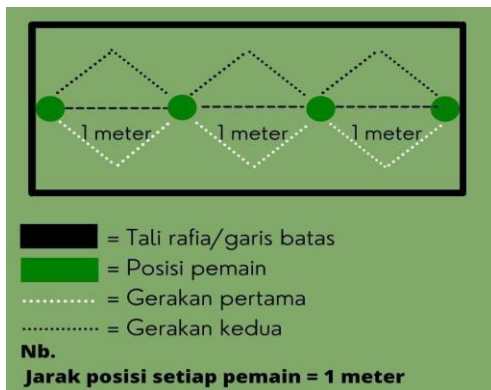
1. Karet gelang yang menuju garis akhir dengan cepat, tim tersebut adalah pemenangnya
2. Dan satu tim yang karet gelangya paling terakhir menuju garis akhir berarti tim tersebut kalah
3. Jika terdiri dari 2-3 tim. Maka, di ambil 1 pemenang. Jika terdiri dari 4 tim atau lebih. Maka, di ambil 1 pemenang.

F. Hukuman bagi yang kalah:

Membersihkan semua alat pada saat permainan

G. Aspek perkembanganya

1. Kognitif
 - a. Semua peserta memahami penjelasan dari panitia terkait aturan permainan
 - b. Peserta berpikir bagaimana cara cepat (tak tik) agar karet gelang cepat sampaitujuan akhir
2. Efektif
 - a. Punya tanggung jawab atas gilirannya pada saat memindah karet
 - b. Peserta bekerja sama antara satu dengan lainnya
3. Psikomotorik
 - a. Kelincahan tangan dalam memindah karet saat zig-zag atas-bawah
 - b. Cara menggenggam kayu
 - c. atau sedotan



Gambar 1.4 Denah Lapangan



Posisi awal

*posisi zig-zag bawah
gerakan pertama*

*posisi zig-zag atas
gerakan kedua*

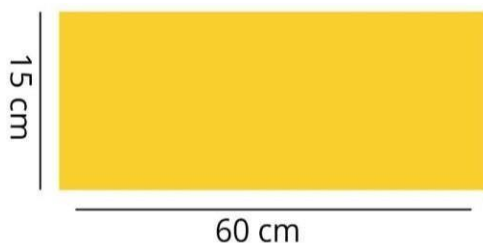
posisi akhir

Gambar 1.5 Cara mengoper karet

PERMAINAN 2 (ROBOHKAN SANDAL)

A. Alat dan tempat yang dibutuhkan:

1. Kardus bekas (dibutuhkan 5 potongan dengan ukuran panjang 15 cm dan 60 cm)



Panjang= 15 cm

Lebar= 60 cm

Gambar 20.1 ukuran kardus

2. Gunting/Cutter
3. Penggaris
4. 3 buah sandal (1 pasang digunakan sebagai sasaran, dan 2 buah sebagai senjata)
5. Tali Rafia Sebagai garis batas
6. Lapangan (panjang 3,20 meter, lebar 1 meter)

B. Menyiapkan alat dan tempat

1. Siapkan semua alat yang akan di gunakan.

2. Tatalah tali rafia sebagai garis batas.
3. Siapkan kardus dengan masing-masing potongan berjarak 30 -40 cm.
4. Kemudian, posisikan sepasang sandal membentuk segitiga di depan garis terakhir, dengan jarak 2 langkah dari garis.
5. Berilah 1 sandal di sebelah kanan kotak terakhir.
6. Pastikan tanah yang di gunakan sebagai lapangan jauh dari bahaya.



Gambar 20.2 Lapangan yang siap di gunakan

C. Cara bermain

1. Pemain bersiap di dalam garis
2. Kemudian ketika sudah ada aba-aba mulai. Pemain melanjutkan dengan loncat kodok dan harus melompati kardus
3. Sesampainya di kotak terakhir, pemain mengambil sandal

yang ada di sebelah kanannya.

4. Selanjutnya melempar sandal ke 1 pasang sandal yang menyerupai bentuk segitiga.
5. Permainan tetap berlanjut atau bergilir. Walaupun tidak berhasil merobohkan sandal.

D. Peraturan

1. Tidak boleh menginjak kardus ataupun menggeser. Jika melakukan 2 hal itu, maka berganti giliran peserta lain.
2. Ketika loncat kodok, tangan boleh menyentuh tanah.
3. Melempar boleh dilakukan dengan posisi jongkok atau berdiri.

E. Penilaian

1. Jika dapat merobohkan sandal mendapatkan 1 poin.
2. Di katakan menang, jika mendapat 5 poin.

F. Hadiah bagi pemenang

1. Mendapatkan nilai
2. Langsung istirahat ketika permainan sudah selesai

G. Hukuman bagi yang kalah

1. Tidak boleh meninggalkan area permainan
2. Membersihkan alat-alat permainan

H. Manfaat permainan

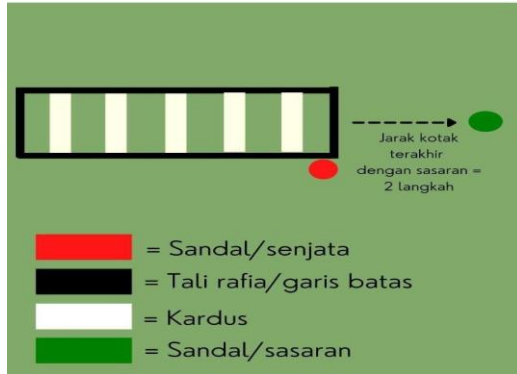
1. Kognitif
 - a. Peserta mampu memahami konsep atau model permainan ini
 - b. Peserta mampu menyusun strategi baik pada saat meloncat ataupun saat membidik sasaran

2. Psikomotorik

Untuk menuju tempat kotak terakhir adalah dengan melakukan loncat kodok. Loncat kodok ini, bertujuan memperkuat otot kaki.

3. Afektif

Anak mampu mengkoordinasikan anggota tubuh, sehingga dapat menjaga keseimbangan sampai kotak terakhir.



Gambar 20.3 Denah Lapangan



Gambar 20.4 Sikap melempar dengan posisi berdiri



Gambar 20.5 Sikap melmpar dengan posisi jongkok

PERMAINAN LEMPAR SANDAL (PAL-PALAN)

Lempar sandal adalah permainan sederhana yang bahan atau alat yang biasanya menggunakan tumpukan genting atau bata sekarang dimodifikasi dengan menggunakan sandal. Di sini diperlukan dua belas buah sandal, empat buah sandal disusun seperti gunung dan delapan buah sandal digunakan untuk melempar oleh masing-masing anak.

A. Sarana Prasarana

1. Halaman atau lapangan tempat bermain (panjang 10 m x lebar 5m, boleh bebas).



Gambar 21. 1 halaman atau lapangan

2. Sandal, yang dibatasi dengan lingkaran.



Gambar 21. 2 tatanan sandal

3. Ranting untuk menggambar garis lingkaran, panjang, dan, lebar halaman ataulapangan.



Gambar 21. 3 ranting untuk menggambar

B. Cara Bermain

1. Para pemain dibagi ke dalam dua tim, setiap tim terdiri dari 4 anak (tim Nisadan tim Fikri).
2. Setelah dibagi kedua tim suit, diwakili masing-masing satu anak.



Gambar 21. 4 suit

3. Kemudian salah satu anak menata empat buah sandal seperti gunung yang akan dikenai lemparan sandal.



Gambar 21. 5 salah satu anak menata sandal

4. Tim yang menang akan melempar terlebih dahulu sandal, kemudian disusul lemparan kedua oleh tim kedua.



Gambar 21. 6 urutan melempar sandal

5. Untuk tim yang melempar sandal paling jauh maka yang melempar pertama untuk merobohkan sandal yang tertata.



Gambar 21. 7 tim yang melempar utama

6. Dan jika mampu merobohkan maka lemparan tim paling dekat itu yang kalah dan harus menembaki tim lawan menang dengan sandal untuk memperoleh point.



Gambar 21. 8 melempar untuk memperoleh point

7. Jika tim yang kalah mampu menembaki semua tim yang menang dengan sandal maka dinyatakan menang dan memperoleh point satu.
8. Tetapi, jika tim yang kalah tidak bisa melempari seluruh tim menang dengan sandal maka dinyatakan yang mendapatkan point tetap tim yang menang.

C. Pelanggaran

1. Masing-masing pemain dari tim melempar sandal. Dalam satu tim terdapat 4 pemain, masing-masing pemain memiliki satu kali kesempatan, dan jika pemain tersebut gagal melempar, maka diganti pemain lain. Jika semua pemain gagal maka tim tersebut bertukar peran dengan tim yang kalah.
2. Tidak boleh melempar pemain sambil mengejar apalagi menipu. Maksudnya adalah mengeluarkan gaya melempar, padahal tidak melempar. Sehingga pemain atau lawan yang akan dilempar sandal tetap melakukan gerakan menghindar.
3. Saat menyusun sandal, musuh (tim yang kalah) tidak boleh melempar sandal yang sedang disusun, kecuali terkena oleh pemain sendiri (pemain dari tim penyusun sandal).

D. Pemenang

Tim yang mampu mempertahankan diri dari serangan lemparan sandal mendapatkan point satu, dimenangkan oleh tim Fikri. Dan reward dari permainan ini diberikan hadiah snake satu-satu setiap anak.

E. Modifikasi permainan

Awalnya permainan ini menggunakan tumpukan genting atau bata, penulis memodifikasi dengan menggunakan tatanan sandal seperti gunung.

Diakhir permainan untuk menciptakan kedamaian antara tim yang menang dan kalah maka permainan dimodifikasi dengan bernyanyi bersama untuk saling menghibur satu sama lainnya. Dapat disimpulkan bahwasannya dalam permainan tersebut selain mengambil model dua variasi yaitu lokomotor dan manipulatif juga menjelaskan permainan yang mengandalkan kerjasama tim, ketangkasan, kehati-hatian, dan tanggungjawab, serta ketrampilan. Jika dikaitkan dengan unsur budaya maka permainan tersebut masuk dalam

kategori permainan asli tradisional yang ada di Indonesia khususnya di Desa Trenceng, Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung.

PERMAINAN ENKKLEK GUNUNG

Engklek Gunung adalah permainan sederhana yang memanfaatkan bidang datar sebagai area bermainnya dan permainan ini menggunakan serpihan keramik atau genting untuk melemparkan ke petak sasaran. Pada awal mulanya nama permainan ini adalah gedrek dan penulis memodifikasi nama ini menjadi engklek gunung.

A. Sarana prasarana

1. Kayu untuk membuat garis.



Gambar 22. 1 kayu untuk membuat garis

2. Halaman atau lapangan untuk bermain (panjang 10 m x lebar 5 m, bolehbebas).



Gambar 22. 2 halaman atau lapangan permainan

3. Gaco (pecahan keramik / genting).



Gambar 22. 3 Gaco untuk permainan

4. Bambu.



Gambar 22. 3 bambu sebagai bahan bentuk engklek gunung

B. Cara Bermain

1. Pemain melakukan batu kertas gunting untuk menentukan urutan permainan.



Gambar 22. 4 suit dengan batu kertas gunting

2. Pemain melempar gaco untuk kotak pertama bidang permainan, gaco yang dilempar tidak boleh mengenai garis.



Gambar 22. 5 melempar gaco

3. Pemain melompat-lompat menggunakan satu kaki (biasanya kaki kanan) melewati kotak yang ada gaco-nya

sampai kembali ke-start. Namun sebelum kembali kepetak yang ada gaco-nya, pemain mengambil gaco dengan tetap berpijak pada satu kaki, kemudian melewati kotak yang ada gaco tadi.



Gambar 22. 6 melompat dan mengambil gaco

4. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, pemain tersebut harus mengambil gaco dengan membelaki gunung, menutup mata, dan tangan tidak boleh menyentuh garis.



Gambar 22. 7 mengambil gaco

5. Tahap selanjutnya pemain melemparkan gaco dengan badan menghadap kebelakang atau membelakangi petak permainan, dan apabila gaco berhasil masuk di petak, maka kotak yang dilempari gaco tersebut berhak menjadi sawahnya atau tukar dengan petak lain. Pelemparan

dilakukan sebanyak 3 kali, apabila melebihi maka pemain tersebut mati dan untuk melempar lagi harus menunggu pemain lain mati.



Gambar 22. 8 menentukan petak sawah

6. Pemain yang memiliki kesempatan melempar 3 kali untuk mendapatkan sawah, apabila dalam 1 / 2 kali pelemparan sudah mendapatkan petak sawah, maka kesempatan selanjutnya diteruskan dengan mulai start lagi, dan harus mengumpulkan sawah sebanyak-banyaknya agar menang.



Gambar 22. 9 mendapat petak sawah

7. Pemain yang memiliki sawah boleh menginjak petak sawahnya tetapi pemainlain dilarang menginjaknya.

C. Aturan permainan dan pelanggaran

1. Permainan dimainkan oleh 2 orang antara Tim Nabila dan

Tim Alif.

2. Permainan dimulai dengan batu kertas gunting atau hompimpa.
3. Dilarang menginjak garis permainan.
4. Dilarang menginjak kotak yang ada gaco milik sendiri.
5. Boleh melewati kotak yang ada gaco-nya lawan, tetapi dilarang mengijakgaco lawan.
6. Gaco yang dilempar tidak boleh mengenai garis atau keluar garis. Apabila gaco keluar garis, maka pemain tersebut mati dan permainan digantikan oleh lawan.
7. Ketika mengambil gaco, tangan tidak boleh menyentuh garis.
8. Dalam mencari sawah atau kekayaan pelemparan maksimal 3 kali.

D. Pemenang

1. Pemenang diambil dari yang memiliki sawah paling banyak yang dimenangkan oleh tim Nabila.
2. Reward yang diberikan untuk tim yang menang yaitu setiap tim diberipermen kaki sebanyak 5.

E. Modifikasi Permainan

1. Permainan dilakukan dalam waktu 20 menit , siapa paling cepat (yang sudah mendapatkan sawah atau yang paling jauh), maka dia bisa dikatakan sebagai pemenang.
2. Bagi yang menang dapat memberi hukuman bagi yang kalah dengan menirukan suara binatang bagi tim Alif yang kalah.
3. Dalam permainan ini awal mulanya bentuk engklek gunung dibentuk atau digambar hanya menggunakan garis di tanah, kemudian penulis berinisiatif untuk memodifikasi bentuk permainan engklek gunung ini dengan menggunakan bambu yang dibentuk rapi.

F. ASPEK KOGNITIF

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bermain adalah media penting dalam proses berfikir dalam memberikan pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Anak akan terlatih menghadapi dan menciptakan situasi yang nyata melalui percobaan dan perencanaan serta penerapan. Pada saat anak membuat aturan bersama dengan temannya, maka pada saat itulah anak membangun pikiran abstraknya, sehingga anak akan mendapatkan ide-ide yang lebih kreatif dan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan pengalaman saat bermain, anak juga akan membangun daya

ingat mereka atau pengetahuan secara tajam, mengembangkan imajinasi, antisipatif, dan strategi, analisis, sintesis, serta mampu mengevaluasi sampai tingkat yang lebih tinggi dalam bermain.

Dalam permainan tradisional lempar sandal (pal-palan) dan engklek gunung aspek kognitif yang terlihat adalah anak lebih berhati-hati dalam melakukan permainan serta memahami secara mendalam teknik-teknik atau tata cara dalam permainan untuk memperoleh kemenangan dengan berfikir secara tajam melalui pengetahuan yang mereka peroleh.

G. ASPEK PSIKOMOTOR

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu). Ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktifitas fisik, seperti lari, melompat, memukul, dan sebagainya. Dalam permainan tradisional lempar sandal (pal- palan) dan engklek gunung hasil psikomotorik dapat dilihat dari pengamatan langsung dari tingkah laku dan mengukur ketrampilan anak saat bermain serta ketrampilan (skill) anak dalam melempar sandal

dan melempar gaco dalam permainan lempar sandal (pal-palan) dan engklek gunung.

H. ASPEK AFEKTIF

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Dalam permainan tradisional lempar sandal (pal-palan) dan engklek gunung terdapat sikap menerima atau memperhatikan, menanggapi atau partisipasi aktif, menilai atau menghargai, dan mengatur atau mengorganisasikan setiap anggota tim dalam melakukan permainan.

I. DATA-DATA PERMAINAN LEMPAR SANDAL (PAL-PALAN)





J. DATA-DATA PERMAINAN ENGGLEK GUNUNG





CARA BERMAIN ESTAFET 1.

A. Properti Yang Dibutuhkan

1. 1 buah kayu dengan panjang 50 cm
2. Kardus yang dibentuk seperti huruf balok “A” /yang kami sebut kakot (**barang yang diestafetkan**)

B. Peraturan pada permainan 1

1. Jumlah pemain minimal 5 orang dalam satu tim b. Arah pemain saat mengestafetkan kakot harus benar
2. Jarak antar pemain 70cm

C. Cara mengestafetkan kakot

1. 5 orang pemain berbaris dan menghadap kesamping zig-zag (apabila dikira-kira tangankanan kita bertemu dengan tangan kiri teman disamping kita). (Gambar a.1)



Gambar 23.1 anak yang bermain

2. Kakot diestafetkan kepada teman disamping kita dengan berputar 180°.



Gambar 23.2 suit

3. Yang paling belakang menyusun kakot sampai kakot habis.



Gambar 23.3 menata alat main

Permainan 2

A. Peraturan pada permainan 2

1. Jumlah pemain 5 orang atau lebih dalam satu tim
2. **kakot**(barang yang diestafetkan harus melewati atas kepala kita)
3. Menggunakan tangan kanan

B. Cara mengestafetkan kakot

1. 5 orang pemain (dalam satu tim)menghadap ke satu arah



Gambar 24.1 berjajar

2. Kakot diestafetkan dengan melewati atas kepala kita,lalu akan diterima olehteman yang ada dibelakang kita.



Gambar 24.2 mulai bermain

3. Pemain yang berada di bagian paling belakang melemparkan kakot pada kayu atau tongkat yang sudah disiapkan.



Gambar 24.3 melempar kakot

Pada dasarnya permainan estafet ini adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim atau lebih.

C. Hukuman

Permainan ini adalah permainan yang diperuntukkan untuk anak MI/SD. Jika permainan ini kami terapkan

maka bagi tim yang kalah akan membersihkan lapangan tempat bermain permainan ini dari sampah-sampah yang dibuang berserakan.

D. Manfaat

1. Mengembangkan aspek fisik

Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar.

2. Mengembangkan aspek sosial

Aspek sosial anak seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan.

3. Mengembangkan aspek emosi

Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan.

4. Mengembangkan aspek kognisi

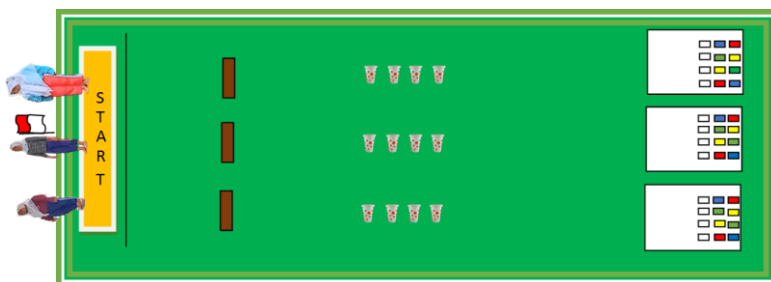
Bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Anak berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan katanya

menjadi lebih banyak. Bermain simbolik juga dapat meningkatkan kognisi anak untuk dapat berimajinasi menuju berpikir abstrak.

PERMAINAN SUWAR (SUSUN WARNA)

A. A. Sarana prasarana :

1. Lapangan/halaman Panjang 7×3 cm.



Gambar 25.1 (Ilustrasi Lapangan Permainan SUWAR)

2. 36 lembar kertas kobot (warna merah, kuning, hijau, biru)
3. 3 kardus persegi Panjang $37 \times 12,5$ cm.
4. 12 gelas cup (diameter 6,5 cm, tinggi 8,7 cm).
5. Steromof gabus ukuran 39×32 cm.
6. 1 double tip
7. 1 bendera merah putih dari kertas

B. Cara Bermain :

1. Siswa berada di garis start dengan jarak 60 cm antar peserta.



Gambar 25.2 anak di garis start(Sumber Koleksi Sendiri)

2. Siswa bersiap-siap, Ketika guru memberikan aba-aba “GO” maka siswa berlari meninggalkan start, dan permainanpun dimulai.
3. Siswa melompati kardus



Gambar 25.3 anak melompat kardus(Sumber Koleksi sendiri)

4. Ketika siswa sudah berada di depan cup, siswa mengambil 1 lembar kertas disetiap cupnya.



Gambar 25.4 anak mengambil kertas(Sumber koleksi sendiri)

- Selanjutnya siswa menempel kertas pada sterofom, pada baris yang paling pertama dengan urutan warna merah,kuning,hijau,biru.



Gambar 25.5 menempel kertas(Sumber koleksi sendiri)

- Lalu siswa berlari kembali pada bagian Cup dan mengambil lagi 1 kertas disetiap cupnya. Dan menuju sterofom menempel pada baris ke 2 dengan urutan kebalikan warna pada baris pertama.



Gambar 25.6 menempel kertas warna pada baris (Sumber Koleksi Sendiri)

- Dan kembali lagi mengambil kertas pada cup, dan mengurutkannya pada sterofom di baris ke 3 dengan urutan warna sesuai yang diinginkannya



Gambar 25.7 mengambil kertas di cup(Sumber Koleksi Sendiri)

8. Siswa yang selesai paling awal harus mengambil bendera merah putih didekat garis start, dan tidak lupa untuk melompati kardus.



Gambar 25.8 anak melompt kardus (Sumber Koleksi Sendiri)

9. Yang mengambil bendera lebih awal itulah pemenangnya.



Gambar 25.9 mengambil bendera(Sumber koleksi sendiri)



Gambar 25.10 (Ilustrasi Permainan SUWAR)

C. Peraturan :

1. Gelas cup tidak boleh terguling.
2. Kertas harus ditata rapi

D. Penentu Pemenang :

Pemenang dilihat dari siapa yang bisa menyelesaikan permainan dari awal hingga akhir dan mengambil bendera didekat start.

E. Hukuman Permainan Susun Warna :

Ada pilihan hukuman yang bisa dilakukan yaitu :

1. Membaca surah An-Nas sebanyak 2 kali
2. Menyebutkan huruf dalam Bahasa Inggris dari A-Z
3. Menyebutkan nama 3 nama Guru yang ada di sekolah.

F. Reward Untuk Pemain Susun Warna :

Peserta yang menang akan mendapatkan permen lollipop dari pendidik

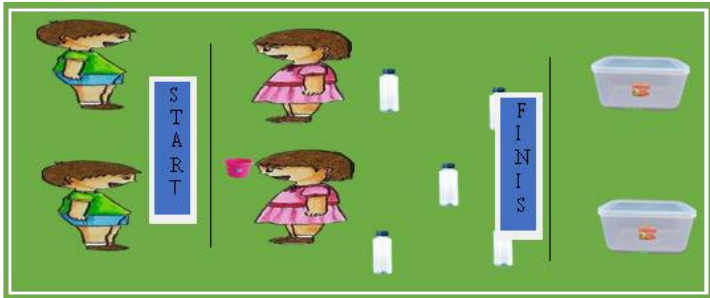
G. Aspek Perkembangan :

1. Kognitif
 - a. Anak menangkap informasi dari penjelasan yang diberikandalam cara bermain permainannya.
 - b. Anak berfikir bagaimana mengambil kertas pada wadah yang sempit
 - c. Anak berfikir warna apa saja yang harus dia susun dan membalik urutan warna.
2. Afektif
 - a. Anak bertanggung jawab agar gelas tidak terguling.
 - b. Anak bertanggung jawab ketika gilirannya memindahkan kertas.
 - c. Anak harus saling bekerja sama agar bias selesai dalam permainan (jika dilakukan berkelompok)
3. Psikomotorik
 - a. Berlari
 - b. Melompat
 - c. Mengambil kertas
 - d. Menempel kertas

PERMAINAN ZIGZAIR

A. Sarana prasarana :

1. Lapangan / halaman Panjang 9×3



Gambar 26.1 (Ilustrasi Lapangan Permainan Zigzair)

2. 4 gelas plastik (diameter 5 cm, tinggi 9,5 cm).
3. 1 ember (diameter 38,3 cm, tinggi 35,4 cm).
4. 7 botol plastik (diameter 3,5 cm, tinggi 18 cm).
5. 4 pita ukuran 1 m / pita.
6. 2 tempat makan ukuran panjang 8,5 cm, lebar 19,3 cm.
7. Tali rafia ukuran 1 m.
8. 2 gayung (diameter 9,2 cm, tinggi 11,5 cm).

B. Cara Bermain :

1. Satu siswa berada di depan ember berisi air dan 2 siswa

berada di garisstart.



Gambar 26.2 anak berjejer(Sumber koleksi pribadi)

2. Salah satu 2 siswa saling mengikatkan gelas plastik di dahi .



Gambar 26.3 mengikat gelas ke plastik(Sumber koleksi pribadi)

3. Penjaga di depan ember berisi air mengisikan air di gelas plastik.



Gambar 26.4 penjaga mengisi air di ember(Sumber koleksi sendiri)

4. Pemain harus berjalan zig-zag bergantian pada arena permainan danmenjaga air agar tidak tumpah.



Gambar 26.5 pemain berjalan zig-zag(Sumber koleksi pribadi)

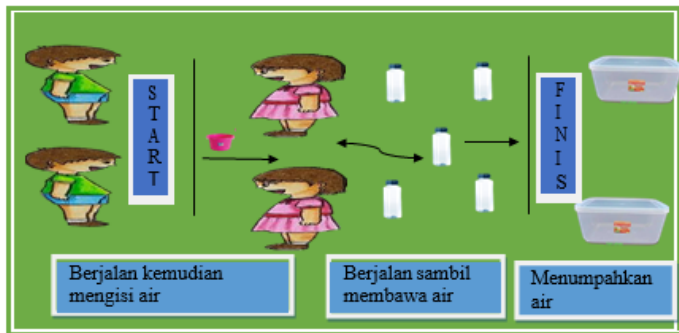
5. Pemain menumpahkan air yang ada di gelas plastik ke dalam tempat makan yang ada di garis finish..



Gambar 26.6 pemenang (Sumber koleksi pribadi)

6. Melakukan urutan permainan seperti yang pertama sampai menumpahkan air yang di gelas plastik ke dalam tempat makan yang ada di garis finish.

C. Ilustrasi Permainan :



Gambar 26.7 (Ilustrasi Permainan Zigzair)

D. Peraturan :

1. Waktu permainan berlangsung selama 3-5 menit.
2. Gelas plastik yang berisi air tidak boleh sampai tumpah.

E. Penentu Pemenang :

Pemenang dilihat dari kelompok yang seberapa banyak menumpahkan air ke dalam tempat makan yang ada di garis finish.

F. Aspek Perkembangan :

1. Kognitif

Kognitif merupakan suatu pokok bahasan yang berhubungan dengan kognisi, dengan tujuan akhir berupa pengetahuan yang didapat melalui percobaan, penelitian. Kognitif berhubungan erat dengan pikiran memori, nalar, logika. Dalam permainan ini anak memiliki tugas untuk mempertahankan air yang berada di dalam gelas plastik agar tidak tumpah.

2. Psikomotorik

Adalah ranah yang menitik beratkan kepada kemampuan fisik dan kerja otot. Dalam perkembangannya psikomotor lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik dan

keterampilan tangan. Dalam permainan ini juga mencakup rana psikotorik yaitu pada bagian anak yang harus berjalan zig-zag sambil membawa air di dalam plastik yang diikat di dahi dan menumpahkan air kedalam tempat makan yang ada di garis finish.

3. Efektif

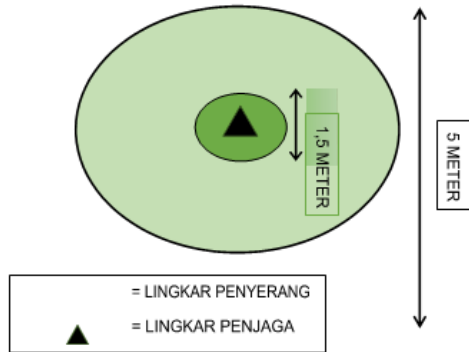
Adalah sebuah usaha untuk mendapatkan tujuan, hasil, dan target yang diharapkan dengan tepat waktu. Dalam permainan ini juga mencakup rana efektif yaitu pada sarana prasarana nya mudah didapatkan dimana saja, dapat menggunakan bahan bekas, dan terjangkau walaupun akan membeli di toko.

PERMAINAN CATBALL

Permainan catball merupakan permainan yang diambil dari sejenis pemanasan sesaat sebelum melakukan pertandingan seperti sepak bola atau futsal. Dalam permainan sepak bola menggunakan bola sebagai target sedangkan catball menggunakan media lain seperti kayu sebagai target dan bola kecil sebagai media penghancur target. Jika pada pertandingan sepak bola menggunakan kaki maka pertandingan catball menggunakan tangan sebagai penghancur target. Dalam permainan ini pemain memiliki jalur lintasan untuk bermain dan mereka tidak boleh keluar dari jalur yang sudah ditentukan. Permainan ini dimainkan oleh dua tim, tim A dan tim B. Dalam permainan catball ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

A. Sarana dan Prasarana

1. Lapangan tanah yang berbentuk:
2. Lingkaran kecil dengan ukuran diameter 1,5 meter
3. Lingkaran besar mengitari lingkaran kecil dengan ukuran diameter 5 meter



Gambar 27.1 ilustrasi lapangan catball

4. Bola kecil sebagai media untuk menghancurkan target.



Gambar 27.2 bola kecil

5. Kayu yang bisa disusun berbentuk piramida sebagai target.



Gambar 27.3 ilustrasi target

B. Aspek perkembangan

1. Kognitif

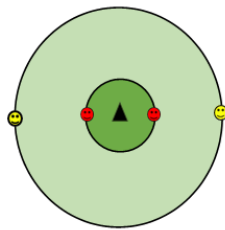
- a. Anak menangkap informasi dari penjelasan yang diberikan mengenai cara bermain.
 - b. Anak dapat berfikir bagaimana cara menyusun strategi dalam permainan agar bisa meruntuhkan target dan mendapatkan poin
2. Afektif
- a. Melatih anak dalam bekerja sama dalam tim
 - b. Anak dapat melatih kekompakan dalam menyusun strategi dan mendapatkan poin
 - c. Anak dapat saling berkomunikasi dan saling menyemangati dalam satu tim
3. Fisik motoric
- a. Melatih koordinasi gerak tubuh dengan insting dan focus yang tinggi
 - b. Melatih kelenturan otot pada anak

C. Cara bermain

1. Langkah pertama sebelum menentukan tim semua pemain akan bersuit untuk menentukan anggota timnya yang masing-masing tim minimal 2 orang.
2. Kedua, tim sudah terbentuk kemudian kedua tim bersuit kembali untuk menentukan tim, seperti : tim A (sebagai

penjaga dan tim B (sebagai penyerang).

3. Ketiga, tim A (penjaga) menyusun target (kayu ataupun sesuatu yang bisa disusun untuk diruntuhkan)
4. Keempat, tim A (penjaga) menjaga target dari tim B (penyerang) agar target tidak bisa dirobokkan oleh tim B (penyerang) tanpa keluar dari garis batas lapangan.
5. Kelima, tim A (penjaga) harus bersiap siaga pada garis bagian dalam untuk menjaga target dari penyerangan tim B (penyerang).
6. Keenam, tim B (penyerang) merobokkan target menggunakan bola kecil untuk merobokkannya.



D. Cara penentuan pemenang

Penentuan pemenang dalam permainan ini adalah dengan melihat tim mana yang bisa mendapatkan poin banyak dalam menghancurkan target

E. Peraturan dalam bermain

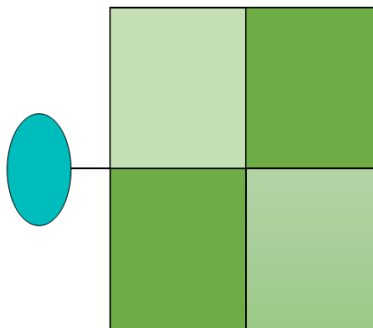
1. Dilakukan oleh 4 orang, dibagi menjadi 2 tim. Tim A sebagai pelindung target dan Tim B sebagai penghancur target.
2. Pemain dilarang keluar jalur yang telah dibuat.
3. Poin didapat apabila berhasil menghancurkan kayu yang disusun bagi pelempar.
4. Poin berhasil didapat bagi penjaga apabila berhasil memegang bola dan mengenaipelempar.
5. Permainan selesai apabila skor sudah lebih dua.
6. Tidak menargetkan kepala.

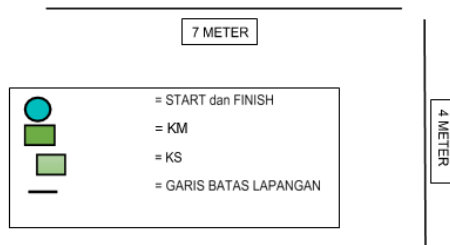
PERMAINAN GOBAK SODOR MODIF

Gobak Sodor merupakan salah satu permainan olahraga tradisional khas Indonesia. Permainan ini kita modif menjadi permainan KSKM. Permainan Gobak Sodor Modif adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, masing-masing grup terdiri dari dua orang atau lebih. Dalam permainan gobak sodor modif ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

A. Sarana dan prasarana

1. Lapangan tanah yang berbentuk banteng yang dibagi menjadi 3 garis horizontal dan 1 garis vertikal. Dalam lapangan tersebut terdapat 4 kotak, 2 kotak untuk ruang KS dan 2 kotak untuk ruang KM dengan rincian lebar horizontal lapangan seluruhnya 7 meter dan lebar garis vertikal 4 meter.





Gambar 2.4 ilustrasi lapangan gobak sodor modif

B. Aspek perkembangan

1. Kognitif

- Anak menangkap informasi dari penjelasan yang diberikan mengenai cara bermain.
- Anak dapat berfikir bagaimana cara menyusun strategi dalam permainan.

2. Afektif

- melatih kerjasama dalam tim
- anak harus menjaga kekompakan agar cepat melewati garis final dalam permainan

3. fisik motoric

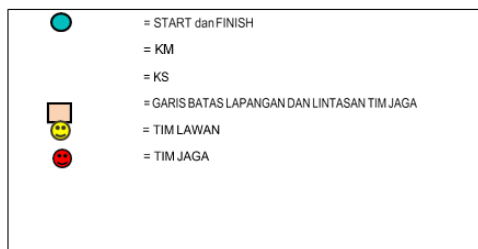
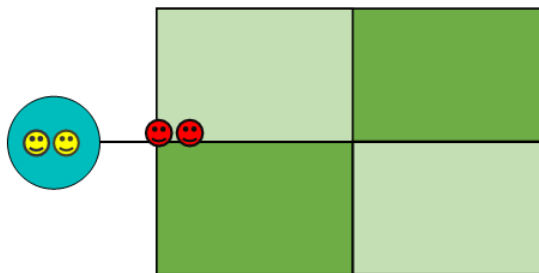
- melatih anak dalam ketangkasan dan kelincahan
- melatih kekuatan otot pada anak

C. Cara bermain

- Langkah pertama, sebelum menentukan tim semua

pemain akan bersuit untuk menentukan anggota timnya yang masing-masing tim minimal 2 orang atau lebih.

2. Kedua, tim sudah terbentuk kemudian kedua tim bersuit kembali untuk menentukan tim A dan tim B.
3. Ketiga, jika tim A menjadi tim jaga maka tugasnya adalah menjaga lapangan yang memiliki garis batas horizontal dan vertikal tanpa memasuki area KS. Sedangkan, tim B yang menjadi lawan memiliki tugas untuk menyebrangi lapangan sampai garis batas akhir dan kemudian kembali menuju garis depan yang telah dijaga oleh tim A tanpa tersentuh oleh tim A.



D. Cara penentuan pemenang

1. Bagi tim A (tim jaga) bisa mendapatkan poin jika bisa menyentuh tim B (tim lawan).
2. Bagi tim B (tim lawan) bisa mendapatkan poin jika bisa melewati lapangan tanpa tersentuh tim A (tim jaga) sampai kemali lagi ke garis depan lapangan.
3. Permainan bisa dimenangkan pemain baik tim A maupun tim B yang lebih dahulu mencapai batas akhir poin yang telah disepakati.

E. Peraturan permainan

1. Dilakukan 4 orang atau lebih.
2. Tim A (tim jaga) boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh memasuki area KS. Sedangkan, tim B (tim lawan) boleh bergarak kesana kemari.
3. Dua kaki tim A (tim jaga) tidak boleh keluar garis kecuali area KM.
4. Tim A (tim jaga) hanya boleh menyentuh tim B (tim lawan) dengan tangan dan tidak menyakiti.
5. Apabila tim A maupun tim B melewati garis lapangan maka dianggap tim lawan yang akan mendapatkan poin.
6. Kalau tim B (tim lawan) dapat melewati tim A (tim jaga)

sampai garis belakang makaharus kembali dan melewati penjagaan dari tim A lagi

7. Bagi yang melanggar peraturan permainan tim lawan yang mendapatkan poin.

F. DokumentasiCatball



(Dokumentasi, 2021)

G. Dokumentasi Gobak Sodor Modif



(Dokumentasi, 2021)

PERMAINAN ENKLEK

A. Sarana Prasarana

1. Lapangan
2. Kapur
3. Pecahan Genteng (kereweng)

B. Cara Melakukan

Pemain pertama melompat dengan satu kaki, kemudian kembali lagi dengan, mengambil gaco yang ada di kotak 1 dengan posisi kaki satu masih diangkat, Setelah itu pemain melemparkan gaco tersebut ke kotak 2, Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gaco, Pergiliran dilakukan jika pemain pelempar gaco melewati sasaran atau menapak dua kaki di satu kotak, Kemudian jika semua kotak sudah dilewati oleh pemain, maka pemain tersebut bisa melemparkan gaco dengan membelakangi engkleknya, Pemain yang mendapatkan kotak boleh berhenti di kotak tersebut dengan dua kaki. Begitu seterusnya sampai kotak-kotak menjadi milik para pemain. Jika semua telah dimiliki oleh pemain, maka permainan dinyatakan telah selesai.

Pelanggaran

Jika keluar dari kotak 2, maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya. Namun jika berhasil, pemain bisa melanjutkan permainannya. Jika gaco jatuh pada kotak yang dikehendaki, maka kotak itu akan menjadi rumahnya.

C. Cara Menentukan Pemenang

Pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada engklek yang digambar.

D. Dokumentasi



PERMAINAN ESTAFET BALAP KARUNG MATEMATIKA

Permainan estafet balap karung tebak perkalian adalah permainan tradisional yang sedikit dimodifikasi dengan menambahkan soal perkalian yang bertujuan melatih daya pikir pada anak dalam berhitung ini termasuk kedalam ranah kognitif. Permainan yang melibatkan dua kaki peserta yang dimasukan pada karung ini yang tingginya sampai pinggang atau leher dan dimainkan dengan cara meloncat - loncat dari garis start ke titik pertama, saat di titik pertama pemain pertama harus bergantian dengan pemain kedua dengan syarat pemain pertama harus menjawab soal perkalian, apabila jawaban sudah benar pemain kedua boleh melanjutkan permainan hingga garis finish.

Permainan balap karung juga berdampak positif untuk tubuh anak, yakni dapat melatih otot lengan, otot bahu dan betis. Selain itu juga bermanfaat untuk meningkatkan keseimbangan tubuh dan koordinasi dengan teman satu timnya. Dalam balap karung ini meliputi unsur kekuatan salah satunya yaitu unsur speed (kecepatan) yang artinya kemampuan berpindah dari posisi satu dengan posisi berikutnya dalam waktu yang singkat dan cepat.

A. Cara melakukan permainan estafet balap karung matematika

1. Pemain bersiap di titik start dengan memakai karung yang sudah disiapkan
2. Setelah ada aba-aba dari panitia, pemain mulai melompat dengan karungnya
3. Setelah sampai di titik pertama, pemain pertama menjawab pertanyaan yang akan dikoreksi oleh wasit, jika benar wasit akan mengangkat bendera dan mengucapkan kata “benar”
4. Setelah pemain pertama menjawab pertanyaan dengan benar, berganti pemain kedua yang memakai karung
5. Pemain kedua mulai melompat dan berlomba untuk sampai finish

B. Peraturan permainan estafet balap karung matematika

1. Pemain minimal terdiri dari dua orang / lebih yang terpenting berjumlah genap
2. Sebelum memulai permainan semua pemain harus memakai karung masing- masing
3. Pemain pertama harus bermain dari start hingga titik satu untuk menjawab pertanyaan

4. Apabila pemain pertama sudah menjawab pertanyaan harus dilanjutkan oleh pemain kedua untuk menuju finish
5. Apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan dianggap sudah kalah
6. Apabila pemain jatuh boleh melanjutkan permainan dengan segera berdiri menuju finish
7. Pemenang dalam permainan bisa ditentukan oleh siapa yang lebih dulu sampai ke garis finish.

C. Sarana dan prasarana permainan estafet balap karung matematika

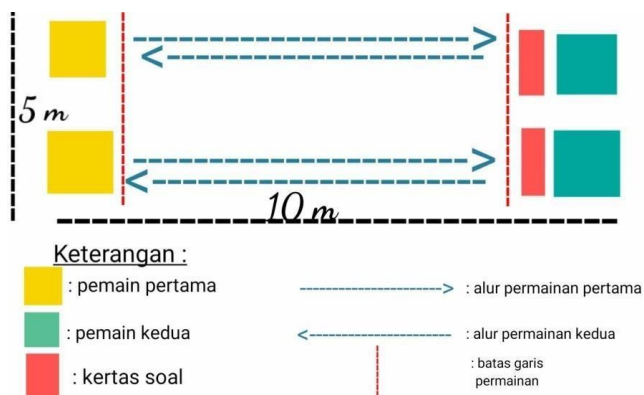
Pengertian sarana tersendiri adalah segala sesuatu yang digunakan untuk alat bertujuan untuk melengkapinya suatu tujuan atau kegiatan. Sedangkan pengertian prasarana yaitu segala sesuatu penunjang utama agar terselenggaranya suatu proses.

D. Sarana estafet balap karung matematika :

1. Karung berjumlah 2 buah dengan tinggi 1-1,5 meter
2. Kertas berjumlah 3 lembar untuk menulis pertanyaan dan 1 kertas untuk mencatat
3. 1 polpoin untuk menulis
4. Bendera

E. Prasarana estafet balap karung matematika :

1. Tempat lapang luar ruangan yang permukaannya rata dengan ukuran lapangan kurang lebih 5x10 meter



Gambar 30.1 sarana permainan

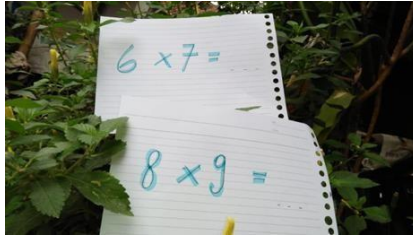
F. Hukuman untuk permainan estafet balap karung matematika

1. Menyanyikan lagu nasional
2. Menyanyikan lagu daerah

Pemain boleh memilih salah satu lagu untuk dinyanyikan sebagai hukuman karena kalah dalam permainan.

G. LAMPIRAN

1. Estafet Balap Karung Matematika



Gambar 30.2 kertas pertanyaan permainan estafet balap karung matematika



Gambar 30.2 pemain balap karung estafet bersiap di start



Gambar 30.3 pemain pertama berhenti untuk menjawab pertanyaan



Gambar 30. 4 wasit memberi aba-aba dengan mengangkat bendera jika pertanyaan yang dijawab benar



Gambar 30.5 berganti pemain kedua setelah menjawab pertanyaan dengan benar

PERMAINAN ENKLEK QUIZ AGAMA

Permainan engklek quiz agama adalah sebuah permainan tradisional yang dikreasikan dengan menambahkan pertanyaan pada tiga kolom engklek yang mana ketika sebuah gaco tersebut jatuh pada sebuah kotak sebelum memulai engklek harus menjawab pertanyaan siapakah nama nabi yang ciri - cirinya akan disebutkan oleh pemberi soal. Permainan ini melibatkan olah tangan dan kaki yang mana tangan harus menjatuhkan gaco dan kaki harus diangkat salah satunya. Permainan ini melibatkan ranah kognitif yang mengharuskan anak menjawab pertanyaan dan berfikir sebelum bermain.

Permainan engklek tebak nama nabi sangat bermanfaat untuk kemampuan fisik anak agar lebih kuat dan mengasah kemampuan sosialisasi pada anak kepada orang lain, meningkatkan kecerdasan logika pada anak dan menambah pengetahuan mengenai pengetahuan spiritual. Permainan ini melibatkan unsur olahraga salah satunya agility (kelincahan) yaitu kemampuan mengubah posisi arah dengan kecepatan dan ketepatan yang tinggi disebut juga dengan kelincahan.

A. Cara melakukan permainan engklek quiz agama

1. Pemain bersiap melempar gaco dari start
2. Setelah gaco dilempar, pemain membaca dan menjawab

pertanyaan sesuai dengandimana gaco itu berhenti

3. Pemain mendapat pertanyaan yang akan dikoreksi oleh wasit, jika benar wasit akan mengangkat bendera dan mengucapkan kata “benar”
4. Setelah menjawab pertanyaan dengan benar, pemain memulai permainan dengan melompat menggunakan satu kaki tanpa menyentuh garis kotak tersebut
5. Pemain berlomba untuk sampai finish terlebih dahulu

B. Peraturan permainan engklek quiz agama

Peraturan adalah ketepatan yang mengikat para pemain dalam suatu permainan yang dipaksi untuk panduan dan tatanan yang sesuai dan diterima setiap pemain harus menaati yang telah diberlakukan sebagai tolak ukur untuk menilai atau membandingkan.

1. Pemain harus memiliki gaco sendiri
2. Jumlah pemain minimal dua orang untuk ditandingkan
3. Pemain harus menjawab pertanyaan ketika selesai melempar gaco
4. Apabila pemain selesai melempar gaco boleh mulai bermain

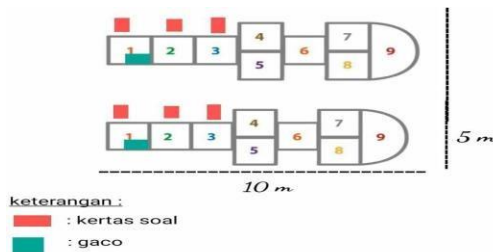
Pemenang permainan ditentukan oleh siapa yang lebih dulu menyelesaikan lompatan pada engklek tersebut.

C. Sarana dan prasarana engklek tebak nama nabi Sarana engklek quiz agama :

1. Sebuah gaco untuk setiap pemain bisa berupa sandal atau batu kecil berbentuk pipih
2. Kertas berjumlah 6 lembar untuk menulis pertanyaan dan 1 lembar untuk mencatat
3. 1 bolpoin untuk menulis
4. Bendera

D. Prasarana engklek quiz agama :

1. Tempat lapang luar ruangan yang permukaannya rata dan dapat digambar dengan ukuran lapangan kurang lebih 5x10 meter dan ukuran engklek pada setiap kotak memiliki panjang sisi kurang lebih 35x35 centimeter



Gambar 31.1 sarana prasarana

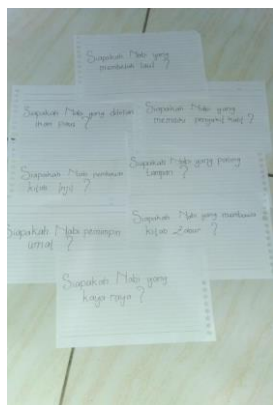
E. Hukuman untuk permainan engklek quiz agama

1. Menyanyikan lagu nasional
2. Menyanyikan lagu daerah

Pemain boleh memilih salah satu lagu untuk dinyanyikan sebagai hukuman karena kalah dalam permainan.

F. LAMPIRAN

1. ENKLEK QUIZ AGAMA



Gambar 31.2 kertas pertanyaan permainan engklek quiz agama



Gambar 31. 3 pemain bersiap melempar gaco dari start



Gambar 31.4 pemain membaca dan menjawab pertanyaan



Gambar 31.5 wasit memberi aba-aba dengan mengangkat bendera jika pertanyaan yang dijawab benar



Gambar 31.6 pemain mulai melompat setelah menjawab pertanyaan

G. Aspek Perkembangan Kognitif

1. Peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat
2. Peserta dapat mengetahui dan memahami materi yang diberikan oleh panitia

3. Peserta dapat berhitung tentang perkalian dan mengetahui materi yang diberikan

H. Afektif

1. Peserta dapat bekerjasama dalam pelaksanaan permainan tersebut
2. Peserta dapat bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan tersebut
3. Peserta dapat cepat tanggap melakukan permainan tersebut

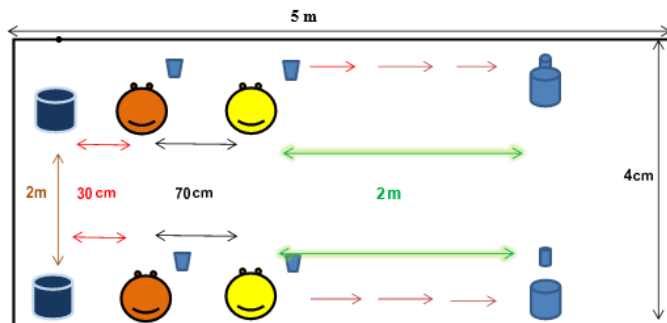
I. Psikomotorik

1. Peserta dapat melompat-lompat menggunakan karung
2. Peserta dapat melompat menggunakan satu kaki
3. Peserta dapat melempar suatu benda

MODEL PERMAINAN ISI BOTOL

A. Sarana dan Prasarana

1. Air
2. Ember
3. Botol Aqua
4. Cup Gelas
5. Lapangan Permainan:



Gambar 32.1 sarana

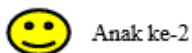
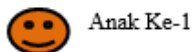
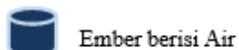
Keterangan:

B. Cara Bermain

1. Anak dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok bisa terdiri dari 2 orang atau lebih.
2. Sediakan Air di bagian paling depan.

3. Kemudian si Anak Pertama berada tepat didepan Ember yang berisi air dengan jarak 30 cm dan Anak ke-dua berada dibelakang anak pertama dengan jarak 70cm.
4. Semua anak dalam posisi berjongkok.

Keterangan:



Gambar 32.2 anak melakukan permainan



Gambar 32.3 anak menyalurkan air

5. Kemudian si Anak ke-2 bertugas menerima air dari Anak 1 menggunakan cup yang telah disediakan, dan kemudian berlari membawa air tersebut ke belakang menuju botol yang telah disediakan dan mengisikannya pada botol tersebut.



Gambar 32.4 anak menerima air

6. Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang ulang sampai botol terisi penuh.



Gambar 32.4 mengisi botol

7. Tim yang berhasil mengisi botol dengan penuh terlebih dahulu maka dialah pemenangnya.



Gambar 32.5 pemenang

C. Pelanggaran dan sanksi

1. Pelanggaran
 - a. Jika curang dalam menuangkan air (dengan cara berlari maupun jalan cepat) karena posisi yang benar adalah harus dengan jongkok.
 - b. Jika dalam menuangkan air menengok ke belakang.
2. Sanksi
 - a. Bagi yang melanggar peraturan, maka peserta akan di diskualifikasi dalam permainan

D. Penentuan pemenang

Tim yang dapat mengisi botol dengan penuh terlebih dahulu maka dialah pemenangnya.

E. Manfaat permainan ISI BOTOL

Permainan ini memiliki banyak sekali manfaat bagi anak, meningkatkan kecerdasan otak, lewat pemikiran taktik yang tepat dalam mengisi air dengan cepat, dan juga memberikan anak kebahagiaan, serta memberikan anak kebugaran jasmani dengan bermain sambal ber olah raga Jika dikelompokkan dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik, maka sebagai berikut:

1. Kognitif
 - a. Anak mampu menangkap informasi yang diberikan dari penjelasan mengenai cara bermain.
 - b. Anak mampu berfikir bagaimana cara memindahkan air dengan cepat dan tepat.
 - c. Anak mampu berfikir bagaimana cara memasukkan air ke dalam botol dengan cepat dan tepat.
2. Afektif
 - a. Anak mampu bertanggung jawab pada masing-masing tugasnya.
 - b. Anak mampu bekerja sama dalam pelaksanaan permainan.
 - c. Anak mampu tanggap dalam menjalankan

permainan.

d. Anak mampu untuk berani basah terkena air.

3. Psikomotorik

a. anak mampu berlari.

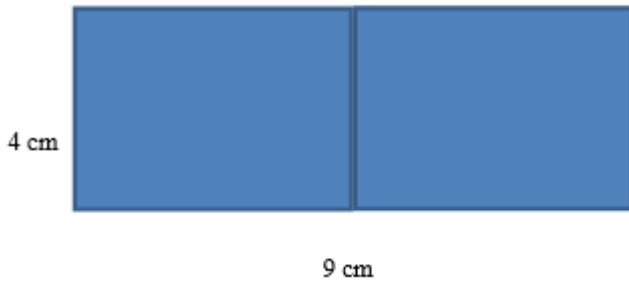
b. Anak mampu memindahkan air.

c. Anak mampu memasukkan air ke dalam botol.

MODEL PERMAINAN PERANG (PENJAGA DAN PENYERANG)

A. Sarana dan Prasarana

1. lapangan yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9x4m, ataulapangan bulu tangkis, yang dibagi menjadi 2 bagian



Gambar 33.1 lapangan

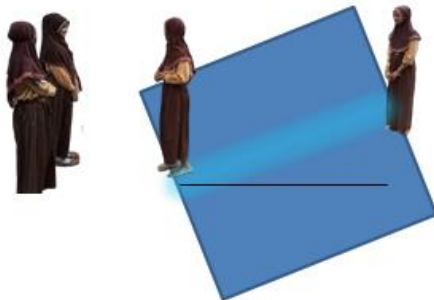
B. Cara Bermain

1. Pada awal permainan, dilakukan suit dari perwakilan tim untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga dan penyerang



Gambar 33.2 anak suit

2. Kemudian tim penjaga menempati setiap garis pada kotak, Tugas penjaga yakni menjaga kotak agar tidak dimasuki oleh penyerang dengan merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui penyerang



Gambar 33.3 anak mulai bermain

3. Sementara tim penyerang berada di depan tim penjaga, untuk bersiap siap menyerang, memasuki kotak yang dijaga oleh penjaga tanpa tersentuh
4. Permainan bisa dimulai

C. Pelanggaran dan Sanksi

1. pelanggaran

- a. Jika penjaga menyentuh bagian tubuh intim penyerang
 - b. Jika Penyerang memasuki kotak, namun mengjinjak garis pada kotak
2. Sanksi
- Jika melakukan pelanggaran, maka anggota tim didiskualifikasi dan tidak dapat melanjutkan permainan.
3. Penentuan Pemenang
- a. Cara untuk memenangkan permainan ini bagi penjaga adalah berhasil menyentuh salah satu bagian tubuh penyerang kecuali bagian intim, maka sang penjaga bisa memenangkan permainan.
 - b. Untuk tim penyerang bertugas memasuki kotak tanpa tersentuh oleh tim penjaga hingga sampai keluar dari kotak maka tim penyerang dapat memenangkan permainan tersebut

D. Manfaat dari Permainan PERANG

Banyak manfaat yang didapatkan ketika memainkan permainan PERANG ini seperti meningkatkan kebugaran jasmani (fisik), kesehatan mental (keceriaan, kegembiraan), meningkatkan ketangkasan dan kekompakkan. Permainan ini tak lupa juga mengajarkan anak berkomunikasi dalam sebuah

kelompok. Ia harus bisa menganalisa cara berkomunikasi dengan tiap anggota agar bisa mencapai kemenangan bersama. Terpenting dalam permainan ini adalah anak akan berlatih untuk berusaha dan tidak mudah untuk berputus asa. Jika dijabarkan menjadi kognitif, Afektif dan Psikomotorik, sebagai berikut:

1. Kognitif

- a. Anak mampu menangkap informasi yang diberikan dari penjelasan mengenai cara bermain.
- b. Anak mampu berfikir bagaimana cara melewati kotak dengan selamat dan bagaimana cara agar kotak tidak dilewati.

2. Afektif

- a. Anak mampu bertanggung jawab pada masing-masing tugasnya.
- b. Anak mampu bekerja sama dalam pelaksanaan permainan.
- c. Anak mampu tanggap dalam menjalankan permainan.

3. Psikomotorik

- a. Anak mampu berlari..
- b. Anak mampu Menyusun taktik

PERMAINAN TRADISIONAL

ENKLEK

Permainan Engklek ialah permainan yang melompati kotak satu ke kotak lainnya yang sebelumnya melemparkan batu ke dalam kotak yang sudah digambar di tanah atau semen setelah melempar batu kedalam kotak, anak melewati kotak yang berisi batu yang telah dilempar sebelumnya lalu anak melewatinya melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak satu nya dan muter balik untuk mengambil batu yang telah dilempar tersebut.

A. Sarana prasarana permaian engklek

1. Halaman tempat bermain



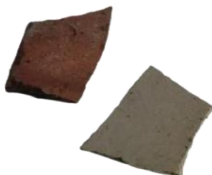
Gambar 34.1 halaman atau lapangan

2. Ranting Kayu



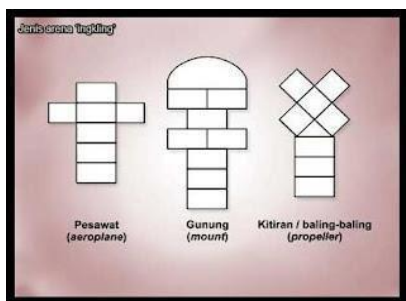
Gambar 4.2 ranting kayu

3. Gaco (pecahan genteng atau keramik)



Gambar 34.3 Gaco

4. Arena permainan tradisional engklek



Gambar 34.4 Pola arena permainan

B. Langkah-langkah permainan tradisional engklek

1. Pemain melakukan suit untuk menentukan urutan pemain awal.
2. Para pemain harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak kotak atau petak petak yang telah digambar sebelumnya ditanah.
3. Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai gaco yang biasanya berupa pecahan genteng, keramik lantai, ataupun batu datar.

4. Gaco di lempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacuk yang berada di atasnya tidak boleh di injak atau ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak yang ada.
5. Pemain tidak diperbolehkan untuk melempar gaco hingga melebihi kotak yang disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
6. Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gaco dengan cara membelakangi engkleknya, Jika gaco jatuh pada salah satu petak maka petak tersebut akan menjadi daerah kekuasaan pemain. Kemudian pada petak tersebut, pemilik sawah boleh menginjak petak dengan dua kaki, sedangkan pemain lain tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainan. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

C. Manfaat permainan tradisional engklek

1. Mengasah kemampuan anak dalam hal bersosialisasi dan mengajarkan kebersamaan.
2. Anak semakin kreatif dalam menciptakan alat-alat

permainan.

3. Kemampuan fisik anak menjadi kuat, karena dalam permainan engklek anak diharuskan untuk melompat-lompat.
4. Melatih keseimbangan dalam melompat menggunakan satu kaki.
5. Mengembangkan kecerdasan logika anak untuk berhitung dan menentukan langkah yang harus dilewatinya.

PERMAINAN TRADISIONAL BALAP KARUNG

Balap karung adalah permainan yang dilakukan dengan memasukkan kedua kaki peserta di dalam karung atau sarung bantal yang mencapaipinggang atau leher mereka dan melompat ke depan dari titik awal menuju garis finis. Orang pertama yang melewati garis finis adalah pemenang perlombaan.

A. Sarana prasarana permaian balap karung

1. Karung beras atau terigu untuk masing-masing anak.



Gambar 35.1 Karung

2. Kapur tulis atau tali penanda garis start atau finish.



Gambar 35.2 Tali Rafia

3. Lahan bermain yang cukup luas.



Gambar 35.3 Halaman atau lapangan

B. Langkah-langkah permainan tradisional balap karung

1. Anak masuk dan berdiri di dalam karung sembari tangannya menggenggam kedua ujung karung agar tidak turun.



Gambar 35.4 anak masuk karung

2. Semua anak berdiri di garis start. Pada hitungan ketiga, anak- anak berlomba mencapai garis finish dengan cara melompat dengan karungnya.
3. Semua anak berdiri di garis start. Pada hitungan ketiga, anak- anak berlomba mencapai garis finish dengan cara melompat dengan karungnya.



Gambar 35. 5 anak balap karung

4. Yang mencapai garis finish lebih dulu adalah pemenang.



Gambar 35. 6 menang

C. Manfaat permainan balap karung

1. Memupuk rasa percaya diri
2. Melatih motorik kasar
3. Melatih kemandirian
4. Membangun jiwa sportivitas
5. Mengenal kelebihan dan kekurangan diri
6. Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi
7. Belajar menghargai kemenangan dan kekalahan
8. sangat baik untuk kesehatan tubuh

9. sangat baik untuk melatih otot lengan, bahu, dada serta betis.
10. membantu meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh

D. Aspek-Aspek Dalam Permainan Tradisional

1. Aspek Psikomotor

Aspek Psikomotor adalah salah satu ranah yang menilai keterampilan (skill) atau kemampuan melakukan sesuatu setelah seseorang menerima pembelajaran pada bidang tertentu. Hasil belajar motorik akan terlihat ketika seseorang telah menerima pembelajaran dan telah dinilai secara kognitif. Adapun aspek Psikomotorik adalah aspek yang memiliki keterampilan dalam melakukan segala hal. Hal ini dapat dilihat dari hal-hal yang dilakukan oleh seseorang.

2. Aspek Kognitif

Aspek kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum pendidikan dan menjadi tolok ukur penilaian perkembangan anak. Kognitif yang berasal dari bahasa latin *cognitio* memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan itu sendiri. Dengan kata lain, aspek kognitif merupakan

aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional.

3. Aspek Afektif

Aspek efektif merupakan kemampuan untuk memperhatikan dan merespon stimulasi yang tepat, juga kemampuan untuk menunjukkan atensi atau penghargaan terhadap orang lain. Dalam domain atau ranah afektif, penerimaan merupakan hasil belajar yang paling rendah.

PERMAINAN “MARBLES FUN” (KELERENG MENYENANGKAN)

Permainan ini adalah jenis permainan tradisional, yang dimodifikasi dengan tambahan beberapa gerakan baru. Dalam permainan ini, bisa dimainkan lebih dari 5-6 anak agar permainan menjadi seru, karena semakin banyak anak yang ikut dalam permainan. Permainan ini dapat melatih kognitif anak sehingga dapat diterapkan, dan membuat anak kreatif. Tujuan saya membuat permainan ini adalah, untuk melatih peserta didik agar kompak dengan anggota kelompoknya masing- masing saat melakukan permainan.

A. Ilustrasi Denah Lapangan Permainan



Gambar 36 .1 ilustrasi denah permainan

B. Sarana dan Prasarana

1. Lapangan yang luas dengan ukuran Panjang 14 m dan lebar 7,5 m.
2. 19 Butir Kelereng.
3. 2 wadah kaleng sebagai tempat menaruh kelereng, dan 1 wadah sebagai tempat mengambil kelereng.
4. 6 buah sendok : digunakan sebagai alat bermain.
5. 6 buah botol bekas : tempat melewati rintangan.
6. Tali rafia sepanjang (1 meter kurang lebih) digunakan untuk mengikat di pinggir botol bekas.
7. 2 Toples : sebagai penyangga tempat menaruh kelereng.
8. 2 buah bendera dari kertas buffalo dan 1 botol sebagai tempat untuk menaruh bendera.
9. Gunting dan kertas lipat secukupnya (kertas lipat digunakan untuk membuat soal pertanyaan).

C. Gambar Sarana Prasarana dalam Permainan

Gambar
prasarana



36.2 sarana dan
permainan

D. Cara bermain Marbles Fun dan menentukan Pemenang

1. Setiap kelompok terdiri dari 3 orang anak , atau juga bisa lebih.
2. Terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B.
3. Pembimbing dalam permainan menyediakan tempat untuk mengambil kelereng di garis start, dan alat-alat yang digunakan saat permainan dimulai, seperti: kelereng,sendok, wadah, botol, dan bendera dll.
4. Setiap kelompok bertugas mengumpulkan 3 kelereng.
5. Dalam permainan tersebut 3 anak berbaris lurus dengan jarak 1 meter kurang lebih.
6. Kemudian pemain pertama mengambil kelereng dari garis start, lalu berjalan menuju pemain kedua, dan memberikan kelereng kepadanya. Langkah tersebut dilakukan sampai pada peserta terakhir.
7. Setelah 3 kelereng terkumpul, pemain terakhir berjalan menuju rintangan yang kedua.
8. Di rintangan kedua, pemain terakhir yang berhasil mengumpulkan 3 kelereng bertugas melompat untuk mengambil bendera yang berada di garis finish.

9. Sesampainya di garis finish, pemain mengangkat bendera, dan itulah pemenangnya.

E. Aturan dalam bermain dan pelanggaran dalam permainan

1. Apabila kelereng jatuh pada saat permainan berlangsung, maka pemain harus mengulangi dari langkah pertama.
2. Pemain dilarang memegang sendok saat bermain.
3. Pada saat bermain tangan harus tetap di posisi belakang, tidak boleh bergerak.
4. Pada saat melewati rintangan kedua, peserta dilarang mengenai garis saat melompat.

F. Hukuman dan hadiah dalam permainan

Hukuman ini nantinya akan ditulis di kertas lipat, dan kemudian setelah hukuman ditulis kertas tersebut dilipat oleh pembimbing. Jadi pemain yang kalah dalam permainan Marbles Fun nantinya akan mengambil satu persatu kertas lipat yang sudah disiapkan oleh pembimbing permainan.

Dan inilah isi hukuman dari kertas yang dipilih:

1. Menyebutkan 5 nama hewan yang hidup di darat.
2. Menyebutkan rukun islam.
3. Membaca niat shalat dhuhur.
4. Menyebutkan 5 macam nama buah-buahan.

5. Membaca surah al-ikhlas.

Hadiah untuk pemain yang menang dalam permainan ini masing-masing anak akan mendapatkan 2 snack dari pembimbing.

G. Aspek perkembangan yang diperoleh dalam permainan

1. Aspek Kognitif
 - a. Anak mampu memahami penjelasan yang diberikan oleh pembimbing dalam permainan.
 - b. Anak mampu dan tepat dalam mengumpulkan kelereng yang di dapat.
 - c. Anak mampu dan mengetahui soal yang diberikan oleh pembimbing.(pembimbing dalam permainan).
2. Aspek Afektif
 - a. Anak mampu bekerja sama antar anggota 1 kelompok, dan suportif.
 - b. Anak memahami cara bermain Marbles Fun dengan baik.
 - c. Anak tanggap dalam menjawab soal yang sudah diberikan oleh pembimbing.
 - d. Anak berani dan siap melewati rintangan yang sudah disiapkan oleh pembimbing.

3. Aspek Psikomotorik

- a. Anak mampu memberikan kelereng kepada temannya sesuai aturan.
- b. Anak mampu menghitung kelereng.
- c. Anak mampu melompat saat melewati rintangan dengan baik.
- d. Anak mampu dan bisa bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan dengan baik dan tertib sesuai aturan yang ditetapkan.

H. Gambar ilustrasi cara melakukan permainan Marbles Fun



Gambar 36.3 pemain berbaris

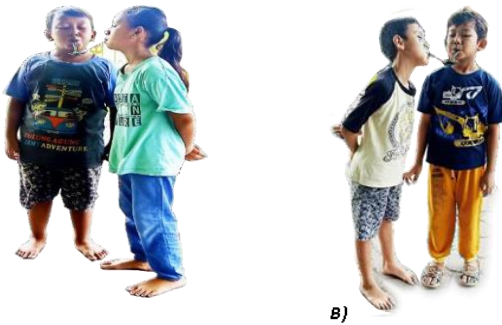


(Kelompok A) (Kelompok B)

Gambar 36.4 kelompok pemain yang akan bermain dalam permainan



Gambar 36.5 pemain pertama mengambil kelereng



Gambar 36.6 pemain pertama memberikan kelereng pada pemain kedua)



Gambar 36.7 pemain kedua memberikan kelereng pada pemain ketiga



Gambar 36.8 pemain ketiga memasukkan kelereng ke dalam kaleng

Didalam video permainan yang sudah saya terapkan pada anak-anak tersebut, bahwa permainan dimenangkan oleh kelompok B, karena kelompok tersebut lebih dulu mengumpulkan 3 kelereng, dan pemain yang lebih dulu mengumpulkan 3 kelereng, otomatis menjadi pemenang. Dan melanjutkan melewati arena rintangan kedua.



Gambar 36.9 pemain melewati rintangan kedua



Gambar 36.10 pemain mengambil dan mengangkat bendera karena telah memenangkan permainan



Gambar 36.11 pemain yang mendapat hukuman dalam permainan



Gambar 36.12 pemain yang mendapat hadiah dalam permainan

PERMAINAN MAJU MUNDUR CERIA (MMC)

Permainan ini bisa dimainkan oleh 2-3 anak atau lebih. Permainan ini saya terinspirasi pada permainan cerdas cermat, namun disini sedikit saya ubah sesuai dengan permainan yang akan dibuat. Tujuan saya membuat permainan ini adalah untuk melatih peserta didik dalam menjawab soal dengan tepat. Permainan ini sedikit diselengi dengan melakukan permainan, jadi peserta didik dapat belajar sekaligus juga bermain.

A. Gambar Ilustrasi Denah Permainan



Gambar 2.1 ilustrasi denah permainan

B. Sarana dan Prasarana

1. Lapangan yang luas dengan ukuran Panjang 14 m dan lebar 7,5 m.
2. 1 lembar kertas HVS : digunakan sebagai menulis pertanyaan dan nantinya akan dibacakan oleh pembimbing.
3. 10 kertas lipat warna hijau : untuk kartu hadiah.
4. 4.10 kertas lipat berwarna kuning : untuk kartu hukuman.
5. 2 botol bekas : sebagai alat untuk mengaitkan tali
6. Tali rafia dengan panjang 1-2 meter.
7. 2 kaleng : sebagai wadah kartu.
8. 3 buah bendera .
9. 1 toples bekas : sebagai tempat menaruh bendera.
10. Gunting.

C. Gambar Sarana Prasarana dalam Permainan



Gambar 2.2 sarana prasarana permainan

D. Cara Bermain

1. Terdiri dari 3 pemain, sambil membawa bendera.
2. Pembimbing dalam permainan bertugas untuk membacakan pertanyaan agar dijawaboleh pemain.
3. Jarak antara pemain satu dengan lainnya, minimal 1 meter.
4. Pemain bertugas menjawab pertanyaan dengan benar.

E. Aturan dalam bermain

1. Saat pembimbing membacakan pertanyaan, pemain harus mengangkat tangannya terlebih dahulu baru menjawab

soal.

2. Pemain yang lebih dulu mengangkat tangan, itulah yang akan menjawab pertanyaan.
3. Jika pemain menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain dapat maju satu langkah dan mendapatkan kartu hadiah serta melakukan apa yang ditulis di kartu tersebut.

F. Pelanggaran dalam bermain dan Hukuman

1. Jika pemain menjawab pertanyaan salah, maka mendapatkan kartu hukuman dan harus melakukan apa yang ditulis di kartu tersebut.
2. Apabila pertanyaan yang dijawab peserta salah, maka pertanyaan tersebut akan di alihkan kepada peserta lain.
3. Dalam permainan ini, pemain yang kalah dalam permainan akan menyanyikan lagu anak-anak, dan lagu yang akan dinyanyikan, dipilihkan oleh pemain yang menang dalam permainan tersebut.

G. Cara Menentukan Pemenang dan Hadiah untuk pemenang

Pemain yang sampai terlebih dahulu di garis finish itulah pemenangnya sambil menancapkan bendera. Dan sebagai bentuk apresiasi dari pembimbing maka pemenang dalam permainan diberikan alat tulis sebagai hadiah.

H. Aspek perkembangan yang diperoleh:

1. Aspek Kognitif
 - a. Anak bisa memahami soal dan menjawabnya dengan tepat.
 - b. Anak tanggap dalam memahami soal.
 - c. Anak bisa berlatih mengasah otak dan fokus terhadap pertanyaan yang akandibacakan.
2. Aspek Afektif
 - a. Anak menanggapi pertanyaan dengan baik.
 - b. Anak bisa menerima hukuman apabila jawabannya salah.
 - c. Anak dapat memahami cara permainan MMC dengan baik.
3. Aspek Psikomotorik
 - a. Anak bisa bertanggung jawab dan menyelesaikan permainan dengan baik.
 - b. Anak jujur dan secara tertib saat bermain.
 - c. Anak memperoleh pengalaman belajar dalam permainan tersebut.

I. Gambar ilustrasi cara melakukan permainan Maju Mundur Ceria (MMC)



Gambar 37.3 pemain yang akan melakukan permainan sambil membawa bendera



Gambar 37.4 pemain dengan jawaban benar dapat maju 1 langkah



Gambar 37.5 pemain mendapat kartu hadiah

1. Di dalam video permainan yang saya terapkan pada anak-anak tersebut, pemain perempuan adalah pemenangnya, karena dia yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar. Sehingga dia melewati garis finish terlebih dahulu sambil menancapkan bendera, yang dibawa pada saat permainan.



Gambar 37.7 pemain yang menang melewati garis finish



Gambar 37.9 pemain mendapatkan hadiah

2. Meskipun dalam permainan tersebut, hadiah hanya diberikan kepada yang menang, namun sebagai bentuk apresiasi dari pembimbing kepada semua pemain. maka semuanya mendapatkan hadiah sebuah alat tulis .

J. Dokumentasi Permainan Marbles Fun dan MMC





PERMAINAN BOLA KEMATIAN

Bola kematian merupakan gabungan dari dua permainan yaitu permainan bentengan dan juga oper bola, permainan ini akan cocok dimainkan anak MI karena sarana dan prasarananya yang mudah dan juga pemilihan bola plastik tidak akan menyakiti anak-anak. Tujuan permainan bola kematian ini untuk melatih ketangkasan, kecepatan dan kelincahan tangan dalam melempar maupun menangkap bola dalam keadaan apapun dan dengan arah bola yang tidak ditentukan. Kegiatan ini bermanfaat memperkuat otot tangan dan kaki, melatih konsentrasi dan melatih koordinasi antara mata tangan dan kaki. Dengan demikian permainan ini akan sangat membantu perkembangan anak dan akan meningkatkan rasa solidaritas antar pemain serta rasa kekeluargaan yang akan tumbuh dengan baik dengan kata lain permainan ini dapat membantu menghilangkan rasa individualisme.

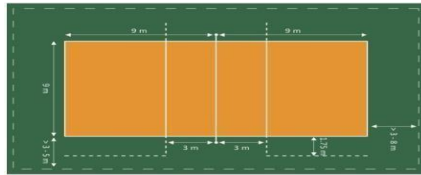
A. SARANA DAN PRASARANA BOLA KEMATIAN

1. Bola Plastik



Gambar 38.1 bola plastik

2. Lebar lapangan seperti lapangan bola voli



Gambar 38.2 lapangan

3. Pembatas bisa berupa tali rafia ataupun benda yang dapat menjadi pembatas



Gambar 38.3 raffia

4. Jumlah pemain maksimal 14 orang

B. PERATURAN PERMAINAN BOLAKEMATIAN

1. Apabila bola mengenai anggota badan pemain akan keluar dari permainan
2. Setiap tim memiliki ketua, apabila ketua terkena bola maka tim tersebut akankalah
3. Apabila bola sengaja mengenai alat vital otomatis pemain yang melempar bola keluar dari permainan
4. Pemain tidak boleh keluar dari lebar lapangan yang telah

ditentukan

5. Pemenang ditentukan dengan banyaknya pemain yang masih bertahan

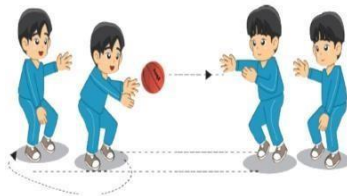
C. CARA BERMAIN PERMAINAN BOLA KEMATIAN

1. Untuk menentukan anggota setiap pemain akan melakukan suit

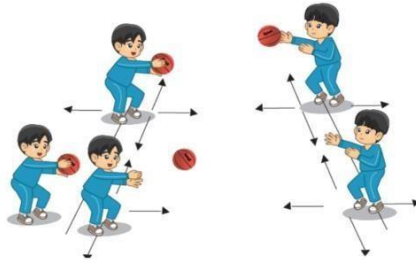


Gambar 38.4 anak suit

2. Untuk penentuan ketua anggota akan dipilih oleh timnya masing-masing
3. Setiap kelompok menempati tempat masing-masing
4. Permainan akan dimulai dengan lemparan dari pihak pemenang dari suit tadi



5. Permainan dilakukan dengan cara melempar lemparkan bola kearah lawan



D. MANFAAT PERMAINAN

1. Ranah kognitif :
 - a. Berfikir kritis sambil bermain dapat meningkatkan kemampuan kinerja otakanak.
 - b. Ranah psikomotorik :
 - c. Melatih kecepatan, ketangkasan dan kerja otot saat melempar bola
 - d. Ranah afektif :
 - e. Menumbuhkan minat anak dalam berfikir.
 - f. Menimbulkan rasa senang saat bermain sambil belajar.
 - g. Melatih konsentrasi anak.

PERMAINAN ESTAFETKARET

Permainan ini merupakan bentuk permainan yang melatih kerja sama antar pemain dalam satu tim dengan menggunakan karet sebagai alat ukur kekompakan. Permainan ini dapat melatih daya konsentrasi anak dalam memberikan dan menerima karet gelang dan menumbuhkan sikap sportivitas.

A. Teknik Permainan

1. Sarana dan Prasarana

- a. Lapangan atau Halaman (\pm panjang 7,5 m dan lebar 3 m)



Gambar 39. 1 Sumber Pribadi

- b. Sedotan
 - c. 2 Gelas cup kecil
 - d. Karet Gelang 20 biji
- ### 2. Pemain yang dibutuhkan

- a. 1 Tim yang terdiri dari 4 sampai 6 anggota
 - b. Setiap peserta berjarak 1 meter
3. Cara Bermain
- a. Semua anggota pemain berada diposisi masing-masing berjarak 1 meter
 - b. Masing-masing tim yang berada digaris start akan diberikan 10 karet gelang
 - c. Semua pemain masing-masing membawa sedotan, sedotan ini diapikan dimulut dengan tujuan untuk mengumpan karet
 - d. Permainan dimulai dengan aba-aba “mulai”
 - e. Lalu peserta pertama memberikan karet dengan memasukkan karet kedalam sedotan, peserta pertama diperbolehkan memegang karet dengan tujuan agar bisa memberikan gelang karet kepada peserta kedua



Gambar 39. 2 Sumber Pribadi

- f. Peserta kedua berjalan memindahkan karet kepada peserta ketiga dengan cara memasukkan karet yang berada didalam sedotanpeserta kedua kepeserta ketiga.



Gambar 39. 3 Sumber Pribadi

- g. Peserta ketiga berjalan memindahkan karet kepada peserta keempat dengan cara memasukkan karet yang berada didalam sedotan kepada peserta keempat
- h. Lalu peserta ketiga lari menuju gelas, gelas ini untuk menaruh karet yang sudahdiestafetkan



Gambar 39. 4 Sumber Pribadi

- i. Tim yang bisa menghabiskan 10 gelang karet terlebih dahulu dia yang akanmenjadi pemenang

B. Peraturan dalam Permainan

1. Tangan peserta didik tidak diperbolehkan ikut serta dalam memindahkan karet gelang (hanya peserta didik yang berada digaris start yang boleh memegang)
2. Gelang karet yang jatuh saat diestafetkan atau diumpun tidak dihitung
3. Jika tangan peserta didik ada yang ikut serta maka gelang karet tersebut tidak dihitung

C. Penentu Pemenang

1. Tim yang berhasil menentukan 10 karet gelang terlebih dahulu menjadi pemenang
2. Tim yang menuntaskan 10 karet gelang terakhir dinyatakan kalah
3. Jika terdiri dari 2-4 tim maka diambil 1 pemenang saja dan juga dengan menghitung karet gelang yang didapat dalam setiap tim
4. Untuk tim yang terdiri dari 2-4 tim jika tim A dan tim B selesai saat bersamaan maka dilihat dari gelang karet adakah yang jatuh atau tidak dihitung karena gelang karet dipegang oleh selain peserta pertama

D. Hukuman bagi Tim yang kalah

Hukuman bagi Tim yang kalah yaitu tergantung kesepakatan seluruh pemain pada awal permainan

E. Reward bagi pemenang

Reward bagi pemain yang memenangkan permainan akan mendapatkan makanan ringan.

F. Dalam permainan ini mengandung 3 ranah yaitu:

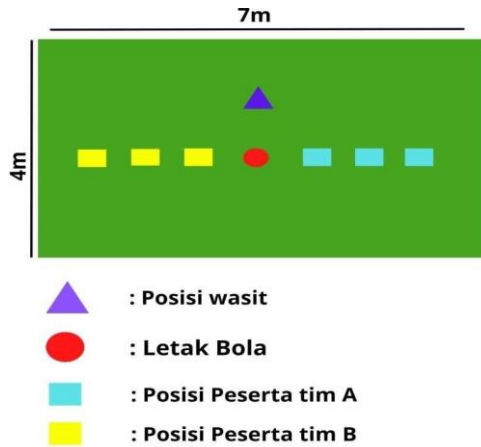
1. Ranah Afektif : Partisipasi anak dalam mengambil gelang karet
2. Ranah Kognitif :Melatih kerja sama dengan strategi yang baik dalamberfikir cepat
3. Ranah Psikomotorik : Berkaitan dengan gerak anak, seperti lari kecil, Berjalanmengambil karet gelang

PERMAINAN REBUT BOLA

Permainan ini merupakan permainan untuk melatih kecepatan, kelincahan, dan konsentrasi pada anak. Permainan ini juga cocok untuk dimainkan oleh anak SD/MI karena permainan ini dapat dilakukan di luar ruangan ataupun di dalam ruangan dan tentunya juga dengan peralatan bermain yang mudah didapatkan. Dengan demikian permainan ini juga dapat membantu perkembangan anak serta meningkatkan rasa solidaritas antar pemain serta rasa kekeluargaan yang akan tumbuh dengan baik dengan kata lain permainan ini mengajarkan anak untuk mempunyai rasa kerja sama antar tim dan menghilangkan rasa individualisme.

A. Teknik Permainan

1. Sarana dan Prasarana
 - a. Lapangan atau Halaman (\pm panjang 7 meter dan lebar 3 meter)



Gambar 40. 1 sarana prasarana SumberPribadi

Ket: Jarak posisi tim A dan tim B dengan bola adalah 1 m dan jarak antar pemain satu dengan yang lainnya yaitu 0,5 m

b. Bola Plastik

B. Pemain yang dibutuhkan

a. Dimainkan oleh 2 tim, masing-masing terdiri dari 3 orang

C. Cara Bermain

1. Untuk waktu permainan ditentukan (3 menit, 5 menit, 10 menit)
2. Dimainkan oleh 2 tim masing-masing terdiri dari 3 orang pemain

3. Setiap tim berdiri memanjang kebelakang



Gambar 40. 2 anak berbaris SumberPribadi

4. Dengan kedua tim berdiri berhadapan, Kemudian seorang wasit meletakkan bola ditengah tengah antara tim A dan tim B masing-masing tim berjarak 1 m dengan bola.



Gambar 40. 3 anak bermain SumberPribadi

5. Setelah semua pemain telah siap maka wasit akan memberikan aba aba
6. Aba aba yang diberikan oleh wasit kepada pemain yaitu ada 4: kepala, pundak, lutut, kaki dan bola

7. Jika wasit memberi aba-aba kepala, pukuk, lutut, kaki maka setiap pemain dari tim A dan tim B yang berada paling depan harus menunjukkan bagian aba-aba dari wasit. Misalkan wasit memberi aba-aba Kepala maka pemain yang berdiri paling depan memegang kepala.



Gambar 40. 84 anak memegang kepala Sumber Pribadi

8. Dan jika wasit memberi aba-aba “bola” maka setiap pemain dari tim A ataupun tim B yang berdiri paling depan merebutkan bola
9. Jika berhasil mendapatkan bola maka Tim akan diberi skor 1
10. Dan jika bola sudah didapatkan maka bergantian dengan pemain berikutnya
11. Dan begitupun seterusnya dilakukan secara bergantian

D. Peraturan Permainan

1. Pemain tidak boleh melewati garis yang sudah ditentukan

2. Penentu Pemenang
3. Dikatakan sebagai pemenang dalam permainan jika memiliki skor tertinggi

E. Hukuman bagi tim yang kalah

Ada pilihan hukuman bagi tim yang kalah yaitu:

1. Menyanyikan 1 lagu daerah
2. Menyebutkan 3 nama hewan

F. Reward bagi pemenang

Reward bagi pemenang dalam permainan ini yaitu tergantung dengan kesepakatan yang telah ditentukan seluruh pemain pada saat awal permainan.

1. Dalam permainan ini mengandung 3 ranah yaitu:
 - a. Ranah Afektif: Partisipan anak dalam berfikir dan berkonsentrasi dengan aba abayang diberikan wasit
 - b. Ranah Kognitif: Peserta didik dapat menunjukkan bagian tubuh yang menjadi abaaba dari wasit
 - c. Ranah Psikomotorik: Berkaitan dengan gerak atau perilaku anak dalam menunjukkan aba aba yang diberikan oleh wasit

PERMAINAN KELERENG GOYANG

Kelereng Goyang adalah permainan tempo dahulu. Permainan ini membutuhkan kefokus dan keseimbangan. Dimainkan secara individu. Apabila kalian tidak bisa focus dalam melakukan permainan ini maka kalian akan gagal, maupun mendapatkan pelanggaran.

Pada masa anak-anak adalah perkembangan yang paling baik dan perkembangan kondisi fisiknya cepat, pada anak perempuan peningkatan tercepat dimulai usia 9-10 tahun, sedangkan pada anak laki-laki usia 11-12 tahun. Sehingga pada usia ini baik untuk melatih faktor-faktor pembentuk kondisi fisik seperti kekuatan, daya letak, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, dan koordinasi. Untuk mendapatkan keseimbangan yang baik, terdapat banyak faktor yang mempengaruhinya, diantaranya upaya pemberian latihan keseimbangan tidak atau kurang terprogram. Selain itu faktor lain juga mempengaruhi keseimbangan yaitu adanya pengaruh pusat gravitasi, bidang tumpuan, bidang gravitasi, sensor organ, dan kekuatan otot.

A. ALAT – ALAT YANG DIGUNAKAN

1. Kelereng Goyang
2. Sendok Makan

3. Kelereng



Gambar 41.1 sendok permainan

B. CARA BERMAIN



Gambar 41.2 anak menggigit sendok

1. Pemain akan menggigit sendok yang berisikan kelereng
2. Peserta akan berlari secepat mungkin menuju finish yang akan di tentukan, setelah itu kemali ke start
3. Siapa yang lebih awal kembali ke start, dialah yang menang tanpa menjatuhkan kelereng di atas sendok

C. Peraturan permainan:

1. Peserta tidak boleh menggigit sendok tepat pada gigi tengah
2. Peserta tidak boleh memegang sendok

PENGETRIAN BODY BALANCE

Body Balance dengan balok kayu, piring berjalan. Permainan ini dimodifikasi dari permainan berjalan diatas balok yang diganti menggunakan pelepah pisang, dan menggunakan media piring yang berisikan bola sebagai acuan keseimbangan. Dan balok kayu sebagai tumpuan. Jika kalian tidak menjaga keseimbangan maka akan terpelesaet saat melewati pelepah pisang tersebut, dan secara tidak langsung akan kehilangan keseimbangan. Bahwa keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh dengan posisi seimbang baik dalam keadaan static atau dinamik, serta menggunakan aktivitas otot yang minimal sehingga akan membuat manusia mampu untuk beraktivitas secara efektif dan efisien.

A. Alat-Alat yang Digunakan:

1. Balok Kayu
2. Bola Plastik
3. Piring



Gambar 42.1 bola dan piring permainan



Gambar 42.2 balok permainan

B. Cara Bermain

1. Peserta akan membawa dua buah piring yang berisikan bola



Gambar 42.3 anak berjalan di atas balok

2. Peserta akan berjalan di atas balok kayu samapai ujung balok
3. Peserta akan kembali ke garis start
4. Siapa yang lebih awal kembali ke start, dialah yang menang dan pa, menjatuhkan piring

C. Peraturan permainan

1. Peserta harus merentangkan kedua tangannya samping kiri dan kanan
2. Peserta tidak boleh menjatuhkan bola
2. Peserta harus tetap berjalan di atas balok kayu

PERMAINAN PETAK UMPET

Permainan petak umpet merupakan jenis permainan tradisional sayang sudah lama dilakukan pada orang-orang terdahulu, karena permainan petak umpet ini dapat mengasah ketelitian dan kepekaan anak.

Manfaat permainan petak umpet bagi anak lainnya adalah belajar menghitung, melatih motorik kasar, mengasah ketelitian dan kepekaan, melatih kesabaran, belajar mengingat nama, belajar mengikuti aturan.

A. Sarana Prasarana

1. Lokasi lahan/tempat dengan tempat-tempat persembunyian (tempat yang tidak terlihat atau yang jauh dari penjaga yang menutup mata)
2. Anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan petak umpet
3. Tiang atau dinding (untuk menyangga tubuh penjaga saat menutup mata)

B. Cara Bermain

1. Kumpulkan seluruh teman yang ada
2. Melakukan gembreg, adalah anak yang kalah menjadi

pencari



Gambar 43.1 suit dengan hompimpa

3. Anak menutup mata sambil bersender ketiang/dinding sebagai “Benteng” Dan menghitung 1 sampai 10



Gambar 43.2 anak menjaga dan bersembunyi

4. Anak-anak lain cepat-cepat bersembunyi
5. Pada hitungan ke-10 pencari membuka mata dan mencari teman-temannya



Gambar 43.3 penjaga mencari anak yang bersembunyi

6. Setiap menemukan persembunyian seorang teman, pencari meneriakkan nama teman itu atau menepuk dinding yang digunakan untuk menjaga saat menutup mata sambil teriak memanggil nama temannya.
7. Kemudian lari kebenteng untuk menepuk benteng sambil berkata “Hong...!!!” (Artinya, anak-anak menang pencari kalah)



Gambar 43.4 anak menjumprit

8. Pencari harus menutup mata kembali sambil bersender ke tiang/dinding dan permainan diulang dari awal
9. Kalau anak tidak bisa melakukan “Hong” maka pencari

menang

10. Anak yang ditemukan pertama kali, gantian menjadi pencari.

C. Peraturan dan Pelanggaran Permainan

1. Permainan minimal dilakukan 2 orang
2. Saat pemain yang berjaga tiang/dinding dilarang mengintip atau menengok kebelakang sebelum hitungan selesai
3. Apabila penjaga yang pertama tidak berhasil menemukan teman-teman yang bersembunyi maka penjaga yang pertama menjaga kembali

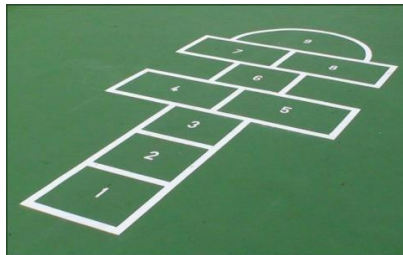
PERMAINAN ENKLEK GUNUNG

Engklek gunung adalah permainan yang merupakan gabungan antara kesenangan dengan olahraga. Sebab, di dalam permainan ini, sang pemain harus melewati kotak- kotak yang ditulis di atas tanah dengan cara melompat satu kaki.

Permainan sederhana yang memanfaatkan bidang datar sebagai area bermainnya dan permainan ini menggunakan serpihan keramik atau genteng untuk melempar ke petaksasaran.

A. Sarana Prasarana

1. Gambaran kotak engklek ditanah



Gambar 44.1 kotak engklek pipih)

Gaco engklek (bisa berupa pecahan ubin,pecahan genteng atau batu yang



Gambar 44.2 gaco permainan

B. Cara Bermain

Pemain melakukan suit jari untuk menentukan siapa yang bermain pertama dipertandingan engklek ini. Suit ini dilakukan jika hanya 2 orang yang bermain.



Gambar 44.2 pemain suit

Untuk main engklek, pemain harus memiliki sebuah gaco. Biasanya berupa potongan genteng atau batu yang pipih.



Gambar 44.3 pemain melempar gacoGaco itu dilemparkan ke kotak pertama.



Gambar 44.4 anak bermain engklek

kecuali kotak tempat gaco.



Gambar 44.5 anak mulai bermain

Lalu pemain kembali ke tempat asal tetap dengan cara melompat dengansatu kaki, sambil mengambil gaco



Gambar 44.6 anak kembali ke kotak asal

Selanjutnya pemain melemparkan gaco ke ruang kedua, ketiga, danseterusnya sampai selesai

Kalau pemain sudah menyelesaikan semua kotak, pemain harus melempar gaco ke gunung dan mengambilnya dengan badan membelakangi gunung.



Gambar 44.6 mencari rumah

Bila berhasil mengambilnya, berarti satu permainan selesai.

Pemain berhak mendapat satu kotak yang diberi tanda dan tidak boleh diinjak pemain lain.



Gambar 44.7 anak mendapatkan rumah

Pemain akan diganti dengan pemain lain bila gaco masuk ke kotak yang salah atau pemain menginjak batas-batas kotak yang lumayan sempit. Dalam permainan ini, pemenangnya adalah pemain yang memiliki bintang terbanyak

C. Peraturan dan Pelanggaran Permainan

1. Saat melompat tidak boleh keluar garis
2. Saat melempar batu atau yang lainnya tidak boleh keluar garis juga
3. Apabila keluar garis maka dinyatakan mati atau berganti dengan pemain lainnya.

D. Pemenang

Pemenang permainan ini adalah pemain yang memiliki rumah paling banyak.

E. ASPEK KOGNITIF

Aspek kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum pendidikan dan menjadi tolak ukur *cognition* memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu, Pengetahuan atau ing

F. ASPEK PSIKOMOTOR

Psikomotor adalah yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motoric jika sering dipraktekkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan.

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penila

G. ASPEK AFEKTIF

Afektif adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berdasarkan segala sesuatu yang berkait dan sikap terhadap sesuatu hal.

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek yaitu, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

PERMAINAN BANGJONING

Permainan ini merupakan permainan melatih kecepatan beralari dan konsentrasi peserta didik. Jumlah pemainnya tidak terbatas, jadi bisa membentuk kelompok dengan jumlah orang berapa pun yang ada. Dalam memainkan permainan ini dibutuhkan halaman yang luas atau lapangan. Alat bermain pun sangat sederhana yaitu kertas buffalo atau bisa memakai origami dan lapangan.

A. Manfaat permainan Bangjoning Asik

1. Mengembangkan ranah kognitif
2. Dalam permainan ini melatih peserta didik untuk berkonsentrasi dan berfikir cepat dalam bermain.

B. Ranah psikomotorik

1. Melatih peserta didik dalam berlari dan kelincahan gerak tubuh.

C. Ranah afektif

1. Dapat menciptakan perasaan senang dan meningkatkan mood dalam diri peserta didik.

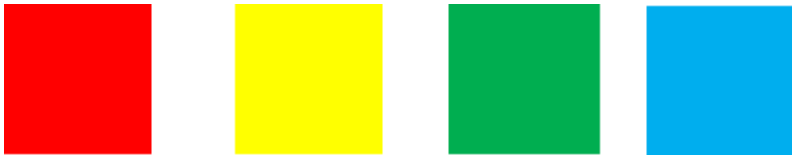
D. Alat Bermain

1. Lapangan / halaman rumah

Optional tidak ditentukan seberapa luas dan lebar halaman.

2. Buffalo / origami merah, kuning, hijau, dan biru Aba-aba lari

E. Cara bermain :



Gambar 45.1 origami

1. Terdapat 4 aba-aba yaitu merah, hijau, kuning, dan macet.
2. Pada permainan ini di 2 kelompok atau bisa lebih, kemudian masing-masing mengatur jarak dengan temannya dan membentuk barisan kebelakang.



Gambar 45.2 tebak warna

3. Apabila pemandu berteriak “hijau” maka harus berhenti



Gambar 45.3 tes konsentrasi

4. Apabila pemandu berteriak “merah” maka harus berlari



Gambar 45.4 tes konsentrasi

5. Apabila pemandu “kuning” maka semua harus berjalan



Gambar 45.5 tes konsentrasi

6. Apabila berteriak “macet” maka semua siswa jalan jongkok



Gambar 45.6 tes konsentrasi

Nb. : pemandu juga membawa kerta warna merah, kuning, hijau, dan biru. Kertas tersebut akan digunakan untuk mengecoh peserta didik apakah lebih berkonsentrasi atau tidak dalam bermain.

F. Larangan :

1. Setiap kelompok harus berpegangan pada pundak atau baju satu sama lain, apabila terputus maka akan mendapatkan hukuman.
2. Apabila tidak sama atau tidak kompak dengan kelompoknya maka akan mendapatkan hukuman.



Gambar 45. 7 tes konsntrasi

3. Hukuman untuk kelompok yang kalah adalah hukuman yang telah disepakatibersama.

PERMAINAN LEMPAR EKOR

Permainan ini bertujuan untuk melatih konsentrasi peserta didik, melatih kerjasama antara peserta didik satu dengan yang lainnya, menuntut peserta didik untuk aktif sehingga membantu perkembangan motorik kasar anak, dan masih banyak manfaat lainnya. Peserta didik dibagi menjadi 4, pelembar terdiri dari 1 orang, pelindung terdiri dari 1 orang anggota terdiri dari 1 orang/bisa lebih dan ekor terdiri dari 1 orang. Lama permainan ini tidak dibatasi, boleh dilakukan sesuai kesepakatan. Permainan ini bisa dilakukan diluar maupun didalam ruangan, untuk ukuran tempat tidak dibatasi karena menyesuaikan jumlah pemain, semakin banyak pemainnya maka semakin luas pula tempat yang digunakan.

A. Manfaat permainan Lempar Ekor

1. Mengembangkan ranah kognitif

Dalam permainan ini melatih peserta didik untuk berkonsentrasiam mempertahankan permainan agar tidak kalah.

2. Ranah psikomotorik dal Dalam permainan ini melatih peserta didik untuk tanggap/lincah dalam mengatur strategi untuk menang.

3. Ranah Afektif

Dalam permainan ini peserta didik dapat mengungkapkan emosi dalam hal positif.

B. Cara main :

1. Pertama-tama kita lakukan suit terlebih dahulu untuk menentukan siapapelemparnya.



Gambar 46. 1 suit

2. Setelah itu bebas yang jadi pelindung, anggota maupun ekor.
3. Tangan anggota dan ekor memegang pinggul pemain depan.



Gambar 46.2 anak bermain

4. Permainannya melempar melempar bola kepada ekor, jika sudah terkena maka si ekorlah yang menjadi pelempar, anggota menjadi ekor, lalu si pelempar pindah menjadi pelindung.
5. pelindung harus melindungi anggota dan ekor supaya tidak terkena bola.



Gambar 46.3 anak melindungi tim

C. Alat dan bahan permainan :

1. Bola (terbuat dari kertas/koran bekas lalu di remas-remas sehingga membentuk seperti bola), bisa juga diganti

dengan bola kecil yang sekiranya jika dilempar ke peserta didik tidak akan terasa sakit.



Gambar 46.4 bola

D. Larangan :

1. Jika anggota putus ditengah-tengah permainan maka ekor harus langsung jadi pelempar.
2. Pelindung tidak boleh melindungi anggotanya dengan kekerasan yang diberikan kepada pelempar (memukul, menjambak, dll), tidak boleh mengeluarkan kata-kata kasar.
3. Pelanggaran dalam permainan berupa tangan tidak menempel di pinggul
4. teman dekatnya.
5. Apabila ada yang melanggar peraturan permainan, maka akan di hukum untuk menyanyikan lagu anak-anak.

PENUTUP

A. Simpulan

Permainan tradisional seperti ini harus tetap kita lestarikan, apalagi saat ini minat anak-anak masih cukup kurang dengan permainan tradisional. Dengan adanya permainan tradisional dalam bentuk olahraga mampu menyehatkan tubuh dan juga menghibur dikalangan anak-anak, serta banyak membawa dampak positif untuk berinteraksi satu sama lain dan berinteraksi dengan lingkungan.

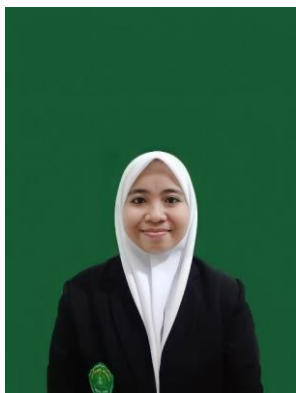
B. Saran

Kita sebagai generasi yang pernah merasakan asyiknya memainkan permainan tradisional harus tetap menjaga dan bisa melestarikan permainan tradisional yang ada. Karena untuk tetap menanamkan sikap cinta terhadap budaya asli daerah sendiri agar tidak punah seiring dengan perkembangan zaman modern ini.

DAFTAR PENULIS



Dimas Rafi Dwi Nurfa adalah penulis buku ini , lahir pada 15 Mei 2021 di Blitar. Merupakan anak tunggal dari (alm) Muhammad Kawit dan Nurhidayati. Alamatnya di Desa Kunir Kecamatan Wonodadi Kabupaten Blitar. Penulis merupakan mahasiswa jurusan PGMI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung semester 1. Dengan ketekunan dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar ,penulis akhirnya dapat menyelesaikan tugas membuat buku ini. Semoga dengan terbitnya buku ini penulis berharap agar ilmu nyang ada di buku ini bisa bermanfaat di dunia luar. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar besarnya atas selesainya penulisan buku yang berjudul “PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SD/MI”



Alfiyah Tarishah adalah penulis buku ini , lahir pada 25 Juni 2003 di Surabaya. Merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan M.Hasyim dan Irmawati Alamat penulis terletak di Tanah Kali Kedinding Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya. Penulis merupakan mahasiswa jurusan PGMI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung semester 1. Dengan ketekunan dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar ,penulis akhirnya dapat menyelesaikan ntugas membuat buku ini. Semoga dengan terbitnya buku ini penulis berharap agar ilmu nyang ada di buku ini bisa bermanfaat di dunia luar.Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar besarnya atas selesainya penulisan buku ini yang berjudul “PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL”

