

# Model Aktivitas Jasmani Yang Edukatif Dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak

Wawan S. Sumanan | Dohan | Seri Nopember | Nur Rochmah Muktiari



ALFA  
PRESS

**MODEL AKTIVITAS JASMANI YANG  
EDUKATIF DAN ATRAKTIF  
BERBASIS DOLANAN ANAK**

**Tim Penyusun:**

Wawan S. Suherman

Dapan

Soni Nopembri

Nur Rohmah Mukhlani

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan, tanpa menunggu pembuktian mengenai pertidakelestarian yang berakal.

Ketentuan Pidana

Pasal 32

1. Barangsiapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksudkan dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan (2) diadakakan dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) bulan dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyalahkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang, hasil Pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksudkan dalam ayat (1) dipidanakan dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**MODEL AKTIVITAS JASMANI YANG  
EDUKATIF DAN ATRAKTIF  
BERBASIS DOLANAN ANAK**

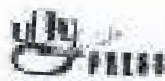
**Tim Penyusun:**

Wawan S. Suherman

Dapan

Soni Nopembri

Nur Rohmah Muktiani

 UIN  
Sunan Gunung Djati

2015



**MODEL AKTIVITAS JASMANI YANG  
EDUKATIF DAN ATRAKTIF  
BERBASIS DOLANAN ANAK**

Cetakan Desember 2015

**Penulis:**

Wawan S. Suherman  
Dapan  
Sari Nugroho  
Nur Rohmah Mukhsan

**Editor:** Marni Suryaman

**Tata Letak:** Ari Setyo Wibowo

**Desain Cover:** Dean Satriya Hirsyat

**Dicetak dan diterbitkan oleh:**

**UNY Press**

Jl. Affandi (Girjayan), Gg. Alamsenda, Komplek PT  
Kampus Karangmalang, Yogyakarta  
Telp. (0274) 589046  
Email: unypress.yogyakarta@gmail.com

**ISBN 978-602-7981-89-8**

Isi & luas tanggung jawab percetakan  
294 halaman, 16 x 23 cm

## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Rabbi atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan salah tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu penelitian tahap ke-2 dengan judul "Pengembangan "Majeda" berbasis Dolanan Anak untuk Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Taman Kanak-kanak". Buku ini merupakan hasil penelitian utgguhan perguruan tinggi. Pada tahap kedua, penelitian ini bertujuan untuk mengujicobakan Majeda Berbasis Dolanan Anak yang telah divalidasi oleh ahli.

Salah satu wujud produk dari penelitian tahap kedua adalah buku yang diberi judul "Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak". Buku ini bagian tidak terpisahkan dari penelitian tahap kedua. Sebagian besar urusan buku merupakan subsidi hasil penelitian dan pengembangannya.

Karenanya, buku ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kepercayaan dan izin untuk melaksanakan penelitian ini sehingga buku dapat disusun.
2. Bapak Ketua LPPM UNY yang telah memberikan berbagai saran dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
3. Para ahli Dolanan Anak, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidik dan anak didik di TK/SD Model Sleman, TK PKK Temanggay, TKN 1 Wonosari, TK ADA Semarang, TKN 1 Galur, TKN 1 Sleman, TK ABA Karangmojo XVII, TK Ceria, TK HF Husnaysin, TK Al Anam, dan TK lainnya yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian ini.

Ucapan terimakasih diucapkan pula kepada semua pihak, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dengan segala cara dan bentuk sehingga penelitian ini dapat selesai. Semoga segala amal kebaikan dan/bagait/sumbangan mendapat limpahan pahala yang tak terhingga dari Allah yang maha kasih.

Yogyakarta, November 2015  
Penulis,

## DAFTAR ISI

|   | Hal |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL .....   | i   |
| PRAKATA .....   | v   |
| DAFTAR ISI .....  | vi  |
| BAB I PENDAHULUAN .....   |     |
| BAB II TUMBUHKEMBANG ANAK YANG OPTIMAL .....                        |     |
| A. Pengantar .....  | 8   |
| B. Karakteristik Siswa TK .....                                     | 9   |
| C. Tumbuhkembang yang Optimal .....                                 | 17  |
| D. Penutup .....  | 24  |
| BAB III PEMBELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK .....                        |     |
| A. Pengantar .....  | 25  |
| B. Landasan Pembelajaran .....                                      | 26  |
| C. Prinsip-prinsip Pembelajaran .....                               | 44  |
| D. Metode Pembelajaran .....  | 47  |
| E. Model Pembelajaran .....   | 51  |
| F. Penutup .....  | 59  |
| BAB IV DOLANAN ANAK .....   |     |
| A. Pengantar .....  | 62  |
| B. Dolanan Anak .....   | 64  |
| C. Teori Bermain .....  | 68  |
| D. Kontan Bermain dengan Pembelajaran di Taman<br>Kanak-Kanak ..... | 73  |
| E. Pengalmpokan Dolanan Anak untuk Pembelajaran .....               | 77  |
| F. Penutup .....  | 80  |
| BAB V MAJEDA BERBASIS DOLANAN ANAK .....                            |     |
| A. Pengantar .....  | 81  |
| B. Majeda Berbasis Dolanan Anak .....                               | 82  |
| C. Langkah-langkah Penggunaan Majeda Berbasis<br>Dolanan Anak ..... | 104 |
| D. Penutup .....  | 104 |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 106 |
| LAMPIRAN .....       | 112 |





## BAB I PENDAHULUAN

Agar proses pengasuhan dan pengembangan di tingkat kanak-kanak (TK) mampu memfasilitasi tumbuh kembang anak secara optimal, para orang tua perlu menyediakan kesempatan seluas-luasnya bagi anak untuk mengeksplorasi sumber belajar dan sumber bermain yang ada di sekitarnya. Salah satu sumber belajar dan sumber bermain yang sangat dekat dengan dunia anak-anak adalah aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani perlu dimanfaatkan seoptimal mungkin untuk mengantarkan anak menapaki proses pertumbuhan dan perkembangan yang selaras, sekuat, dan sesuai dengan kemampuan.

Salah satu upaya pemanfaatan aktivitas jasmani dalam proses pengasuhan dan pengembangan siswa TK adalah pengembangan Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif disingkat Majeda. Model ini merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai wahana pembelajaran dalam bingkai pendekatan tematik. Aktivitas jasmani yang dipergunakan adalah permainan tradisional anak atau dolanan anak. Model ini kontradiksi dengan Majeda berbasis Dolanan Anak.

Majeda berbasis Dolanan Anak dikembangkan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Borg and Gall (1983). Borg and Gall (1983: 771-772) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan suatu proses yang dipergunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan: (1) pengembangan rancangan model melalui kajian hasil penelitian dan observasi lapangan, yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, (2) pengujian model yang dikembangkan, dan revisi produk berdasarkan hasil pengujian lapangan, dan (3) pengujian operasional model hasil uji coba agar model yang dihasilkan siap diimplementasikan, dan didiseminasikan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Sesuai namanya, model ini diharapkan dapat memfasilitasi tumbuh kembang siswa TK secara optimal sehingga dapat mengantarkan anak memiliki fondasi yang kuat untuk berkembang selanjutnya. Model pembelajaran ini memanfaatkan dolanan anak



sebagai hasilnya. Dolanan anak tradisional banyak tersebar di DIY, tetapi tampaknya belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para orang tua TK untuk wahana pembelajaran. Padahal sesuai dengan karakteristik anak di TK dan pembelajaran TK, pembelajaran TK sangat erat kaitannya dengan bermain dan permainan. Salah satu bukti dari keterkaitan tersebut adalah ungkapan "bermain seraya belajar, belajar sambil bermain".

Karena bermain merupakan prasyarat utama dan wahana utama bagi pembelajaran TK, pembelajaran TK semestinya dapat memanfaatkan dolanan anak sebagai wahana dan materinya. Namun demikian, tampaknya tidak semua dolanan anak tradisional dapat dimanfaatkan sebagai wahana dan materi pembelajaran TK karenanya perlu dipilih dan dipilih sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran. Bentuk pembelajaran yang memanfaatkan dolanan anak sebagai wahana utamanya kemudian disebut dengan Model Aktivitas Jurnawi yang dikukuhkan dan Atrokrif berbunyi Dolanan Anak disingkat menjadi Model Berbasis Dolanan Anak.

Untuk mengkap awal dan hasil hasil penelitian yang relevan dengan model yang akan dibangun, penulis melakukan penelusuran terhadap beberapa dokumen sebagai berikut.

- 1) Ahmad Yunus, ed. (1989/1991). *Permainan Rakyat Daerah Islamiah Yogyakarta*.
- 2) Sukirman Dharmawijaya, dkk. (1981/1982). *Permainan Anak-anak Daerah Islamiah Yogyakarta*.
- 3) Sukirman Dharmawijaya, dkk. (1992/1993). *Transformasi Nilai melalui Permainan Rakyat Daerah Islamiah Yogyakarta*.
- 4) Christiyani Anah, dkk. (1997/1998). *Permainan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Islamiah Yogyakarta*.
- 5) Ki Hadjar Dewantara. (2009). *Menjadi manusia merdeka*. Yogyakarta: Lentera.
- 6) Ki Hadi Sukatno. (2013). "Dolanan anak menurut Ki Hadi Sukatno". Diunduh pada 3 Desember 2013 dari [http://id.wikipedia.org/wiki/Ki\\_Hadi\\_Sukatno](http://id.wikipedia.org/wiki/Ki_Hadi_Sukatno).
- 7) Slamet Suyanto dan Supro. (2011). *Identifikasi Permainan Tradisional yang Potensial untuk Menakik Anak*.
- 8) Ni Nyoman Sariat dan Nur Hayati. (2011). *Permainan Tradisional Jawa Tengah dan Lagu untuk menstimulasi keterampilan Sosial Anak Usia Dini*.
- 9) Joyce, B., Weil, M., and Calhoun E. (2009). *Models of teaching Model-model pengajaran*. Edisi Delapan. Diterjemahkan oleh Akhmad Fawaid dan Aqilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 10) Direktorat Pembinaan TK/SD. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*.

- 11) Depdiknas. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD.
- 12) Direktorat Pembinaan TK/PAUD. (2007). *Penyusunan Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dit Pembinaan TK/PAUD, Ditjen Managemen, Kemdiknas.
- 13) Encyclopædia Britannica online. (2009). "Kindergarten." In *Encyclopædia Britannica Online*. Diunduh 3 September 2009, dari: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/318044/kindergarten>
- 14) Moekhiningsih R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 15) Morrison, George S., (1983). *Early childhood education today*. 4<sup>th</sup> ed. Columbus, Merrill Publishing Company.
- 16) Saskatchewan Education, CIB. (1994). *Children first: A curriculum guide for Kindergarten*. Diunduh pada 15 Maret 2010 dari: <https://www.sask.ca/education/docs/Kindergarten/landasi.html>

Selain mengkaji sumber-sumber data primer dan sekunder di atas, tim peneliti melakukan kajian dengan mengamati proses pembelajaran di beberapa TK. Berdasarkan hasil kajian tersebut, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran di TK menggunakan lima model pembelajaran, yaitu (1) model pembelajaran klasikal, (2) model pembelajaran kelompok dengan kegiatan permainan, (3) model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, (4) model pembelajaran area, dan (5) model pembelajaran berdasarkan sentra.

Belajar model yang biasa dipergunakan tetap dipertahankan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tetapi ditambah dengan menggunakan delaman anak dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Delaman anak yang dipergunakan disini berdasarkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan tema-subtema yang akan disajikan. Karenanya, model yang dikembangkan bukan menggantikan model yang sudah ada, tetapi merupakan suplemen. Setelah memperoleh kerangka model yang akan dikembangkan, penelitian dilanjutkan dengan pengumpulan berbagai delaman anak.

Hasil pengkajian pustaka, dan pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa berbagai delaman anak masih ada dan dimanfaatkan pada kesempatan kesempatan tertentu. Namun demikian, keberadaan delaman anak di samping anak-anak agak terabaikan oleh kemunculan berbagai permainan dan peralatan modern, seperti televisi, *play station*, dan berbagai peralatan

peralatan yang didatangkan dari luar negeri. Permainan dan peralatan tersebut lebih banyak beredar di pedesaan, namun daerah pedesaanpun tidak terbuang dari pengaruh permainan dan peralatan modern.

Banyak anak-anak yang menghabiskan waktu luangnya duduk di depan televisi atau memainkan game yang tidak memerlukan gerak, mereka cukup duduk manis selama berjam-jam. Kondisi ini menyebabkan anak-anak kekurangan gerak atau hipokinetik. Kondisi tersebut akan bertambah parah apabila ketika bermain mereka ditemani oleh makanan ringan yang tidak sehat. Sambil memainkan game, mereka suka mengunyah makanan ringan yang disuguhkan. Kondisi ini bila dibiarkan terus akan memperburuk kebugaran jasmani anak-anak. Kondisi yang buruk akan semakin parah karena mengkonsumsi makanan yang tidak sehat sehingga mereka menjadi obes (kegemukan) dan tingkat kebugarannya menurun.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan dolanan anak di dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan cara ini diharapkan anak-anak akan mengenal dan mencintai dolanan anak sehingga mereka akan memainkannya pada setiap kesempatan waktu luang yang dimilikinya.

Seperti dengan pengkajian Dolanan Anak melalui kepastiakan dan pengumpulan melalui observasi dan wawancara, dilakukan pula observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di beberapa TK terpilih agar diperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran dan pengembangan siswa TK. Disamping itu, diperhatikan pula tumbuhkembang siswa dengan pengkajian atas karakteristik siswa TK dari buku-buku tentang TK. Karakteristik siswa dan tumbuhkembang anak dipertukan sebagai dasar untuk menyelaraskan dolanan anak dengan tema atau materi ajar yang akan disampaikan pada hari tersebut. Dari hasil analisis dapat diperoleh 92 jenis dolanan anak yang dapat digambarkan dalam proses pembelajaran TK.

Kejelasan pengkajian model pembelajaran dan potensi dolanan anak yang disajikan di atas, kemudian diawal dengan penyusunan rancangan model pembelajaran merupakan pelaksanaan dan penelitian tahap pertama. Penelitian tahap pertama menghasilkan Majeda berbasis Dolanan Anak yang telah tervalidasi oleh ahli. Tahapan penelitian yang diuraikan pada kesempatan ini adalah melaksanakan uji coba lapangan atau Majeda berbasis Dolanan anak yang telah tervalidasi. Uji coba lapangan dilakukan dalam dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan di TK/SD Model Sleman, dan di TK PKK



Temanggung, Purwaningrum Kalasan. Hasil uji coba skala kecil mengenai rancangan Majeda berbasis Dolanan Anak menjadi model berkembang dalam komponen uji coba skala besar dilaksanakan di TKN 1 Wengroni, TK ABA Kauman Yogyakarta, TKN 1 Catur Kulonprogo, TKN 1 Sleman, dan TK ABA Karangmojo XVII. Hasil uji coba menyempurnakan Majeda berbasis Dolanan anak dengan perbaikan panduan penggunaannya.

Sebagian besar hasil penelitian dan pengembangan tahap kedua atau uji coba lapangan, kemudian disusun menjadi buku dengan judul "Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak". Agar memberikan penjelasan yang jelas dan lengkap bagi orang tua/pemba, buku ini disajikan dengan susunan sebagai berikut.

Bab I. Pendahuluan berisi paparan penulis untuk mengantarkan sejum tulisan agar sedang pembaca dapat mengenal dan memahami muatan buku secara umum. Pendahuluan berisi latar belakang, permasalahan atau muatan yang dibahas, dan lembar penyusun yang dipergunakan penulis untuk memudahkan pembaca memahami muatan buku ini.

Bab II. Tumbuhkembang anak yang optimal. Bab ini memuat dan mendeskripsikan karakteristik dan proses tumbuh kembang anak TK. Kemudian, mendeskripsikan makna tumbuhkembang yang optimal, dan bagaimana proses pembelajaran di TK dapat memfasilitasi tumbuhkembang anak sehingga mereka mengalami tumbuhkembang yang optimal.

Bab III. Pembelajaran Taman Kanak-kanak. Bab ini memuat diskusi tentang fondasi pembelajaran TK, dilanjutkan dengan prinsip-prinsip pembelajaran TK. Diskusi ditambah dengan materi tentang metode pembelajaran dan model pembelajaran. Kedua topik ini penting agar para guru TK memahami apa perbedaan antara metode pembelajaran dan model pembelajaran. Selain itu, diskusi mengenai topik tersebut penting untuk mengantarkan sedang pembaca lebih mengenal konsep Majeda berbasis dolanan anak sebagai salah satu model pembelajaran di TK.

Bab IV. Dolanan Anak. menyajikan bahasa tentang konsep dolanan anak, dan Teori Bermain yang mendeskripsikan para teori tentang kaitan antara aspek-aspek perkembangan anak dan aktivitas bermain, disertai lampiran bagaimana cara membuat 92 dolanan anak yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran TK.

Bab V. Majeda Berbasis dolanan anak. Bab ini menyajikan paparan tentang konsep atau apa yang dimaksud dengan Majeda, dan keopater jumpunan yang membentuk Majeda. Selain itu,

sejauh dilengkapi dengan lampiran 1. Panduan penggunaan Majeda berbasis dolanan anak yang berisi langkah-langkah yang harus diikuti oleh para guru ketika akan menggunakan Majeda berbasis Dolanan Anak. Lampiran 2. Cara membuat Dolanan Anak, dan lampiran 3 dan 4 contoh RKH yang menggunakan Majeda Berbasis Dolanan Anak.

Dengan urut-urutan atau format kajian seperti di, penulis berharap agar para pembaca dapat mengikuti alur pikir yang dikembangkan penulis dalam menyajikan buah pikir mengenai Majeda berbasis Dolanan Anak. Selanjutnya, pembaca, terutama para Guru TK dapat memanfaatkan model ini dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Model ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan lima model pembelajaran yang sudah dilaksanakan di TK, tetapi model ini lebih diarahkan untuk melengkapi atau memperbaiki proses pembelajaran dengan memanfaatkan atau memasukkan dolanan anak pada setiap langkah kegiatan pembelajaran, dimana dolanan anak tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Karenanya, sebelum menyusun RKH dan menggunakan Model ini, Ibu/bapak guru dipersilahkan mencermati apa yang dimaksud dengan Majeda berbasis Dolanan Anak.
- 2) Setelah memahami Majeda berbasis Dolanan Anak, Ibu/guru dipersilahkan mencermati tema-subtema yang akan diajarkan dan membaca tabel daftar tema-subtema yang disampaikan dengan Dolanan Anak yang dapat dipergunakan untuk mengajarkan tema-subtema tersebut, yang disajikan pada panduan ini. Dolanan anak yang terdapat dalam daftar tersebut masih dapat diubah dan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan ibu/bapak di lapangan.
- 3) Inti Majeda berbasis Dolanan Anak terdapat bagian B, oleh karenanya silakan Ibu bapak mencermatinya. Silakan Ibu/bapak menyusun RKH sesuai dengan Tema-subtema yang akan diajarkan pada hari itu, gunakan model pembelajaran yang biasa Ibu/bapak pergunakan, masukkan atau gunakan Dolanan anak pada kegiatan pembelajaran bila Dolanan anak tersebut cocok untuk mengajarkan subtema yang akan disampaikan.
- 4) Implementasikan RKH yang telah Ibu/bapak susun ke dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menantang anak-anak.

Tentu saja kami berprinsip bahwa tidak ada yang sempurna yang diciptakan oleh manusia, termasuk buku ini. Karenanya, masukan dan tulisan buku ini masih sangat mendudukkan uluran tangan atau bantuan sedang pembaca untuk memperbaikinya, berupa kritik atau saran yang konstruktif.



## BAB II

### TUMBUH KEMBANG ANAK YANG OPTIMAL

#### A. Pengantar

Proses pembelajaran di TK diharapkan mampu menjadi wahana tumbuh kembang anak yang kondusif dan konstruktif sehingga anak mengalami tumbuh kembang yang optimal. Agar proses pembelajaran di TK dapat berjalan dengan baik, maka para pemang TK harus memahami karakteristik dan kebutuhan anak, tahapan perkembangan anak, dan proses pendidikan yang harus dilaksanakan. Karakteristik dan kebutuhan anak harus diperhatikan secara saksama saat guru merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Anak bukan orang dewasa kecil, tetapi anak memiliki karakteristik khas yang berbeda dengan diri yang dimiliki oleh orang dewasa. Tahapan perkembangan anak perlu pula dipahami oleh pemang TK karena tahapan perkembangan anak merupakan faktor kunci dalam perencanaan kurikulum. Kurikulum TK seharusnya menggunakan model kurikulum yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak atau *developmentally appropriate curriculum*. Kurikulum yang telah disiapkan kemudian diimplementasikan dalam proses pendidikan yang mendorong tumbuh kembang anak secara optimal.

Selain itu, guru harus memahami pula bahwa anak-anak usia TK sedang menjalani masa keemasan (*golden age*). Disebut mengalami masa keemasan karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Oleh karena itu, guru harus mampu menyediakan kesempatan bagi anak untuk memperoleh pengalaman yang mendukung tumbuh kembang yang optimal. Dengan pemberian pengalaman demikian, anak akan memperoleh bekal yang akan sangat mempengaruhi kehidupan mereka selanjutnya.

Tugas utama orangtua dan guru pada masa anak-anak adalah memfasilitasi anak-anak agar mengalami tumbuh kembang yang optimal. Fasilitas tersebut berupa proses pengasahan dan pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya sehingga anak mencapai kondisi ideal yang diinginkan. Kondisi tersebut merupakan suatu kondisi yang diinginkan oleh orangtua manakala anaknya memiliki kesempatan diri

pengalaman untuk mencapai tumbuh kembang yang sekuat dan seimbang untuk semua potensi bakat yang dimilikinya.

Ketiga faktor yang perlu diperhatikan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak, yaitu karakteristik anak, tahapan tumbuh kembang dan proses pendidikan yang perlu disediakan untuk memfasilitasinya. Ketiganya akan didiskusikan pada bagian ini.

#### **B. Karakteristik Siswa TK**

Setelah membahas sejarah dan hakikat taman kanak-kanak serta tokoh yang berpengaruh terhadap perkembangan taman kanak-kanak sebagai hasil dari penyelenggaraan pendidikan TK seperti disajikan di atas, selanjutnya akan dibahas mengenai tumbuh kembang anak TK yang optimal sebagai salah satu tujuan pendidikan TK. Pedoman Standar Pelayanan Minimal Penyelenggaraan Pendidikan TK yang dikeluarkan Permendiknas (2002) menyatakan bahwa penyelenggaraan Pendidikan TK bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, keterampilan dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Penyelenggaraan pendidikan TK merupakan suatu aktivitas atau kegiatan untuk mengelola dan menjalankan operasionalisasi komponen sistem pendidikan di TK agar memperoleh hasil yang telah ditetapkan. Agar tujuan tercapai dapat tercapai, guru perlu memahami karakteristik siswa taman kanak-kanak. Secara umum, karakteristik peserta didik TK dibagi menjadi tiga kelompok karakteristik, yaitu (1) usia, (2) pertumbuhan dan perkembangan, dan (3) kemampuan belajar. Penjelasan ketiga kategori ini tersebut dideskripsikan sebagai berikut.

##### **1. Usia Peserta Didik**

Secara umum, aturan tentang usia anak yang diperbolehkan masuk TK telah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, Bab III, Pasal 4 ayat (2), (3), dan (4) menyatakan bahwa anak didik TK adalah anak usia 4-6 tahun, dan lama pendidikan di TK 1 tahun atau 2 tahun. Kegiatan belajar anak TK dikelompokkan menjadi dua, yaitu (1) kelompok A untuk usia 4-5 tahun, dan (2) kelompok B untuk usia 5-6 tahun.

## 2. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pertumbuhan dan perkembangan merupakan frase untuk menggambarkan perubahan yang dialami anak dari sisi kuantitas fisik (pertumbuhan), dan dari sisi perubahan kualitas (perkembangan). Dari sisi istilah, pertumbuhan mengandung makna perubahan kuantitas yang dialami oleh anak, seperti penambahan tinggi, berat, dan ukuran tubuh. Morrison (1988: 186) menyatakan bahwa antara usia 3 sampai 5 tahun, anak-anak masih mengalami pertumbuhan secara cepat. Pertumbuhan jasmani mengalami penurunan antara usia 5 sampai 6 tahun, sedangkan proporsi tubuh dan keterampilan motorik anak menjadi semakin baik. Perkembangan mengandung makna bahwa anak mengalami pengembangan secara kualitatif dalam berbagai kemampuan. Anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam beberapa aspek sebagai berikut.

### a. Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik Motorik

Payne & Isaacs (1998: 15-17) menyatakan bahwa ada dua istilah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik anak, yaitu gerakan kasar dan halus. Gerakan motorik kasar dikendalikan oleh otot atau kelompok otot besar. Salah satu kelompok otot yang relatif besar adalah otot tungkai bagian atas. Otot-otot tersebut merupakan bagian yang menghasilkan serangkaian gerakan seperti berjalan, berlari, dan melompat. Gerakan motorik halus biasanya dilakukan oleh otot atau kelompok otot kecil. Banyak gerakan dilakukan dengan tangan dianggap sebagai gerakan motorik halus karena otot-otot lebih kecil pada jari-jari, tangan, dan telapak tangan mempunyai peranan penting untuk menghasilkan gerakan jari dan tangan.

Leluh lanjut, Morrison (1988: 186-187) menyatakan bahwa perkembangan motorik manusia berlangsung bertahap dan berdasarkan prinsip-prinsip:

- *Motor development is sequential*
- *Maturation of the motor system proceeds from gross behaviors to fine motor. When learning to reach, for example, an infant sways toward an object with the whole arm as a result of development and*

experience, gross reaching gives way to specific reaching and grasping.

- Motor development is from the cephalic to the caudal - from head to foot (tail). The head is the most developed part of the body at birth; infants hold their heads erect before they sit, and sitting precedes walking.
- Motor development proceeds from the proximal (nearer or central part of the body) to the distal (extremities). Infants can control their arm movements before they can finger movements.

#### b. Perkembangan Kognitif

Pertumbuhan jumlah dan perkembangan kemampuan motorik anak usia dini disertai dengan perkembangan kognitif dan bahasa. Sejak lahir, anak-anak memanfaatkan seluruh inderanya untuk mengenali lingkungannya, dan mereka mulai mencoba memaknai hubungan sebab akibat antara tindakan dengan respon dari pengamatnya. Bagaimana orang dewasa merespon tindakan anak dan bagaimana anak memanfaatkan umpan balik yang dimilikinya akan menentukan bagaimana anak-anak memperoleh hasil pertumbuhan-perkembangan dan mampu menguasai peristiwa kehidupan yang menunggu mereka. Rangsangan peristiwa tersebut menyebabkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang signifikan.

Salah satu penjelasan tentang perkembangan kognitif anak usia dini diuraikan dalam Teori Perkembangan Kognitif Piaget. Tahapan perkembangan kognitif menjelaskan bagaimana cara berpikir anak-anak mengalami perkembangan manakala mereka tertarik dengan dunia sekelilingnya. Cara bayi dan anak-anak memahami dunia berbeda dengan cara orang dewasa memahaminya. Saat anak-anak bermain dan bereksplorasi, pikiran anak-anak belajar bagaimana cara mengolah informasi sesuai dengan realitas yang dihadapinya.

Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan, yaitu sensorimotorik, preoperasional, operasi konkrit, dan operasi formal. Pada tahap sensorimotorik, berlangsung dari lahir sampai usia 2 tahun, anak-anak mulai belajar bagaimana cara belajar. Mereka melakukan

dan mengalami berbagai kejadian dengan memanfaatkan kelima inderanya, disebut dengan "sensory". Anak-anak belajar merangsang dan kontrol ke berjalan, memanjat dan menggenggam, disebut dengan "motorik". Oleh karena itu, tahapan ini disebut dengan sensorimotorik.

Pada tahap Praoperasional, yang berlangsung dari usia 2 sampai 7 tahun, anak-anak mulai menggunakan simbol mental untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia, dan mereka mulai belajar bahasa dan bersemangat untuk bermain pura-pura. Menurut Crain (2007: 198), Piaget berpendapat bahwa pikiran anak-anak selama periode pra-operasional sangat berbeda dengan pikiran anak yang lebih besar atau orang dewasa. Pikiran pra-operasional ditandai oleh egosentrisme, animisme, magis-magis moral, menantang nilai sebagai peristiwa di luar dirinya, kurang kemampuan mengklasifikasi, kurang kemampuan untuk pengkonversikan, dan banyak lagi atribut lain yang tidak dapat dibahas pada bagian ini.

Pada tahap berikutnya, yaitu tahap operasi konkrit, berlangsung pada usia 7 sampai 11 tahun, dan tahap operasi formal, yang sering berlangsung setelah usia 11 tahun. Kedua tahapan ini tidak akan dibahas secara rinci karena tidak berkaitan langsung dengan pendidikan TE (Mawati, 2010).

#### c. Perkembangan Bahasa

Selain perkembangan jasmani, motorik, dan intelektual, anak-anak mengalami perkembangan kemampuan bahasa. Hayakawa (dalam Morrison, 1993: 194) mendefinisikan bahasa sebagai berikut.

*Of all forms of symbolism, language is the most highly developed, most subtle, and most complicated. It has been pointed out that human beings, by agreement, can make anything stand for anything. Now human beings have agreed, in the course of centuries of mutual dependency, to let the various noises that they can produce with their lungs, throats, tongue, teeth, and lips systematically stand for specified happenings in their nervous system. We call that system of agreements language.*



Bahasa merupakan alat sosial untuk mengorelkan anak kepada masyarakat. Anak akan kesulitan bersosialisasi bila tidak memiliki kemampuan bahasa. Dengan demikian, orang tua dan sekolah harus bertanggungjawab untuk menyediakan kemampuan optimal bagi pemerolehan bahasa.

Selain mengalami peningkatan pengetahuan morfologi, juga anak mengalami percepatan penambahan pengetahuan semantik atau makna. Kata-kata anak usia 6 tahun berkisar antara 8.000 sampai 14.000 kata. Dengan asumsi bahwa kata dipelajari anak sejak usia 12 bulan, maka anak akan menguasai 5-8 kata baru setiap harinya. Setelah 6 tahun belajar kata, anak usia 6 tahun tidak mengalami penambahan penguasaan kata. Menurut perkiraan, rerata anak pada usia ini menguasai sedikit 24 kata baru per hari.

Santrock (2007: 72) menyatakan bahwa perbedaan paling mencolok antara kemampuan berbahasa anak usia 3 tahun dan kemampuan berbahasa anak usia 6 tahun adalah kemampuan pragmatiknya. Anak usia 6 tahun jauh lebih lancar berbicara ketimbang anak usia 3 tahun. Beberapa perubahan dalam aspek pragmatik terjadi pada masa usia pra-sekolah. Pada usia 3 tahun, anak mengalami peningkatan kemampuan untuk berbicara tentang sesuatu yang tidak hadir secara fisik di hadapannya. Lebih lanjut, Santrock (2009: 73 - 74) menyatakan bahwa kemajuan dalam berbahasa di masa kanak-kanak akan memberikan landasan yang kokoh bagi keberlanjutan perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia sekolah dasar.

#### d. Perkembangan Psikososial

Dari sisi perkembangan psikososial, Erikson, seorang pengikut Freud, menyusun suatu teori yang mengaitkan antara tahapan perkembangan anak dengan beragam budaya yang ada di lingkungan anak. Erikson memodifikasi Teori Freud dan teorinya sendiri menjadi suatu teori yang disebut *the psychosocial stages of human development*.

Crain (2007: 424-429) menyatakan bahwa Erikson memetakan delapan tahapan kehidupan manusia dan memaparkan bagaimana tahapan-tahapan tersebut bekerja dengan cara yang berbeda dan dalam budaya yang



berbeda-beda pula. Tahapan perkembangan manusia meliputi (1) lahir - 1 tahun (tahapan bonding: rasa percaya - tidak percaya), (2) 1 - 3 tahun (tahapan kehendak: otonomi - rasa malu), (3) 3 - 5 tahun (tahapan tujuan: inisiatif - rasa bersalah), (4) 6 - 11 tahun (tahapan kompetensi: kegigihan/industri - inferioritas), (5) masa remaja (tahapan keaktifan: identitas - kebingungan peran), (6) dewasa muda (tahapan cinta: keintiman - isolasi), (7) dewasa (perhatian: semangat berbagi - penyerapan diri dan stagnasi), dan (8) usia senja (tahapan hikmah: integritas ego - rasa putus asa).

Erikson (Oswali, 2010) menyatakan bahwa setelah melewati masa bayi (usia 1 sampai 3 tahun) yang berada dalam tahapan otonomi versus malu dan ragu ragu, anak memasuki tahapan inisiatif versus guilt (usia 3 to 6 tahun), anak-anak mengalami perkembangan semangat yang sehat untuk mengatasi tugas baru, ikut serta dalam kegiatan dengan teman sebaya, dan mencoba sesuatu tanpa bantuan orangtua; atau mereka mengalami perkembangan pengendalian diri dan merasa bersalah yang berlebihan atas tindahnya, dan pendekatan keraguan dan ketakutan. Pada tahapan *industry versus inferiority* (usia 6 to 11 tahun), anak-anak mengalami peningkatan rasa percaya diri terhadap kemampuan untuk melakukan tugas di sekolah atau dengan teman sebaya; atau mereka merasa tidak nyaman pada berbagai lingkungan, termasuk sekolah, keluarga, dan teman sebaya.

Rentang usia 6-7 tahun merupakan masa yang penting dalam perkembangan anak karena perkembangan akan dikaitkan dengan pengaruh lingkungan dan budaya. Bronfenbrenner menjelaskan bahwa faktor genetika anak yang dipengaruhi secara biologis akan sifat-sifat kepribadian berinteraksi dengan faktor lingkungan akan mempengaruhi seberapa jauh anak-anak berkembang. Semakin banyak dorongan dan pengasahan lingkungan akan semakin mengoptimalkan penyusunan profil kedewasaan seseorang. Selain itu, bagaimana anak bertindak atau bereaksi terhadap lingkungan akan mempengaruhi bagaimana orang lain memperlakukan anak tersebut.

### c. Perkembangan Sosioemotional

Selain memperluas perkembangan psikososial anak, pendidikan TK perlu memanfaatkan konsep perkembangan sosioemotional anak. Santrock (2007: 112-114) menjelaskan bahwa anak-anak mengalami perkembangan diri dan moralitas. Dramawan Italia abad ke-20, Ugo Betti, menyatakan bahwa saat anak mengatakan "Aku", yang mereka maksudkan adalah sesuatu yang unik, tidak bercampur dengan makna yang lain. Psikolog sering menyebut "aku" ini sebagai "diri" (*self*). Ada dua aspek penting dari diri ini, yakni harga diri (*self esteem*) dan identitas pribadi (*personal identity*).

Harga diri adalah pandangan keseluruhan dari individu tentang dirinya sendiri. Penghargaan diri juga kadang dinamakan martabat diri (*self worth*) atau citra diri (*self image*). Para peneliti telah menemukan bahwa perasaan harga diri siswa berubah saat mereka berkembang. Dalam satu studi, lebih banyak anak laki-laki maupun perempuan mempunyai perasaan harga diri yang tinggi saat anak-anak telah melewati momen pada masa remaja awal. Penghargaan diri anak gadis turun dua kali lebih besar daripada anak laki-laki selama masa remaja. Perurunan tersebut disebabkan oleh gejala selama perubahan fisik dan pubertas, meningkatnya tuntutan untuk berprestasi, dan kurangnya dukungan dari sekolah dan orangtua (Crawford & Unger dikutip Santrock, 2007: 113).

### f. Perkembangan Moral

Perkembangan moral berhubungan dengan aturan dan konvensi tentang interaksi yang adil antar orang. Aturan ini bisa dipelajari dalam tiga domain: kognitif, behavioral, dan emosional. Piaget mengemukakan dua tahap pemikiran moral: *heteronomous morality* (usia empat sampai tujuh tahun) dan *autonomous morality* (usia sepuluh atau lebih). Piaget percaya bahwa hubungan timbal balik dalam proses zaman sebaya akan memajukan perkembangan moral. Kohlberg, seperti Piaget, menekankan bahwa kunci untuk memahami perkembangan moral adalah penalaran moral dan bahwa penalaran ini melewati beberapa tahapan.

Kohlberg (Santrock, 2007: 129) mengidentifikasi tiga level perkembangan moral (praeconvensional, konvensional, dan post konvensional), dengan dua tahap di setiap

levelnya. Saat individu melewati tiga level tersebut, pemikiran moral mereka menjadi semakin terinternalisasikan. Tiga tipe pendidikan moral yang dibutuhkan anak adalah pendidikan karakter, klasifikasi nilai, dan pendidikan moral kognitif. Pembelajaran berbentuk layanan terpadu semakin penting diberikan oleh sekolah.

Derikatan dengan perkembangan moral, anak-anak mengalami perkembangan nilai-nilai keagamaan. Munzir (2009: 46) menyatakan bahwa ada pendapat yang mengatakan bahwa anak dilahirkan bukanlah sebagai makhluk yang religius, bayi sebagai manusia dibanding dari segi bentuk dan bukan kejiwaannya. Namun, ada pula yang mengatakan bahwa anak sejak lahir telah membawa Etika keagamaan. Pihak ini baru berbangsa di kemudian hari melalui proses bimbingan dan latihan setelah berada pada tahap kematangan.

Lebih lanjut Munzir (2009: 48-49) menyatakan bahwa belum terlibat adanya ritual keagamaan pada diri anak disebabkan oleh ketidumampuan beberapa fungsi kejiwaan yang menopang kematangan keberfungsian instans tersebut. Dengan demikian, pendidikan agama perlu diperkenalkan kepada anak jauh sebelum anak-anak berusia 7 tahun. Artinya, jauh sebelum anak mencapai usia 7 tahun, nilai-nilai keagamaan perlu ditanamkan kepada anak-anak. Nilai-nilai keagamaan itu sendiri dapat berupa perbuatan yang memanjukkan hubungan antara Tuhan dan manusia atau hubungan antar sesama manusia.

Perkembangan agama anak dapat melalui beberapa tahapan, yaitu (1) *the fairy tale stage (tahapan keajaiban)*, pada tahap ini, anak usia 3 - 4 tahun mengenal konsep Tuhan lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi, (2) *the realistic stage (tahapan realistik)*, pada masa ini, ide ketuhanan anak sudah mencerminkan konsep-konsep yang berdasarkan kepada kenyataan. Ide keagamaan anak didasarkan atas dorongan emosi awal, sehingga anak-anak dapat melahirkan Tuhan yang formalis, (3) *the individual stage (tahapan perorangan)*, anak pada tingkat ini memiliki kepekaan emosi yang paling tinggi sejalan dengan perkembangan usia mereka.

### 3. Rombongan Belajar

Permendiknas nomor 55 tahun 2009 tentang Standar PAUD mengatur rombongan belajar di TK, yaitu jumlah maksimal peserta didik setiap rombongan belajar di PAUD jalur pendidikan formal atau TK/RA sebanyak 20 peserta didik dengan satu orang guru TK/RA dan satu guru pendamping.

### C. Tumbuh Kembang yang Optimal

Setelah membahas karakteristik perkembangan siswa TK beserta tahapan perkembangannya, bagian selanjutnya akan menyajikan babasan tentang tumbuh kembang yang optimal. Tumbuh kembang yang optimal menurut pendapat penulis merupakan hasil dan dampak dari proses pengasuhan dan pengembangan yang sesuai dengan karakteristik, tahapan, minat dan kebutuhan anak. Karenanya, babasan tersebut akan mendiskusikan mengenai makna tumbuh kembang yang optimal, dan fasilitasi pendidikan yang perlu disediakan agar anak mencapai tumbuh kembang yang optimal.

#### 1. Makna Tumbuh kembang yang Optimal

Istilah tumbuh kembang dan pertumbuhan-perkembangan merupakan dua fase yang sering dipergunakan secara bergantian dan untuk kepentingan diskusi dalam buku ini keduanya memiliki makna yang sama. Tumbuh kembang merupakan istilah untuk menggambarkan perubahan yang dialami anak dari sisi kuantitas fisik (tumbuh), dan sisi sisi perubahan kualitas (kembang/perkembangan). Dari sisi istilah, tumbuh mengandung makna perubahan kuantitas yang dialami oleh anak, seperti pertumbuhan tinggi, berat, dan ukuran tubuh. Kembang (perkembangan) mengandung makna bahwa anak mengalami pengembangan secara kualitatif dalam kemampuan motorik, kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa, kompetensi psikososial, tahap sosioemotional, dan ranah moral.

Apakah dan bagaimana siswa TK mengalami tumbuh kembang sudah dibahas pada bagian terdahulu, selanjutnya perlu didiskusikan apa yang dimaksud dengan tumbuh kembang yang optimal. Setiap orangtua mengharapkan agar anaknya mengalami tumbuh kembang yang optimal. Agar mengalami tumbuh kembang yang optimal, anak perlu memperoleh

fasilitasi secara memadai dan lingkungan baik internal keluarga maupun lingkungan eksternal. Kualitas yang memadai berupa asupan gizi yang memadai, pola pengasuhan yang selaras, dan pola pendidikan yang sesuai minat dan kebutuhannya. Ayat (5) Pasal 7 Permendikbud RI nomor 137 tahun 2014 mengamanatkan bahwa pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal memerlukan keterlibatan orangtua dan orang dewasa serta akses layanan PAUD yang bermutu.

Pada dasarnya, tumbuh kembang yang optimal adalah kondisi yang menunjukkan anak mencapai kondisi tumbuh kembang yang ideal dengan indikator-indikator adanya pertumbuhan jasmani yang selaras dengan tahapan usianya, dan perkembangan seluruh kemampuan dan aspek kecerdasan, dan mental-sosial yang sesuai dan selaras dengan minat dan kebutuhannya. Tumbuh kembang yang optimal merupakan istilah untuk menunjukkan bahwa anak mencapai tumbuh kembang secara menyeluruh perkembangan yang dimilikinya sehingga ia memiliki tingkatan *performance* yang ideal. Kondisi tersebut merupakan landasan yang kokoh dan bekal kecapaian yang memadai untuk memasuki tahapan kehidupan berikutnya.

Tumbuh kembang yang optimal ditandai dengan pencapaian tingkat perkembangan anak sesuai dengan usia dan tahapan perkembangannya, Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, Pasal 10 menetapkan lingkup aspek-aspek perkembangan anak meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Kriteria nilai-nilai dari enam aspek perkembangan anak adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang diajarkan, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.
- 2) Fisik-motorik meliputi: [a] motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara berkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan; [b] motorik halus, mencakup kemampuan dan keterampilan menggunakan jari dan telapak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam



berbagai bentuk; dan (c) kesehatan dan perilaku keolahragaan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

- 3) Kognitif meliputi: (a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (b) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berurutan, berurutan, dan urutan sebab-akibat; dan (c) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.
- 4) Bahasa terdiri atas: (a) memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangi dan menghargai bahasa; (b) mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatis, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk cerita; dan (c) keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, menulis bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.
- 5) Sosial-emosional meliputi: (a) kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain; (b) rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan bersama; dan (c) perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta mengungkap hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.
- 6) Seni meliputi kemampuan mengkreasi dan mengekspresikan diri, berimajinasikan dengan gerakan,



musik, drama, dan berbagai bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

## 2. Proses Pendidikan yang Mendukung Terbentuknya Kemampuan yang Optimal

Salah satu faktor kunci dalam terciptanya tumbuh kembang yang optimal adalah pola pendidikan yang sesuai minat dan kebutuhan anak. Pendidikan yang baik perlu dilandasi oleh paradigma pendidikan yang jelas. Salah satu paradigma pendidikan yang saat ini sedang laku dimanfaatkan adalah paradigma Pendidikan "Perkembangan" (Woodhead, 2006). Paradigma pendidikan TK "Perkembangan" memandang bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak dan psikososial anak mengalami keteraturan selama masa usia dini. Selama masa pertumbuhan, anak-anak mengalami ketergantungan dan perkembangan yang menakutkan. Paradigma "Perkembangan" dilandasi oleh Teori Perkembangan. Teori ini percaya bahwa pembentukan pola masa awal kehidupan merupakan momen penting yang akan menentukan keberhasilan kehidupan selanjutnya.

Woodhead (2006) menyatakan bahwa anak mengalami proses perkembangan yang utuh. Setiap aspek perkembangan saling berkaitan dalam satu kesatuan. Perkembangan pada satu aspek akan mempengaruhi perkembangan pada aspek yang lain. Perkembangan berlangsung secara berurutan dan bertahap. Perkembangan berlangsung dengan irama yang bervariasi, baik intra individu, maupun antar individu. Perkembangan memiliki pengaruh kumulatif, baik positif maupun negatif terhadap perkembangan selanjutnya. Bila tidak memperoleh stimulasi yang memadai, anak akan mengalami hambatan dalam perkembangannya. Anak memiliki masa sensitif dalam proses perkembangannya. Masa sensitif merupakan kunci potensial yang berada dalam lingkungan yang tinggi untuk mengalami perkembangan.

Dalam belajar, anak adalah manusia pembangun pengetahuan yang aktif melalui pengalaman konkret, interaksi sosial, dan refleksi. Setiap anak memiliki gaya belajar yang khas. Anak lebih senang belajar melalui bermain. Proses belajar akan berlangsung secara efektif manakala anak merasa aman dan nyaman. Kemampuan dan lingkungan mempengaruhi proses belajar yang dialami anak. Pendidikan

harus memperhatikan minat, kebutuhan, dan tahapan perkembangan anak.

Selain satu model kurikulum yang menggunakan paradigma "Perkembangan" adalah *Developmentally Appropriate Practices (DAP)*. Kurikulum DAP dikembangkan oleh *The US National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* pada tahun 1980-an. Kurikulum DAP disusun berdasarkan teori bermain dan pendidikan informal bayi anak usia dini. Kurikulum DAP dipengaruhi oleh teori Piaget yang menekankan pada pengajaran terhadap tahapan perkembangan anak secara universal, karakteristik bermain anak secara alamiah, belajar berbasis aktivitas dan eksplorasi, dan bimbingan dan dukungan dari guru yang ahli (Woodhead, 2006: 17).

Memperhatikan bahasan tentang tumbuh kembang anak di atas, menunjukkan bahwa anak memerlukan fasilitas dari lingkungannya agar anak mengalami tumbuh kembang yang optimal. Fasilitas tersebut berupa beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Proses pertumbuhan dan perkembangan anak sangat diperhatikan, dan distimuli oleh guru agar perhatian dan rangsangan tersebut memberikan dampak positif bagi perkembangan anak selanjutnya.
- 2) Proses pendidikan TK sangat memperhatikan usia perkembangan anak, dan materi pengantar dan pembelajaran disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.
- 3) Minat, kebutuhan, dan karakteristik setiap anak sangat diperhatikan dalam setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh sekolah.
- 4) Anak dianggap sebagai pembelajar yang aktif, dan memiliki gaya belajar yang unik.
- 5) Belajar sambil bermain, bermain sambil belajar. Sekolah menyediakan tempat yang indah, menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman bagi anak, sehingga anak senang dan senang belajar di sekolah.
- 6) Percaya bahwa lingkungan dan kematangan mempengaruhi proses belajar anak. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu perkembangan anak. Karena perkembangan anak dipandang sebagai

proses sosial, maka pembelajaran dikondisikan agar anak berakhlak, berperasaan, berkearifan dan bertindak dalam kerangka lingkungan sosial yang memiliki konsep seneng dan praktik kultur tertentu. Praktik tersebut dilandasi oleh keyakinan mengenai bagaimana anak-anak harus diperlakukan dan apa maknanya menjadi anak-anak, juga kapan masa anak-anak bermula dan berakhir.

- 7) Pembelajaran merupakan proses yang dikonstruksi secara sosial. Anak-anak belajar, tumbuh, dan menghabiskan waktu dalam ruang kelas, arena bermain, lingkungan yang dikondisikan. Kondisi tersebut merupakan pilihan manusia untuk mengatur kehidupan anak-anak.
- 8) Kultur anak usia dini sangatlah sosial, terdapatkan melalui bermain dalam kelompok sebaya, gaya berpakaian dan berperilaku, pola konsumsi dan pembelian alat-alat permainan, TV, dan media lainnya.
- 9) Pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi keberagaman pengalaman dan budaya, seperti kontras dan kontradiksi yang ada dalam keluarga multi etnik, dan budaya.
- 10) Penetapan muhtas pendidikan TK tidak dapat dilakukan secara sepihak, tercap (*forced*), dan hanya diresepsi oleh ilmu dan teori perkembangan, walaupun ilmu pengetahuan secara nyata memiliki peran yang penting dalam proses pembentukan perkembangan kualitas. Dalam proses tersebut, umat manusia harus berbagi keyakinan mengenai apa yang normal dan etnik dan layak bagi anak-anak. Namun, konsensus universal tidak akan membuat keyakinan tersebut, atau mengatur pelaksanaannya, tanpa memperhatikan aspek lainnya.
- 11) Pembelajaran merupakan baik dan proses pengembangan kapasitas anak secara berkelanjutan. Pengembangan kapasitas anak secara berkelanjutan (*evolving capacities*) dapat diinterpretasikan oleh tiga konsep, yaitu: konsep perkembangan - pertumbuhan baik anak untuk mengalami perkembangan kapasitas secara optimal; konsep emancipatori - memahami dan menghormati kapasitas anak yang berkembang, secara

terus menerus; konsep protektif – melindungi anak dari pengalaman yang melebihi kapasitas mereka.

NAEYC (dalam McLachlan, Pless, dan Edwards, 2010: 48) menyarankan bahwa agar anak mengalami tumbuh kembang yang optimal, para guru TK perlu memahami dan mengimplementasikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan pemahaman atas perkembangan anak dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam praktik pendidikan.
- 2) Mengobservasi dan menilai perilaku anak dalam perencanaan dan pengindividualan kurikulum dan praktik pembelajaran.
- 3) Menetapkan dan memelihara lingkungan yang aman dan sehat bagi anak-anak.
- 4) Merencanakan dan menerapkan kurikulum yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang mengembangkan seluruh ranah belajar dan perkembangan anak, meliputi kompetensi sosial, emosional, kecerdasan, dan jasmaniah.
- 5) Menetapkan hubungan yang mendukung anak dan menerapkan praktik bimbingan dan manajemen kelompok yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, menetapkan dan memelihara hubungan yang produktif dan sesuai dengan keluarga anak;
- 6) Mendukung perkembangan dan belajar anak secara individual, dan memahami bahwa anak lebih baik digakami dengan mempertimbangkan konteks keluarga, budaya, dan masyarakatnya; dan
- 7) Menunjukkan pemahaman atas profesi pendidikan anak usia dini, dan menetapkan landasan mengenai profesionalisme.

Dengan fasilitasi proses pembelajaran yang diperoleh di taman kanak-kanak dan pola pengasuhan orangtua yang lebih mementingkan perkembangan anak, anak-anak akan mengalami proses tumbuh kembang yang optimal. Proses tumbuh kembang yang optimal merupakan kondisi dimana semua aspek perkembangan anak memperoleh kesempatan untuk mengalami pertumbuhan dan pengetahuan ke arah yang lebih baik.

sehingga anak memiliki kondisi yang memadai untuk melangkah ke tahapan pendidikan selanjutnya.

#### D. Penutup

Anak yang mencapai tumbuh kembang yang optimal merupakan kondisi ideal yang diinginkan oleh orangtua, guru dan masyarakat. Harapan tersebut sekaligus merupakan tujuan pendidikan anak usia dini. Agar mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, anak-anak perlu diberi kesempatan dan fasilitas yang memadai dari orangtua, sekolah, dan masyarakat. Bagi siswa TK, pemberian kesempatan dan fasilitas lebih banyak diserahkan oleh sekolah, kemudian didukung oleh orangtua dan masyarakat, berupa proses pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Agar para guru dapat menyediakan kesempatan dan fasilitas proses pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, ia harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang karakteristik dan tahapan perkembangan anak. Selain itu, guru perlu memiliki pengetahuan tentang makna tumbuh kembang yang ideal, dan pengetahuan dan kemampuan tentang bagaimana menyediakan proses pendidikan yang mendukung tumbuh kembang yang ideal.

Tumbuh kembang yang ideal adalah kondisi ideal yang dicapai anak berkesempatan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Anak mengalami pertumbuhan kuantitas jasmaniah, seperti berat dan tinggi, dan mencapai perkembangan kualitas kemampuan motorik, kemampuan kognitif, kemampuan bahasa, aspek psikososial, dan aspek emosional, dan nilai moral.



### BAB III

## PEMBELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK

#### A. Pengantar

Pembelajaran merupakan kata yang dipilih oleh sebagian pakar pendidikan untuk menggantikan frase belajar-mengajar. Para pakar pendidikan tersebut berpendapat bahwa frase belajar-mengajar mengandung makna proses yang terkotak-kotak karena ada pihak yang belajar yaitu siswa, dan pihak yang mengajar yaitu guru. Para pihak asyik mengerjakan tugas masing-masing pada kesempatan yang sama sehingga seolah-olah tidak terjadi interaksi dua arah, yang terjadi adalah interaksi satu arah dari guru yang menyalurkan ilmu kepada siswa yang menerima ilmu. Penggunaan kata pembelajaran berkeinginan untuk menghilangkan dikotomi tersebut. Pembelajaran mengandung makna adanya interaksi dua arah antar guru dan siswa, yang saling belajar untuk memahami bahan yang sedang disajikan dengan tugas dan peran masing-masing.

Pembelajaran diharapkan berlangsung dalam suasana yang demokratis sebagai bingkai kegiatan belajar bersama, baik guru maupun siswa. Pembelajaran berlangsung dalam lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga terjadi proses interaksi dua arah yang manusiawi. Karena alasan itulah, penggunaan pembelajaran lebih tepat dipergunakan dalam proses pendidikan.

Permenlotas nomor 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD mengatur standar pembelajaran di TK. Pembelajaran di TK memiliki kekhasan yaitu proses pengajaran dan pengembangan yang sesuai dengan minat dan tahapan perkembangan anak. Muzaini (2008: 126-129) menyatakan bahwa pembelajaran di TK didasarkan atas tugas perkembangan anak yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Program pembelajaran TK merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Mustahil program kegiatan belajar adalah bahan-bahan pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai kompetensi yang hendak dikembangkan. Mustahil tersebut diformulasikan dalam berbagai tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain.

Proses pembelajaran di TK mencakup dua bidang pengembangan, yaitu pengembangan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Keduanya dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang berlibas, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan. Selain itu, pembelajaran di TK memiliki lama dan waktu belajar tertentu yang disesuaikan dengan karakteristik anak-anak, dan untuk mengaktifkan proses pembelajaran anak-anak dikelompokkan menjadi dua kelompok belajar berdasarkan usianya. Kelompok A yang mewadahi anak usia 4-5 tahun, dan Kelompok B yang mewadahi anak usia 5-6 tahun.

## B. Landasan Pembelajaran TK

Proses pembelajaran di TK menitikberatkan pada pembiasaan atau pengembangan pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, serta pengenalan budaya sekolah. Agar mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran di TK perlu memperhatikan landasan pembelajaran berikut: (1) bentuk pengembangan, (2) lama dan waktu pembelajaran, (3) pendekatan dan pengorganisasian belajar, (4) teori belajar, dan (5) penilaian hasil belajar. Kelima aspek proses pembelajaran tersebut dibahas sebagai berikut.

### 1. Bidang Pengembangan

Pembelajaran di TK mencakup dua bidang pengembangan, yaitu pengembangan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Keduanya dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang berlibas, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan. Direktorat Pembinaan PAUD (2011: 26) menetapkan bahwa bidang pendidikan anak perilaku merupakan aktivitas yang dilakukan secara berkelanjutan dan ada dalam kehidupan keseharian anak. Bidang ini meliputi perkembangan nilai-nilai agama dan moral, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dirancang oleh pendidik dalam rangka peningkatan kemampuan dan kemandirian sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Bidang ini meliputi perkembangan Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, dan Sosial Emosi.

## 2. Lama dan Waktu Pembelajaran

Lama program pembelajaran di TK dapat berlangsung satu tahun atau dua tahun. Pembelajaran satu tahun diperuntukkan bagi penyelenggaraan satu kelompok A atau B, sedangkan pembelajaran dua tahun diperuntukkan bagi penyelenggaraan kelompok A dan B secara berurutan. Waktu belajar efektif dalam satu tahun pelajaran (2 semester) adalah 34 minggu, dengan jam belajar adalah satu kali pertemuan sebanyak 150 – 180 menit untuk 6 atau 8 hari per minggu dengan jumlah pertemuan 30 jam @ 30 menit.

## 3. Pendekatan dan Pengorganisasian Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran di TK dilakukan secara aktif dialogis dan kritis. Suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berani menyampaikan keinginan atau siswa bebas mengekspresikan kemauannya namun dibasitasi dengan aturan yang sesuai, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan sifat anak usia, serta memberi kesempatan anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Selain itu, pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan tematik dan terintegrasi serta mengacu pada diri-diri program pembelajaran TK. Proses pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan tematik. Suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya. Tema dipilih dan dikembangkan dari hal hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat. Pendekatan terintegrasi atau terpadu berdasarakan landasan pemikiran bahwa perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan. Hal ini bermakna bahwa kemajuan perkembangan satu ranah akan mempengaruhi ranah perkembangan lainnya. Sifat dasar anak akan memandang segala sesuatu sebagai suatu keseluruhan, bukan bagian demi bagian. Karenanya, stimulasi harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara berkelanjutan, dengan memperhatikan tahapan pertumbuhan dan perkembangan, konteks sosial, dan budaya setempat.

Departemen Pendidikan Nasional (2008: 19) menyatakan bahwa beberapa model pembelajaran yang dilaksanakan di TK, diantaranya adalah model pembelajaran klasikal, model

pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengantar, model pembelajaran berdasarkan sudut kegiatan, model pembelajaran area, dan model pembelajaran berdasarkan sepetak dan satu lingkaran. Walaupun ada beberapa ragam model pembelajaran, tetapi model-model pembelajaran tersebut memiliki langkah-langkah pembelajaran yang relatif sama dalam praktik keaharian, yaitu kegiatan pendahuluan/awal, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan penutup. Model pembelajaran apapun yang dipilih dan dipergunakan oleh guru, materi pembelajaran dikemas dalam tema dan sub-tema yang akan disampaikan kepada anak didik. Secara ringkas dikemas model pembelajaran disajikan pada bagian "Model Pembelajaran" pada bagian berikut dari Bab ini.

Penyenggaraan kegiatan pembelajaran dilaksanakan (1) di dalam ruang/kelas atau di luar ruang/ekstern, (2) dalam suasana yang menyenangkan, (3) pengalaman kegiatan pembelajaran usia 4 - 6 tahun secara individu, kelompok kecil dan kelompok besar meliputi tiga kegiatan pokok yaitu pembukaan, inti, dan penutup (Direktorat Pembinaan PAUD, 2011: 29 - 30).

#### 1. Teori Belajar

Proses pembelajaran di TK menitikberatkan pada pembiasaan atau pengembangan pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, serta pengenalan budaya sekolah. Wood & Atfield (2005: 103 - 104) menyatakan bahwa hubungan sosial, yang menurut Vygotsky dikatakan sebagai "mengajar", adalah suatu hubungan satu per satu antara ahli dan pemula, atau siswa dengan guru. Piaget menyatakan bahwa ketika seorang guru mengajarkan sesuatu secara prematur kepada siswanya, ia akan menjadi penghalang anak untuk memahami materi yang diajarkan dan berdampak anak tidak memahaminya secara utuh. Pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara siswa dan guru. Dalam pandangan teori zona kultural, anak dapat belajar dengan memanfaatkan motivasi internal dan kemampuan yang dimilikinya, serta belajar akan lebih efektif bila difasilitasi oleh orang yang lebih berpengetahuan dan didukung oleh lingkungan belajar. Vygotsky menyatakan bahwa mengajar akan lebih efektif untuk meningkatkan prestasi siswa manakala bantuan diberikan dalam kerangka "ZPD", dan diberikan oleh orang

yang lebih terampil, lebih berpengetahuan, dan lebih berpengalaman.

Proses pembelajaran di TK akan lebih efektif apabila guru memiliki pemahaman yang mendalam tentang teori belajar. Selain itu, guru perlu memperhatikan dan mengimplementasikan teori belajar dalam pengelolaan proses pembelajaran agar minat anak terpenuhi dan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak. Beberapa Teori belajar di bawah sebagai berikut.

#### a. Teori Belajar Motorik

Teori belajar motorik melalui pentahapan dikembangkan pertama kali pada tahun 1967 oleh Paul Fitts & Michael Posner dan secara tradisional diterima sebagai model tahapan belajar klasik. Jack Adams mengembangkan teori belajar motorik utamanya pada tahun 1971, dan diikuti oleh Ann Gerilla mengembangkan aplikasi pembelajaran keterampilan motorik yang disajikan pada Quora tahun 1972 (Magill, 2015).

Magill (1993: 59-60) menyimpulkan bahwa Fitts & Posner membagi belajar motorik menjadi tiga tahapan. Pertama, tahap kognitif yang ditandai dengan sejumlah kesalahan dalam melakukan gerakan dan besarnya kesalahan yang dilakukan seperti gerakan motorik kasar. Kedua, tahap asosiatif yang ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan gerak. Gerakan yang dilakukan sudah cukup terkoordinasi dengan baik. Pembelajaran berlatih memperbaiki keterampilan motoriknya. Mereka mengembangkan kemampuan untuk mendeteksi beberapa kesalahan yang dilaksanakan ketika melaksanakan tugas gerak. Kondisi ini membekali mereka dengan pedoman khusus tentang cara melanjutkan latihan. Setelah banyak berlatih dan mendapatkan pengalaman, pembelajaran sampai pada tahap akhir belajar, yaitu tahap otonomi. Ketiga, tahap otonomi ditandai dengan kemampuan melakukan gerakan secara otomatis dan sebagai kebiasaan. Gerakan yang dilakukan tampak luwes dan berteknik tinggi. Seseorang tidak harus mengikuti seluruh hasil keterampilan tetapi harus belajar melakukan seluruh keterampilan secara-dlah tanpa dipikirkan.

Kontras dengan model Fitts & Posner, Adams mengajukan sebuah model tahapan belajar motorik hanya terdiri dari dua tahapan, yaitu (1) tahap motorik-verbale,



sebenarnya, tahap ini sama dengan tahapan kognitif dan asosiatif Piile & Posner, dan (2) tahap motorik yang sama dengan tahap motorik milik Piile & Posner. Teori lain yang perlu diperhatikan dalam pendidikan belajar motorik adalah *transfer of learning*. *Transfer of learning* biasanya didefinisikan sebagai pengaruh kepemilikan pengalaman berlatih keterampilan dan keterampilan lama terhadap belajar keterampilan baru atau terhadap kemampuan melakukan keterampilan pada situasi yang baru.

b. Teori Kognitif (Konstruktivistik)

Piaget membuat salah satu skema untuk menjelaskan bagaimana perkembangan kemampuan memahami dan mengorganisasikan pengalaman anak. Piaget (dalam Santrock, 2007: 46) menyatakan bahwa untuk memahami dunia secara aktif, anak-anak menggunakan skema (kerangka kognitif atau kerangka referensi). Cherry (2010) menambahkan bahwa Piaget mendefinisikan skema sebagai berikut.

*A schema describes both the mental and physical actions involved in understanding and knowing. Schemas are categories of knowledge that help us to interpret and understand the world. In Piaget's view, a schema includes both a category of knowledge and the process of obtaining that knowledge. As experiences happen, this new information is used to modify, add to, or change previously existing schemas.*

McLeod (2009) menyatakan bahwa Piaget (1952) menyarankan agar skema dipandang sebagai unit-unit pengetahuan, setiap unit berkaitan dengan satu elemen dunia, meliputi objek, tindakan dan konsep yang abstrak. Piaget meyakini kemandirian skema dalam perkembangan kognitif, dan menjelaskan bagaimana proses perkembangan atau pencapaiannya. Sebuah skema dapat didefinisikan sebagai kerangka representasi dunia dan mental yang terhalang. Keduanya dipergunakan untuk memahami dan merespon situasi yang dihadapi. Acunalnya adalah kita menyimpan representasi mental dan menggunakannya ketika membutuhkannya. Selanjutnya, Piaget memandang bahwa perkembangan intelektual sebagai suatu proses adaptasi (pergeseran)

terhadap dunia. Dua proses yang bertanggungjawab atas cara anak menggunakan dan mengadaptasi skema mereka, yaitu asimilasi (*assimilation*) dan akomodasi (*accommodation*). Asimilasi terjadi manakala seorang anak menggunakan skema (pengalaman) yang sudah dimiliki untuk mempelajari pengetahuan (objek atau situasi) baru. Akomodasi terjadi ketika skema (pengalaman) yang dimiliki tidak dapat mampu mengatasi masalah yang dihadapi, sehingga perlu disesuaikan agar dapat mengatasi objek atau situasi baru.

Piaget juga menyatakan bahwa untuk memahami dunia yang dibelakannya, anak-anak mengorganisasikan secara kognitif pengalamannya yang dimilikinya. Organisasi adalah konsep Piaget untuk menjelaskan usaha anak-anak mengelompokkan perilaku yang terpisah-pisah ke dalam urutan yang teratur, ke dalam sistem fungsi kognitif. Setiap level pemikiran akan diorganisasikan. Perbaikan terus menerus terhadap organisasi ini merupakan bagian inherent dari perkembangan anak. Setelah mempelajari cara menggunakan suatu alat, anak-anak akan mengaitkannya dengan penggunaan alat tersebut dengan penggunaan alat yang lain, atau mengorganisasikan pengetahuannya, agar mereka menguasai keahlian menggunakan alat tersebut. Dengan cara yang sama, anak-anak terus mengorganisasikan dan mengowidinasikan banyak cabang pengetahuan lainnya yang sering berkembang secara independen.

Untuk menjelaskan bagaimana anak bergerak dari satu tahap pemikiran ke tahap pemikiran selanjutnya, Piaget menggunakan istilah ekuilibrasi (*equilibration*). Ekuilibrasi adalah suatu mekanisme pergeseran pemikiran untuk menciptakan keseimbangan. Pergeseran ini terjadi manakala anak mengalami konflik kognitif atau disequilibrasi dalam upaya memahami dunia. Pada akhirnya, anak akan mampu memecahkan konflik tersebut dan mendapatkan keseimbangan atau ekuilibrium pemikiran. Piaget percaya bahwa ada gerakan kuat antara keadaan ekuilibrium kognitif dan disequilibrasi saat asimilasi dan akomodasi bekerja sama dalam menghasilkan perubahan kognitif. Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak terus menerus menghadapi kasus yang berlawanan dan tidak-konsisten.

Vygotsky mengembangkan teori *scaffolding* dan *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang menjelaskan perkembangan belajar anak yang dikaitkan dengan bantuan orang tua dan pengaruh lingkungan. Santrock (2007: 61) menyatakan bahwa untuk memahami belajar dan perkembangan anak perlu diperhatikan tiga klaim, yaitu (1) kemampuan kognitif anak dapat dipahami apabila kemampuan tersebut dianalisis dan diinterpretasikan secara *developmental*; (2) kemampuan kognitif dimediasi dengan kata, bahasa, dan bentuk wacana, yang berfungsi sebagai alat psikologis untuk membantu dan mentransformasikan aktivitas mental; dan (3) kemampuan kognitif berasal dari relasi sosial dan dipengaruhi oleh latar belakang sosinkultural.

Lebih lanjut, Santrock (2007: 62) menyatakan bahwa untuk melampaui ketiga klaim dasarnya, Vygotsky mengajukan konsep *ZPD*. *Zona perkembangan proximal* adalah jarak antara tingkat kemampuan aktual anak untuk memecahkan masalah sendiri dan kemampuan anak untuk memecahkan masalah setelah dibantu oleh orang dewasa. Artinya, *ZPD* adalah serangkaian tugas yang terlalu sulit untuk dikuasai anak secara mandiri tetapi dapat dipelajari dengan bantuan orang dewasa atau anak yang lebih mampu. Dengan demikian, batas bawah *ZPD* adalah tingkat kesulitan masalah yang dapat dipecahkan oleh anak secara independen. Batas atasnya adalah tingkat tanggungjawab atau tugas tambahan yang dapat diterima anak dengan bantuan instruktur yang mampu. Vygotsky memiliki keyakinan bahwa instruksi atau pengajaran memiliki pengaruh kuat terhadap perkembangan kognitif anak.

Selain *ZPD*, Vygotsky mengembangkan teori *Scaffolding*, suatu teknik untuk mengubah level dukungan. Santrock (2007: 63) menyatakan bahwa selama sesi pengajaran, orang yang lebih ahli (guru atau siswa yang lebih mampu) menyesuaikan jumlah bimbingannya dengan level kinerja murid yang telah dicapai. Ketika tugas yang akan dipelajari siswa merupakan tugas baru, maka instruktur menggunakan teknik instruksi langsung. Proses tersebut merupakan pengembangan pengetahuan dan kemampuan baru berdasarkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki anak dengan bantuan orang tuanya.

Vygotsky meyakini bahwa anak-anak menggunakan bahasa bukan hanya untuk berkomunikasi sosial, tetapi juga untuk merencanakan, dan memantau perilakunya sendiri dengan caranya sendiri. Penggunaan bahasa untuk mengatur dirinya sendiri dinamakan "percakapan batin" (*inner speech*) atau "percakapan pribadi" (*private speech*). Pembicaraan pribadi adalah alat penting bagi perubahan selama masa anak usia dini. Vygotsky percaya bahwa bahasa dan pikiran pada awalnya berkembang secara terpisah tetapi kemudian bergabung (Bostrom, 2007: 63).

c. Teori Perilaku (Behaviorisme)

Teori behavioristik berasal dari tradisi Lockean - yang menekankan pada proses tingkah laku dibentuk dari luar, oleh lingkungan eksternal. Crain (2007: 263-269) menyatakan bahwa bapak teori belajar modern adalah Ivan P. Pavlov. Pavlov memulai karyanya yang terkenal tentang refleks-refleks yang terkondisikan (*conditioned reflexes*). Minat ini muncul lewat penemuan lei dogsnya tentang sifat air liur pada anjing. Biasanya, anjing akan meneteskan air liur saat makanan menyentuh lidahnya - ini refleks bawaan. Namun, Pavlov memperhatikan bahwa anjingnya juga mengeluarkan air liur bahkan sebelum makanan ada di mulutnya. Anjing berliur ketika melihat makanan datang, bahkan yang lebih jauh lagi, ketika mendengar lengket langkah kaki mendekat.

Pavlov mengembangkan teori pengkondisian klasik (*classical conditioning*) berdasarkan percobaan ekstensif yang dilakukan pada tahun 1927 di awal abad ke-20. Pavlov seorang ahli Fisiologi Rusia tertarik dengan proses pencernaan, khususnya produksi cairan saliva dan "gastric" yang dihasilkan dari mencicipi makanan. Saliva karena pencicipan makanan dikenal sebagai sebuah refleks sebab saliva mengalir secara tidak sadar karena pengalaman makanan. Refleks dianggap sebagai bawah sadar bawaan yang tidak akan berubah. Namun, Pavlov menemukan bahwa respon refleks dapat dihasilkan oleh dua rangsangan yang berbeda, yaitu rangsangan yang menghasilkan saliva tanpa pengalaman sebelumnya (makanan), dan rangsangan yang dianggap oleh subjek sebagai isyarat adanya pengantaran makanan (*introduction*) (Davis dan Buskist, 2008: 2-3)



Dalam istilah Pavlov, pemberian makanan merupakan stimulus yang tidak dikondisikan (*unconditioned stimulus* - US) - Pavlov tidak perlu mengondisikan si hewan untuk menguarkur air liur jika melihat makan. Sebaliknya, cahaya lampu merupakan stimulus yang dikondisikan (*conditioned stimulus* - CS) - akhirnya perlu dikondisikan terlebih dahulu. Air liur terhadap makanan disebut reflex yang tidak dikondisikan (*unconditioned reflex* - UR), sedangkan air liur terhadap cahaya disebut reflex yang dikondisikan (*conditioned reflex* - CR). Proses seperti ini disebut pengondisian klasik.

Teori Pavlov kemudian dikembangkan oleh John W. Watson (Urati, 2007: 265-270). Watson adalah seorang behavioris - ia menyatakan bahwa psikolog maxinya mempelajari hanya tingkah laku yang tampak atau dapat dilihat. Dia juga seorang *environmentalist*. Salah satu minat utama Watson adalah pengondisian emosi. Dia mengklaim bahwa sejak dahulu kala, hanya ada tiga reaksi emosi yang belum dipelajari - rasa takut, rasa marah, dan rasa cinta. Sebenarnya, semua yang kita amati berasal dari tiga respon fisik yang berbeda ini, namun untuk sederhananya, kita bisa menyebut ketiganya emosi.

Salah satu eksperimen Watson dan Raynor yang sangat terkenal adalah pengondisian rasa takut. Anak kecil dibuat takut dengan tikus, kemunculan tikus dibarengkan dengan musik keras yang mengejutkan. Dampaknya, walaupun pertunjukan tikus tidak dibarengi dengan suara menepukkan tetapi anak kecil sudah ketakutan ketika melihat tikus. Akhirnya, rasa takut anak kecil yang dikondisikan kepada tikus merambat kepada segala sesuatu yang berbeda.

Sebaliknya dari pengondisian rasa takut, dikenal dengan desensitisasi sistematis yang merupakan salah satu modifikasi tingkah laku dari Jones. Subjek dibiarakan rileks dan secara bertahap dikenalkan dengan stimulus yang menakutkan. Peneliti memastikan bahwa subjek tidak merasa tertekan cemas setiap kali dihadapkan dengan stimulus yang menakutkan atau saat menjalani terapi. Secara bertahap, kalau demikian, subjek belajar untuk mengabaikan objek atau situasi tertentu dengan perasaan penakutannya ini, melebihi rasa takutnya.

Para terapis belajar terus mengembangkan model-model pengondisian, salah seorang ahli yang paling berpengaruh



adalah BF Skinner (Gade, 2007; 276-278). Skinner adalah seorang behaviorist yang ketat. Namun berbeda dengan Watson, model utama pengkondisian Skinner bukan Pavlovian. Respons-respon yang dipelajari Pavlov, kata Skinner paling baik jika dianggap sebagai responden saja. Ini adalah respon-respon yang secara otomatis diperoleh lewat stimuli yang sudah dikenal. Contohnya, pencernaan makanan secara otomatis memunculkan air liur, dan suara bisung otomatis memunculkan respon terkejut. Kebanyakan responden mungkin hanya reflek-reflek sederhana saja.

Justru kelas tingkah laku kedua yang paling menarik perhatian bagi Skinner adalah apa yang disebut dengan "operan". Di dalam tingkah laku operan, hewan percobaan tidak terkekang di dalam kurungan, seperti anjing-anjingnya Pavlov, melainkan bergerak bebas dan berkeliaran di lingkungannya. Untuk mempelajari pengkondisian operan, Skinner membuat sebuah alat yang kemudian dikenal dengan "Kotak Skinner". Meskipun kotak ini berukuran kecil, namun di dalamnya hewan dapat menjelajahi secara bebas.

Skinner tak diragukan lagi sudah memperluas jangkauan teori belajar. Setelah memperhatikan keterbatasan pengkondisian klasik dia pengkapanes sifat tingkah laku operan, dimana organisme bertindak bebas dan dikontrol oleh konsekuensi-konsekuensi tindakannya. Di dalam serangkaian studi yang cemerlang, Skinner menunjukkan bagaimana pengendalian semacam itu digunakan - melalui jadwal penguatan, pembatasan-pengaruh stimuli berbeda dan faktor-faktor lainnya. Lebih jauh lagi Skinner membuktikan dengan tegas pentingnya kepraktisan ide-idenya.

Dalam proses tersebut, Skinner banyak mengundang kontroversi atau tantangan dari berbagai pihak. Even sebagian pakar, melibednya dinilai mendukung praktik operantian - karena dia mengitmasi cara untuk mengontrol, memanipulasi, dan memprogram tingkah laku yang diinginkan atau tidak diinginkan. Skinner menjawabnya dengan menyatakan bahwa fakta menunjukkan bahwa lingkunganlah yang mengontrol tingkah laku, hanya saja bagaimana manusia memanfaatkan pengetahuan tentang lingkungan tersebut akan banyak tergantung pada dirinya sendiri.

#### d. Teori Kematangan (Maturation)

Teori Kematangan dikembangkan oleh Arnold Gesell (1880 - 1965). Gesell (Crain, 2007: 30 - 32) menyatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh dua faktor utama. Pertama, anak adalah produk dari lingkungannya. Kedua, dan ini yang lebih mendasar, perkembangan anak berasal dari dalam diri anak sendiri, yaitu berasal dari aksi gen-gen dalam tubuhnya. Proses tersebut disebut Gesell dengan Kematangan.

Ciri memakludkan perkembangan kematangan selalu terjadi dalam urutan tertentu. Urutan perkembangan kematangan yang disebabkan oleh cetak biru genetik, tidak pernah berjalan terbalik. Jantung selalu menjadi organ pertama yang berkembang dan berfungsi. Serupa itu, sel-sel yang berbeda-beda mulai membentuk system syaraf utama dengan tepat -yaitu otak dan syaraf tulang belakang. Perkembangan otak dan kepala secara utuh baru dimulai setelah bagian-bagian lain terbentuk seperti tangan dan kaki (Crain, 2007: 30).

Selain mengikuti prinsip urutan tertentu, kematangan dalam perkembangan pra-lahir dan pasca-lahir mengikuti prinsip *cephalocaudal*, yaitu kecenderungan perkembangan dari kepala-menjau-kaki. Setiap individu memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Semua perbedaan tingkat perkembangan individu tersebut sebagian besar dikendalikan oleh mekanisme genetik internal. Perkembangan individu juga dipengaruhi oleh lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan budaya.

Walaupun Gesell berkeyakinan bahwa lingkungan mempengaruhi perkembangan kematangan seseorang ia sangat menentang upaya yang mengajarkan hal-hal yang jauh di luar jadwal pertumbuhan anak-anak. Anak-anak akan duduk, berjalan, dan berbicara bila mereka telah siap, inaknaka sistem syaraf mereka telah cukup matang. Ketika saatnya tiba, anak-anak akan seoggap melaksanakan suatu tugas sesuai dengan desakan-desakan dari internal dirinya. Karenanya, pengajaran harus memperhatikan saat yang tepat agar memberikan dampak yang besar terhadap proses kematangan anak. Gesell memperingatkan agar jangan sampai terjadi ketidaktepatan pengajaran atau pengajaran supaya tidak terjadi ketegangan antara guru dan anak.

Gesell (Crain, 2007: 35-39) selanjutnya menyatakan bahwa manusia memiliki prinsip perkembangan lainnya, yaitu jalinan timbal-balik, asimetri fungsional, dan pengaturan diri. Jalinan timbal balik menunjukkan bahwa manusia berkembang berdasarkan karakter yang bersifat bilateral; manusia memiliki dua belahan otak, dua mata, dua tangan, dua kaki dan seterusnya. Tindakan kita memiliki kualitas yang dualistik, contoh meluruskan dan melipat kasa. Asimetri fungsional adalah kemampuan manusia untuk bertindak lebih efektif dari satu sudut pandang atau satu sisi. Melalui proses jalinan timbal-balik, manusia berupaya untuk mencapai keseimbangan dualitas sifatnya. Namun demikian, manusia jarang mampu mencapai keseimbangan sempurna atau simetris. Manusia lebih banyak memiliki kemampuan asimetris yang efektif.

Pengaturan diri merupakan mekanisme pengembangan intrinsik yang dimiliki oleh setiap individu. Berkat pengaturan dirinya, manusia memiliki kemampuan organisme untuk mempertahankan seluruh integritas kesetimbangannya. Karena proses pengaturan diri secara intrinsik yang dimilikinya, kadang-kadang menyebabkan anak-anak menolak untuk belajar hal-hal yang asing bagi mereka.

#### c. Teori Kecerdasan Majemuk

Teori kecerdasan majemuk dikembangkan oleh Howard Gardner. Gardner (2003: 36-53) menyebutkan bahwa manusia memiliki berbagai potensi untuk dikembangkan. Pengembangan potensi perlu dilakukan agar manusia memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam masyarakat. Ketidmampuan memecahkan masalah menyebabkan seseorang mampu mendekati situasi yang sarannya harus dicapai dan menemukan rute yang tepat menuju sasaran tersebut. Kemampuan tersebut disebut dengan kecerdasan. Terdapat delapan kecerdasan yang teridentifikasi, yaitu kecerdasan (1) linguistik, (2) logika matematika, (3) musikal, (4) kinestetik tubuh, (5) spasial, (6) naturalis, (7) interpersonal, dan (8) intrapersonal.

Teori kecerdasan majemuk dikembangkan untuk menantang kemampuan belajar manusia yang dapat tergantung kepada pengujian empiris. Berdasarkan teori ini, kecerdasan seseorang berkembang secara berbeda,



simbol dengan kemampuan membuat pola dasar, misalnya kemampuan untuk membedakan tinggi-rendahnya nada dalam kecerdasan musikal. Semua kemampuan mental ini muncul secara universal dan lebih mendominasi dalam tahun pertama kehidupan. Tahap berikutnya, kecerdasan diungkap melalui sistem simbol musik lewat lagu, pemahaman ruang lewat lukisan, gerakan badan lewat tarian. Setelah mengalami perkembangan, setiap kecerdasan bersama dengan sistem simbol menuju sistem penulisan. Dalam budaya kita, sistem penulisan ini pada umumnya dikuasai melalui pengalaman pendidikan formal.

#### E. Teori Pementakan Bahasa

Salah satu teori yang menyatakan bahwa manakah lahir dengan kemampuan untuk memperoleh bahasa dikemukakan oleh Noam Chomsky. Ia menyatakan bahwa seluruh anak memiliki suatu struktur atau mekanisme disebut *Language Acquisition Device (LAD)* yang memungkinkan mereka memperoleh bahasa. Dengan LAD, anak awal menggunakan seluruh bahasa lisan yang didengarnya untuk memproses sebagian besar kalimat gramatikal, bahkan kalimat yang belum pernah didengar sebelumnya.

Anak mendengar suatu bahasa tertentu dan memrosesnya untuk menyusun aturan gramatikal. Fakta bahwa anak-anak mengembangkan kalimat yang belum pernah mereka dengar sebetulnya sering dikutip sebagai alat bukti adanya kemampuan bawaan (*innate ability*) (Klein, 2007: 321). Akan jadi apa suatu bahasa apabila kita hanya mampu mereproduksi kalimat dan kata-kata yang kita dengar?

Kemampuan anak-anak pada beragam budaya dan lingkungan sosial untuk memperoleh bahasa pada usia relatif muda mendukung teori bahasa pemerolehan dan penggunaan bahasa bukan sekedar hasil peniruan atau pengajaran langsung. Sesungguhnya, anak-anak belajar bahasa tanpa pengajaran formal. Adanya periode sensitif perkembangan bahasa pada anak-anak merupakan hal yang sangat masuk akal dan memperoleh perhatian dari Montessori, ia percaya bahwa anak-anak memiliki dua periode sensitif perkembangan bahasa. Periode sensitif pertama berlangsung sejak lahir sampai usia tiga tahun.



Selama periode tersebut, anak-anak sadar menyerap bahasa dari lingkungannya. Periode sensitif kecerdasan berlangsung pada usia tiga tahun sampai usia 8 tahun. Selama periode ini, anak berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan bahasanya dan belajar bagaimana menggunakan kekuatan berkomunikasi (Nehls, 2010).

### g. Teori Keterikatan (Attachment)

Teori Attachment, berasal dari karya John Bowlby dan dikembangkan oleh Mary Ainsworth, adalah suatu teori psikologis, evolusioner, dan etologis yang menyediakan kerangka teoritis dan eksplanatif untuk menjelaskan *interpersonal relationships* antar manusia. Borthorn (2010) menyatakan bahwa Teori Attachment merupakan penjelasan tentang konsep yang berasal dari etologi, cybernetika, pemrosesan informasi, psikologi perkembangan, dan psikoanalisis. John Bowlby memformulasikan dasar-dasar teorinya. Bowlby mengubah cara berpikir kita tentang keterikatan anak dengan ibunya, dan ketergangguannya karena pemisahan (*separation*), penakutan (*deprivation*), dan kehilangan (*bereavement*). Inovasi metodologi dari Mary Ainsworth tidak hanya memungkinkan untuk menguji secara empirik beberapa pemikiran Bowlby, tetapi juga memperluas jangkauan teori di sendiri dan memungkinkan pengembangan teori baru yang dilakukan akhir-akhir ini.

Ainsworth menyumbangkan pengembangan konsep *the attachment figure* sebagai individu yang kokoh bagi seorang bayi untuk mengeksplorasi dunia di sekitarnya. Selanjutnya, ia memformulasikan konsep kepekaan seorang ibu terhadap isyarat dari bayi dan pesonannya dalam perkembangan pola keterikatan ibu-anak.

Lebih lanjut, Borthorn (2010) menyatakan bahwa Bowlby adalah orang pertama kali yang mengemukakan Teori Keterikatan secara formal. Teori ini dikembangkan dari konsep etologi dan psikologi perkembangan. Teori ini pertama kali dipresentasikan di *The British Psychological Society London*, dalam tiga makalah klasik, yaitu "The Nature of the child's tie to his mother" (1958), "Separation anxiety" (1959), dan "Grief and mourning in infancy and early childhood" (1960). Bowlby melengkapi ketiga makalah tersebut dengan dua makalah berikutnya, (yang tidak pernah dipublikasikan, 1962a dan

b) mengenai proses pertahanan yang berkaitan dengan perkembangan. Kelima makalah tersebut merupakan titik baru dari dasar-dasar Teori Keterikatan. Secara singkat, Teori Attachment digambarkan sebagai berikut.

*The most important tenet of attachment theory is that a young child needs to develop a relationship with at least one primary caregiver for social and emotional development to occur normally, or without this care, the child will often face permanent psychological and social impairment.*

*Within attachment theory, infant behaviour associated with attachment is primarily the seeking of proximity to an attachment figure in stressful situations. Infants become attached to adults who are sensitive and responsive to their interactions with them, and who remain as consistent caregivers for some months during the period from about six months to two years of age. During the latter part of this period, children begin to use attachment figures (usually parents) as a secure base to explore from and return to. Parental responses lead to the development of patterns of attachment; these, in turn, lead to internal working models which will guide the individual's feelings, thoughts and expectations in later relationships. Separation anxiety or grief following the loss of an attachment figure is considered to be a normal and adaptive response for an attached infant. These behaviours may have evolved because they increase the probability of survival of the child.*

Studi yang dilakukan oleh Mary Ainsworth pada tahun 1960-an dan 70-an berhasil mengintegrasikan konsep dasar Teori Keterikatan, dengan mengenalkan konsep "the Secure base" dan mengembangkan Teori Pola Keterikatan Bayi, yaitu: *secure attachment, avoidant attachment and anxious attachment*. Pola keempat adalah *disorganised attachment*, diturunkan kemudian.

#### ii. Teori Ekologi Perkembangan Manusia

Bronfenbrenner mengembangkan teori yang mengadopsi pengaruh budaya dan lingkungan terhadap perkembangan anak. Bronn (2004: 14) menyatakan bahwa Bronfenbrenner percaya bahwa interaksi dan pengalaman individu dalam

konteks sosial mempengaruhi tingkat perkembangan kemampuan dan pemahaman individu terhadap potensi yang dimilikinya. Model teorinya menempatkan manusia dalam berbagai lingkungan sosial - disebut ekologi perkembangan manusia - yang memungkinkan manusia melakukan studi interaksi secara sistematis dan menyediakan pedoman bagi penelitian di masa yang akan datang mengenai proses sosialisasi yang rumit.

Lebih lanjut, Berns (2004: 14) menyatakan bahwa ekologi mewakili interaksi antar manusia dan lingkungannya, termasuk proses psikologis, sosial, dan kultural sepanjang waktu. Menurut Teori Biologi Bronfenbrenner, terdapat empat struktur dasar - *microsystem, mesosystem, exosystem, dan macrosystem* - tempat terjadinya hubungan dan interaksi untuk membentuk pola yang mempengaruhi perkembangan manusia. Kerangka konseptual tersebut memungkinkan kita mempelajari anak-anak, keluarganya, sekolah, dan masyarakat sebagai sistem yang bergerak secara dinamis dipengaruhi oleh perubahan (*chronosystem*), seperti ekonomi, politik, dan teknologi.

Sistem mikro adalah lingkungan kecil tempat anak hidup di dalamnya. Berns (2004: 15) menyatakan bahwa sistem mikro anak merujuk kepada kegiatan dan hubungan penting dengan pihak lain yang dialami oleh anak dalam lingkungan kecil abstrak, seperti keluarga, sekolah, teman sejawat, atau masyarakat. Keluarga merupakan lingkungan yang memberikan pengasuhan, pengasuh, dan berbagai kesempatan. Anak yang tidak dicintai atau disayangi secara memadai akan bermasalah dalam perkembangannya. Selain oleh keluarga, anak akan dipengaruhi oleh teman sebaya, masyarakat atau lembaga dalam skala yang kecil.

Struktur dasar kedua adalah sistem meso, merupakan relasi antara dua atau lebih sistem mikro, seperti hubungan sekolah dan keluarga, atau keluarga dengan teman sejawat. Dampak dari sistem meso adalah anak tergarut kepada intensitas hubungan yang terjadi. Bronfenbrenner mencontohkan anak yang pergi sendirian pada saat pertama masuk akan mengalami hubungan tunggal antara sekolah dan rumah, yaitu anak sendiri. Keterkaitan yang kecil antara rumah dan sekolah dalam hal nilai-nilai, pengharapan, dan pengalaman sosialnya



akan menyebabkan prestasi akademik anak tidak baik. Sebaliknya, bila hubungan keluarga kuat, maka anak akan mencapai prestasi akademik tinggi (Barns, 2004: 16).

Struktur dasar ketiga adalah sistem ekso. Barns (2004: 16) menyatakan bahwa ekso berarti di luar (outside), yaitu lingkungan tempat anak-anak tidak berpartisipasi aktif di dalamnya, tetapi ia memiliki pengaruh terhadap salah satu sistem mikro anak-anak. Contohnya, pekerjaan orangtua, kebijakan bupati, atau jaringan dukungan sosial orangtua. Pengaruh sistem ekso terhadap anak berlaku secara tidak langsung melalui sistem ekokorenya.

Sistem makro adalah konteks sosio-kultural yang lebih besar tempat anak hidup. Barns (2004: 17) menyatakan bahwa sistem makro terdiri dari masyarakat dan subkultur yang dimiliki oleh anak, merujuk kepada sistem keyakinan, gaya hidup, pola interaksi sosial, dan perubahan hidup. Contohnya, budaya timur-barat, ekonomi nasional, budaya politik, etnis, status negara (berkembang atau industri), ideologi demokrasi mempengaruhi bagaimana sekolah berkomunikasi dengan keluarga.

Sistem berikutnya adalah interaksi sistem ekologi sepanjang waktu atau sistem krono (chronosystem), yaitu proses evaluasi sistem eksternal yang berlangsung sepanjang waktu atau pembentukan pada kejadian dan transisi lingkungan yang berlangsung sepanjang kehidupan. Perubahan temporal tersebut menghasilkan kondisi baru yang mempengaruhi perkembangan anak. Contohnya, pemembakan di sebuah sekolah Colorado mempengaruhi prosedur keamanan dalam sekolah, menyebabkan pemasangan pendeteksi logam, pengangkatan penjaga keamanan (satpam), dan penetapan "zero tolerance" bagi siswa yang agresif (Barns, 2004: 19).

Wood & Attneil (2005: 103 - 104) menyatakan bahwa hubungan sosial, yang menurut Vygotsky ditekankan sebagai "mengajar", adalah suatu hubungan satu per satu antara ahli dan pemula, atau siswa dengan guru. Piaget menyatakan bahwa ketika seorang guru mengajarkan sesuatu secara prematur kepada siswanya, ia akan menjadi penghalang anak untuk memahami materi yang diajarkan dan berdampak anak tidak memahaminya secara utuh. Pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara siswa dan guru. Dalam pandangan teori sosio-kultural, anak dapat belajar dengan memunculkan motivasi internal dan

kemampuan yang dimiliki, serabelajar akan lebih efektif bila dibantu oleh orang yang lebih berpengalaman dan didukung oleh lingkungan tujuan.

Menurut Vygotsky, belajar akan lebih efektif untuk meningkatkan prestasi siswa manakala bantuan diberikan dalam kerangka ZPD, dan diberikan oleh orang yang lebih terampil, lebih berpengalaman, dan lebih berpengalaman. Proses pembelajaran di TK akan lebih efektif apabila guru memiliki pemahaman yang memadai tentang teori belajar.

##### 5. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Memahami dan mengetahui bagaimana cara menggunakannya secara tepat sangat penting agar pembelajaran berlangsung secara efektif. Penilaian membantu guru mengenal kelebihan dan kebutuhan peserta didik serta memantau kemajuannya manakala pembelajaran sedang dan telah berlangsung.

Chen & McNamee (Kempaine & Johnson, 2011: 265) menyatakan bahwa salah satu tugas terulit dan terpenting adalah bagaimana menilai anak-anak secara individual dengan tepat dan menggunakan hasil penilaian tersebut secara efektif untuk mengoptimalkan perkembangan belajar. Guru yang dapat menilai dengan baik akan menjadi guru yang lebih baik. Bila guru adalah penilai yang teliti, ia tahu apa yang telah dikuasai anak dan apa yang sedang menjadi peleari.

Penilaian adalah proses pengamatan, pencatatan, pemrosesan, dan pendokumentasian apa yang dilakukan anak sebagai dasar untuk membuat keputusan pendidikan yang akan mempengaruhi anak dan melaporkannya kepada pihak yang berkepentingan (Marrison, 2012: 158). Direktorat Pembinaan PAUD (2011: 31 – 33) menyarankan agar penilaian di TK dilakukan melalui pengamatan, tugas, unjuk kerja, pencatatan anekdot, persepapan/dialog, laporan orangtua, dan dokumentasi hasil karya anak (portofolio), serta deskripsi profil peserta didik. Informasi yang dikumpulkan mencakup seluruh tingkat pencapaian perkembangan peserta didik termasuk data tentang status kesehatan, pengamahan, dan pendidikan. Informasi yang diperoleh perlu dilah, dilaporkan dan ditindaklanjuti.

Arita Yus (2011: 65-92) dan McLachlan, Flear, & Edwards (2010: 131-133) menyatakan bahwa terdapat dua metode



penilaian, yaitu (1) tes, dan (2) nontes. Dalam dua metode tersebut, beberapa alat penilaian yang dapat digunakan, yaitu:

- a. Metode Tes: dalam metode tes terdapat dua jenis tes, yaitu tes standar (baku): tes inteligensi, minat, bakat, dan kepribadian; dan tes buatan guru yang berbentuk tes informal.
- b. Metode Nontes: alat penilaian nontes yang sering dipergunakan di TK adalah pemberian tugas, wawancara dan percakapan, observasi (pengamatan)/lembar pengamatan terstruktur atau daftar periksa pengamatan guru, penilaian diri sendiri, catatan anekdot, catatan harian/narasi, lembar pemeriksaan kesehatan harian, lembar catatan dan frekuensi waktu (catatan menyeluruh dan lengkap/*running record*, catatan specimen/*specimen records*, *line sampling*, *area sampling*, skala penilaian (*rating scale*), dan Portofolio.

Penilaian di TK mengandung empat kegiatan utama yang merupakan rangkaian kerja guru, yaitu: (1) pengamatan (*observation*): proses memperhatikan siswa saat melakukan suatu kegiatan bermain dan belajar; (2) pencatatan (*recording*): proses mendokumentasikan (mencatat) berbagai kegiatan atau kegiatan tertentu yang diamati dengan baik; (3) pengkajian (*analysis*) terhadap informasi dan data yang diperoleh untuk dibuat keputusannya; dan (4) pelaporan (*reporting*): proses penyampaian informasi kepada manajemen dan orang tua dalam bentuk laporan, baik lisan maupun tertulis maupun tulisan.

### C. Prinsip-prinsip Pembelajaran TK

Seperti telah dikemukakan di bagian depan bahwa proses pembelajaran di TK merupakan upaya pembiasaan dan pengembangan, karenanya pembelajaran di TK seharusnya bersifat atraktif dan edukatif. Pembelajaran demikian merupakan proses yang diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, mendorong, menantang, memotivasi anak untuk berperan aktif, dan memberikan kesempatan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian anak selaras dengan bakat, minat, dan tahap perkembangan anak.

Yuliani K. Sujiono (2009: 84-95) menyatakan bahwa proses pendidikan bagi anak usia dini menggunakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu (1) berorientasi pada kebutuhan anak, (2) berorientasi pada perkembangan

anak, (3) memanfaatkan bermain sebagai wahana belajar, (4) menggunakan pembelajaran bersifat aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, (5) memanfaatkan pembelajaran terpadu, dan (6) melakukan pengembangan kecakapan hidup (*life skills*).

Selain memperhatikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, proses pembelajaran anak usia dini perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran, seperti dikemukakan dalam buku Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak dari Direktorat Pembinaan TK/SD, Ditjen Mandiwasemen Depdiknas (2008: 13-14) sebagai berikut.

1. Pembelajaran seyogyanya membimbing anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Upayakan agar anak senang dengan suasana belajar sehingga ia memiliki kesan yang menyenangkan terhadap proses belajar. Dengan kesan tersebut, anak akan senang untuk belajar dan diharapkan menjadi seorang anak yang aktif belajar.
2. Perencanaan sensori dan motorik ideal dalam proses pembelajaran, yaitu belajar melalui sensori dan motorik indranya, karenanya pembelajaran harus mampu memanfaatkan sensori dan motorik anak dan pembelajaran harus pula memberi kesempatan bagi sensori dan motorik untuk berkembang secara optimal.
3. Pengorientasian pada **Kebutuhan Anak Kegiatan** pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak pada usia dini sedang membutuhkan proses belajar untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan pada kebutuhan setiap anak.
4. Penyesuaian dengan tahapan perkembangan anak. Pembelajaran memberikan stimulus agar anak berpikir melalui benda konkrit sebagai contoh konsep yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran, guru seyogyanya menyajikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, karenanya perbedaan individual perlu diperhatikan. Selain itu, perlu pula diperhatikan cara belajar anak yang pertumbuhannya melalui cara dari sederhana ke rumit, dari konkrit ke abstrak, dari gerakan ke verbal, dan dari ke-aku-an ke rasa sosial.

5. Pemenuhan lingkungan, anak belajar dari lingkungannya. Kelemahan pembelajaran disenyapkan memanfaatkan lingkungan dan mendekati anak dengan lingkungan sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Namun demikian, lingkungan belajar seyogyanya tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya, sehingga tidak membedakan antara nilai-nilai yang ada di rumah dan nilai-nilai yang dipelajari di sekolah ataupun nilai-nilai yang ditemui di lingkungan sekitar. Guru harus sensitif terhadap karakteristik budaya setiap anak.
6. Pemanfaatan stimulasi terintegrasi. Memperhatikan perkembangan anak yang bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan, maka kemajuan perkembangan satu ranah akan mempengaruhi perkembangan ranah lainnya. Anak masih memiliki sifat memandang segala sesuatu sebagai satu kesatuan, bukan bagian per bagian. Karenanya, agar pengondisian sesuai dengan sifat anak, maka stimulasi harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh ranah potensi anak dapat mengalami perkembangan secara berkelanjutan.
7. Bermain Sebagai Belajar atau Belajar Semaya Bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di TK. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah dikuasai oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memodifikasi objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.
8. Penggunaan Pendekatan Tematik. Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tema dipilih dan dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat.
9. Penyediaan lingkungan kondusif. Lingkungan pembelajaran seyogyanya diciptakan sedemikian sehingga menarik dan menyenangkan serta mengembangkan sifat demokratis anak agar mereka selalu berah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan. Ruang dan lingkungan

Isik perlu memenuhi persyaratan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam belajar sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah, baik dengan guru dan temannya.

10. Pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar, dan bisa memopulerkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Setiap episode pembelajaran diarahkan untuk memotivasi perkembangan seluruh potensi anak. Karenanya, proses pengajaran dan pembelajaran seyogyanya memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yang tersedia, antara lain lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh guru. Pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar dimaksimalkan agar anak dapat bereksplorasi dengan beragam benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran jika memungkinkan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kelancaran kegiatan, misalnya VCD, televisi, komputer, dan internet.
11. Pengembangan suasana demokratis. Proses pembelajaran di TK perlu mendorong anak untuk berani berpendapat atau berbicara. Selain itu, pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir, bertindak, dan berekspresi secara bebas serta bertanggung jawab sesuai dengan sifat anak-anak yang masih polos dan suka obrolan.
12. Pengembangan Kecakapan Hidup. Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup umum (*general life skills*) yang perlu dimiliki oleh anak usia TK. Proses tersebut dilakukan melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang tumbuhkembang kemandirian, kedisiplinan dan kemampuan sosialisasi, serta memperoleh keterampilan dasar yang bermanfaat bagi kehidupan kesehariannya.
13. Pengekspresian pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Guru perlu menyediakan proses pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Dengan proses pembelajaran demikian, anak akan memperoleh kesempatan dan menemukan wahana bagi

tumbuhkembang yang optimal sehingga memiliki landasan yang kokoh untuk menyongsong masa depan yang cerah.

#### D. Metode Pembelajaran TK

Agar tugas perkembangan tersebut dapat terlaksana dan tercapai, guru TK harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus memperhatikan muatan pembelajaran yang akan disampaikan, karakteristik anak, kemampuan guru sendiri, dan kemampuan sekolah untuk menyediakan sarana prasarana yang diperlukan.

Sebelum mendiskusikan beberapa metode pembelajaran yang sering dipergunakan dalam proses pembelajaran di TK, penulis merasa perlu untuk menyempitkan definisi metode pembelajaran menurut beberapa ahli. Vera Sudjana (2010: 76) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan oleh guru untuk membangun interaksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. M. Sobry Sutisna (2009: 88) menambahkan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara penyajian materi pelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ditambahkan oleh Gerlach dan Ely (1980:14) bahwa metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai rencana yang sistematis untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi metode pembelajaran yang dikemukakan beberapa ahli tersebut di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun agar terjadi interaksi dan proses belajar yang nyata dan praktis pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, Mosalichetasa (2004: 24-29) menyarankan agar guru TK mempergunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak TK, materi yang akan disampaikan. Penjelasan metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran di TK disajikan sebagai berikut.

##### 1. Bermain

Bermain merupakan bermain bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat intrinsik,



luas, dan bahan-bahan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif difransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa. Bermain memiliki makna penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Frank dan Caplan menyatakan bahwa bermain memiliki makna bagi anak-anak. Ciri karena bermain memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan anak-anak, pelaksanaan kegiatan bermain merupakan keperluan bagi TK dan tidak boleh diabaikan sama sekali bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar (Moedikhaton, 2004: 24-25).

2. Metode Karyawisata

Melalui karyawisata, anak TK akan memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, mendapatkan informasi, atau menguji segala sesuatu secara langsung (Hildebrand, 1986). Karyawisata membawa anak ke objek-objek tertentu sebagai pengayaan pengalaman, pemberian pengalaman belajar yang tidak diperoleh anak di ruang kelas (Walter dan Mallon, 1981), dan memberikan kesempatan anak untuk mengobservasi dan mengalami sendiri dari dekat (Foster dan Huddleys, 1959). Melalui karyawisata semakin penting bagi perkembangan anak karena karyawisata dapat membangkitkan minat anak, memperluas pengetahuan informasi, dan memperkaya lingkup program kegiatan belajar anak, seperti melihat beragam hewan, mengamati proses pertumbuhan, tempat-tempat wisata dan pengelolaannya, berbagai macam transportasi lembaga sosial dan budaya (Moedikhaton, 2004: 25-26).

3. Metode Bercakap-cakap

Bercakap-cakap berarti saling mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara verbal (Hildebrand, 1986) atau mewujudkan kemampuan bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bercakap-cakap mempunyai makna penting bagi perkembangan anak karena bercakap-cakap dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan keterampilan melakukan kegiatan bersama, dan meningkatkan kemampuan menyatakan perasaan, dan gagasan atau pendapat secara verbal (Moedikhaton, 2004: 26).

#### 4. Metode Ber cerita

Bercerita merupakan cara untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Gordon dan Brown, 1986). Bercerita juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Keterlibatan anak dengan dongeng yang diceritakan akan memberikan suasana segar, menarik, dan menjadi pengalaman yang unik bagi anak. Beberapa macam teknik mendongeng yang dapat dipergunakan, yaitu membaca langsung dari buku cerita, menggunakan ilustrasi suatu buku sambil menceritakan cerita, menceritakan dongeng, bercerita dengan menggunakan papan flanel, bercerita dari majalah bergambar, bercerita melalui filmstrip, cerita melalui lagu, dan cerita melalui rekaman gambar (Maslichatun, 2004, 26-27).

#### 5. Metode Demonstrasi

Demonstrasi merupakan kegiatan untuk menunjukkan, memperjelas, dan menjelaskan suatu fakta/peristiwa/konsep. Dengan demonstrasi, guru menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan suatu secara bertahap dan sistematis. Melalui demonstrasi, anak diharapkan dapat mengenal dan memahami langkah-langkah untuk mengerjakan suatu pekerjaan. Dengan demonstrasi, anak mengalami secara konkrit gagasan, konsep, prinsip, dan peristiwa yang dipergunakan (Maslichatun, 2004, 27).

#### 6. Kegiatan proyek

Pendekatan proyek digambarkan oleh Chard (1998) sebagai *"in depth study of a topic or a theme"*, atau suatu studi mendalam mengenai suatu topic atau suatu tema. Bagian penting dalam pendekatan proyek adalah memusatkan perhatian pada menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai sebuah topik yang dibicarakan oleh anak, guru, atau guru bekerjasama dengan anak (Gillispie, 2000; Helm & Katz, 2001). Sebagian dari menggunakan istilah investigasi untuk melakukan pekerjaan proyek (Seefeldt & Wasic, 2008, 205-206). Metode proyek merupakan salah satu metode yang dipergunakan untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Cara ini tepat untuk mendorong anak untuk melakukan kerjasama secara spontan hari. Kerjasama dilaksanakan secara terpadu untuk mencapai tujuan bersama. Metode

proyek-cerak untuk mengembangkan ranah kognitif, social, motorik, kreatif, dan emosional (Moslichatoen, 2004: 27-28).

#### 7. Metode Pemberian tugas

Pemberian tugas merupakan metode pembelajaran dengan memberikan tugas pekerjaan tertentu kepada anak. Tugas diberikan secara langsung oleh guru atau dilaksanakan oleh anak. Dengan pemberian tugas, anak dapat melaksanakan kegiatan secara nyata dan menyelesaikannya secara tuntas. Tugas dapat diberikan secara perorangan atau kelompok. Pemberian tugas memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif, kemampuan mendengarkan dan menangkap makna, kemampuan kognitif, dan kemauan untuk bekerja sampai tuntas (Moslichatoen, 2004: 28-29).

### E. Model Pembelajaran TK

Pembelajaran di TK merupakan proses penanaman dalam rangka pengembangan moral, agama, disiplin, perasaan dan emosi, kemampuan bermasyarakat, dan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan bahasa, daya pikir, daya cipta, keterampilan, dan jasmani. Bagian ini akan membahas secara rinci, model pembelajaran di taman kanak-kanak. Konsep model pembelajaran perlu dibahas secara rinci agar tidak terjadi kesalahpahaman dan terjadi kesamaan persepsi dalam pengkajian dan peninjauan model pembelajaran. Selain itu, pembahasan tentang konsep model pembelajaran diperlukan sebagai landasan untuk membahas Majeda berbasis Dolahan anak.

Model pembelajaran di taman kanak-kanak merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Sebelum sampai pada pemilihan model pembelajaran, perencanaan pembelajaran dimulai dengan penetapan silabus, kemudian dikembangkan menjadi program semester (promes), atau kegiatan mingguan (SKM) dan dirinci ke dalam Rencana kegiatan harian (RKH). Karena itu, model pembelajaran merupakan gambaran konkrit mengenai kegiatan kegiatan yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai RKH yang telah disusun.

Eggen dan Kauchak (2013: 7) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pendekatan spesifik dalam belajar mengajar yang memiliki tiga ciri, yaitu (1) tujuan apa yang ingin dicapai



oleh siswa, (2) fase atau serangkaian langkah yang akan ditempuh selama proses pembelajaran berlangsung, dan (3) fondasi atau landasan berupa teori dan penelitian tentang pembelajaran dan materi.

Jayne, Weil, dan Guboun (2009: 30-31, dan 76-77) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan perancangan dan penyusunan lingkungan agar siswa dapat berinteraksi dengan materi dan lingkungan belajar dengan baik, penggambaran perilaku guru saat proses berlangsung. Model pembelajaran memiliki empat kelompok, yaitu (1) *the information processing*, (2) *the social*, (3) *the personal*, dan (4) *the behavioral systems*. Komponen model pembelajaran meliputi (1) sintaks atau struktur pembelajaran adalah langkah-langkah atau tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan, (2) sistem sosial adalah lingkungan belajar yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran, (3) peran/tugas guru yang dikerjakan selama proses pembelajaran berlangsung, dan (4) sistem pendukung yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran.

Direktorat Pembinaan TK/SD (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang menggambarkan rincian proses kegiatan dan penciptaan situasi lingkungan yang mendukung anak untuk berinteraksi dalam pembelajaran agar terjadi perkembangan pada diri anak. Komponen model pembelajaran meliputi (1) konsep, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi/topik-subtema, (4) langkah-langkah pembelajaran, (5) alat/number belajar, dan (6) penilaian hasil belajar.

Memperhatikan pendapat para ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan mengenai rincian proses kegiatan interaksi antara siswa, guru, materi, dan penataan lingkungan belajar agar terjadi proses pembelajaran yang menimbulkan perubahan ke arah perkembangan yang lebih baik. Komponen model pembelajaran terdiri atas (1) konsep, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi/topik-subtema yang akan dipelajari, (4) sintaks atau langkah-langkah pembelajaran, (5) kegiatan guru dan siswa, dan (6) penilaian hasil pembelajaran.

Para guru taman-kanak-kanak dapat memilih beberapa model pembelajaran yang dapat dilaksanakan di TK. Di Indonesia, hasil studi pustaka dan studi lapangan, menunjukkan bahwa terdapat lima model pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran di TK (Direktorat Pembinaan TK/SD, 2008: 19-20). Model pembelajaran tersebut adalah (1) model pembelajaran klasikal, (2) model pembelajaran kelompok dengan kegiatan

pengajaran, (3) model pembelajaran berdasarkan sudut sudut kegiatan, (4) model pembelajaran siswa, dan (5) model pembelajaran berdasarkan sentra. Kelima model pembelajaran memiliki landasan teori belajar, filosofi pembelajaran, dan tujuan masing-masing.

Penjelasan mengenai kelima model yang dikutip dari buku "Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak" yang dikembangkan oleh Direktorat Pembinaan TK/SD (2008: 19-75) disajikan sebagai berikut.

#### 1. Model Pembelajaran Klasikal

Model pembelajaran ini merupakan model yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran pada masa awal perkembangan TK, dan di TK-TK yang sedang memulai layanannya, serta TK yang memiliki keterbatasan sumber daya. Minat dan kebutuhan anak secara individual kurang diperhatikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran lebih pemenuhan kebutuhan secara klasikal. Sana dan sarana pembelajaran yang tersedia cukup terbatas dan kurang memperhatikan minat dan kebutuhan masing-masing anak secara individu.

Model pembelajaran klasikal merupakan suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh siswa pada waktu yang sama dalam satu kelas untuk melaksanakan kegiatan yang sama. Siswa belajar dalam satu kelas (klasikal). Guru menjelaskan materi ajar, siswa secara rekur mendengarkan dan mengikuti apa yang disampaikan oleh guru dengan duduk manis di bangkunya masing-masing. Siswa mengikuti perintah guru secara patuh. Kegiatan belajar dimulai dengan kegiatan pendahuluan, diteruskan dengan kegiatan inti, diselingi istirahat dan makan, dan ditutup dengan kegiatan penutup.

#### 2. Model Pembelajaran Berdasarkan Kelompok dengan Kegiatan Penguasaan

Dalam pembelajaran ini, siswa melaksanakan kegiatan belajar dalam beberapa kelompok, biasanya 3 kelompok. Setiap kelompok melaksanakan tugas belajar masing-masing yang berbeda-beda. Dalam satu pertemuan anak harus menyelesaikan 2 - 3 kegiatan dan secara bergantian. Bila dalam kegiatan kelompok, ada anak yang sudah dapat menyelesaikan tugas lebih cepat, anak tersebut dapat melanjutkan kegiatan lain di kelompok yang berbeda asal



tersedia tempatnya. Bilamana tidak ada tempat baginya, anak tersebut dapat bermain dalam kegiatan pengamatan. Untuk mengantisipasi kebutuhan yang beragam, dalam lokasi kegiatan pengamatan sebaiknya disediakan alat alat yang bervariasi, sering diganti sesuai dengan tema/sub tema.

Kegiatan belajar dimulai dengan kegiatan pendahuluan secara klasikal dalam rangka memula pembelajaran dan menaktifkan perhatian siswa. Kemudian, kegiatan ini bertisi 3 kelompok kegiatan yang dikerjakan secara bergantian oleh siswa. Kegiatan yang dikerjakan berupa kegiatan bermain yang memfasilitasi siswa untuk melakukan eksplorasi dan percobaan. Kegiatan tersebut diharapkan dapat mengembangkan konsentrasi, pengertian, inisiatif, kemandirian, ketelitian, dan kebiasaan kerja keras, dan hidup sehat. Kegiatan ini diselingi dengan istirahat dan makan siang. Waktu istirahat yang tersedia dapat dipergunakan oleh anak untuk bermain di playground. Kegiatan belajar diakhiri dengan kegiatan penutup.

### 3. Model Pembelajaran Berdasarkan Sudut

Langkah langkah pembelajaran hampir sama dengan model area, namun sudut-sudut kegiatan merupakan pusat kegiatan. Pada kondisi tertentu, dalam satu sudut kegiatan dimungkinkan anak mengerjakan lebih dari satu kegiatan. Jumlah sudut yang disediakan dalam satu hari pembelajaran tidak ditentukan secara kaku, tetapi bersifat luwes disesuaikan dengan jumlah siswa dan program yang disusun. Alat-alat kegiatan yang disediakan seyogyanya lebih beranekaragam, sering diganti sesuai dengan tema dan sub tema yang akan disajikan.

Sudut-sudut kegiatan yang disediakan dapat ditempatkan dalam satu ruang kelas atau di ruang tersendiri sesuai dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang dimiliki. Sudut-sudut kegiatan meliputi hal-hal berikut ini:

- 1) Sudut ke-Tuhan-an: dalam sudut ini disediakan peralatan peribadahan, gambar-gambar keagamaan, model tempat-tempat ibadah, dan peralatan yang menunjang pemahaman anak terhadap agama dan keberagamaannya.
- 2) Sudut keluarga: untuk mengaitkan konsep keluarga serta kehidupan sosial kepada anak, sudut ini menyajikan ruang dan kursi tamu, meja-kursi makan, peralatan dapur, ruang dan peralatan tidur, berbagai jenis benda, dan peralatan rumah tangga lainnya.

- 3) Sudut alam sekitar dan pengetahuan untuk mengenalkan dan memahamkan anak kepada alam sekitar dan pengetahuan disajikan apasitiou, display benda-benda atau objek pengetahuan, kerang, biji-bijian, bahan-bahan, deburan, neraca, kaca pembesar, magnet, kompas, dan peralatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya,
- 4) Sudut pembelajaran: menyediakan berbagai alat dan peralatan untuk pekerjaan fisik dan pembangunan konstruksi, seperti balok kayu, alat pertukangan, miniatur berbagai jenis alat transportasi.
- 5) Sudut kebudayaan: untuk mengenalkan budaya dan hasil olah pikir manusia kepada anak, sudut ini menyediakan peralatan musik, perpustakaan, alat pengenalan bentuk, warna, konsep bilangan, simbol-simbol, alat stimulus kreativitas.

Penempatan sudut-sudut kegiatan disesuaikan dengan kondisi sekolah, dapat diletakkan di dalam satu kelas atau di ruang yang berbeda. Kegiatan belajar berlangsung melalui tahapan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup. Ketika kegiatan belajar pada sudut kegiatan dalam kegiatan inti sedang berlangsung, guru tidak hanya berada di satu sudut kegiatan, tetapi ia berkeliling untuk memberikan bimbingan bagi siswa yang mengalami kesulitan atau memberikan bantuan bagi siswa yang membutuhkannya.

#### 4. Model Pembelajaran Berbasis Area

Model pembelajaran ini lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih/menentukan kegiatannya sendiri sesuai dengan minat masing-masing. Pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan khusus anak dan menghonori keragaman budaya yang dititikberatkan pada (1) pengembangan pengalaman belajar pribadi setiap anak, (2) bimbingan anak untuk menentukan pilihan dan mengambil keputusan, serta (3) pelibatan keluarga dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran area menyiapkan anak untuk memiliki landasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai sebagai bekal menghadapi tantangan masa kini dan masa yang akan datang. Tiga landasan utama dalam pembelajaran area adalah (1) teori konstruktivistik, (2) selaras dengan tahapan perkembangan (*developmentally appropriate*), dan (3) pendidikan progresif.

Pembelajaran berdasarkan area menggunakan 10 area sebagai tempat pembelajaran. Ke-10 area tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Area Agama menyediakan materi tempat ibadah, tata cara peribadatan, alat dan peraturan peribadatan agama Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, Kong Hucu.
- 2) Area Balok menyediakan berbagai bentuk, jenis, ukuran, dan warna balok, lego, litro sejenis dan berpasangan, berbagai jenis minitaur atau transparansi, lembaran rambu lalu lintas, berbagai jenis ukuran-warna kartus.
- 3) Area Bahasa menyediakan kartu nama-nama hari, kartu kategori, kartu gambar berseri, buku-buku cerita, boneka tangan, panggung boneka, papan planis, bermacam-macam angka anak-anak, surat kabar.
- 4) Area Drama menyediakan berbagai properti untuk bermain peran, seperti tiruan berbagai jenisian profesi, peralihan rumah tangga, peralatan listrik, peralatan pertukangan.
- 5) Area Berhitung/Matematika menyajikan alat dan peralatan untuk belajar berhitung dan matematika, seperti lambang hitungan, kepang geometri, kartu angka, puzzle, papan hitung, ukuran panjang-pendek, ukuran tebal-tipis, penggaris meteran, berbagai jam.
- 6) Area IPA menyediakan berbagai tiruan hewan, gambar-gambar pertumbuhan dan perkembangan tanaman (siji-biji, bunga-bungaan, umbi-umbian), hewan, dan manusia, contoh batuan dan pepohonan, berbagai gelas, benda-benda kasar dan halus, benda-benda untuk mengenal rasa, berbagai macam bumbu dan rempah-rempah, dan alat pengenalan aroma.
- 7) Area Musik menyediakan atau menyajikan berbagai alat musik seperti gitar, organ/piano, angklung, kulintang, gendang, rebana, seruling, dan harmonika. Selanjutnya, alat musik yang disajikan disesuaikan dengan kemampuan daerah masing-masing.
- 8) Area Seni/Motorik menyiapkan anak untuk mengembangkan keakapian seni dan kemampuan fisik motorik, seperti meja gambar, krayon, pensil warna, spidol warna, buku gambar, keris lipat, kertas koran, lem, ganting kertas warna, kertas kado, dan peralatan bermain lainnya.



- 9) Area Pasir dan Air menyediakan bak pasir, bak air, aquarium, ember kecil, gayung/udak, botol-tabung-cangkir plastik, cetakan-cetakan, dan pernak-pernik tanaman.
- 10) Area Membaca dan Menulis disediakan untuk mengembangkan kemampuan membaca dan menulis. Alat dan peralatan yang disiapkan adalah buku-buku bacaan, buku tulis, pensil warna, kartu huruf/abjad, kartu kategori, kartu gambar, spidol, ballpoint, kartu foto dan plano.

Untuk satu hari kegiatan pembelajaran, guru perlu menyiapkan minimal empat area yang dilengkapi dengan alat bermain/alat peraga dan sarana pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan. Kegiatan belajar dimulai dengan kegiatan pendahuluan berupa pembiasaan, member salam dan berdoa. Kemudian, anak melaksanakan kegiatan ini secara individual di area masing-masing sesuai minatnya. Anak dapat berpindah dari satu area ke area yang lain setelah dia menyelesaikan tugas di area yang ditinggalkan. Kegiatan ini diselingi dengan istirahat dan makan. Kegiatan belajar ditutup dengan kegiatan akhir berupa khutbah.

#### 5. Model Pembelajaran Berdasarkan Sentra dan Saat Lingkaran (*Beyond Centers and Circle Time - BCCCT*)

Sejauh memanfaatkan empat model pembelajaran seperti disebutkan di atas, guru TK dapat mempergunakan pendekatan *Beyond Centers and Circle Time (BCCCT)* yang dikembangkan menjadi Pendekatan sentra dan saat lingkaran. BCCCT dikembangkan oleh Maria Montessori. Menurut A. Martini (2009: 78-84) BCCCT merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain ketimbang belajar memanas, menulis, dan berhitung. Model pembelajaran BCCCT didasarkan pada prinsip-prinsip dan tahap perkembangan anak yang mengacu pada pengembangan potensi dan minat anak. BCCCT menyediakan lingkungan belajar yang kaya, dan memasukkan semua bermain pada setiap pembelajarannya. Esensi bermain meliputi perasaan senang, bebas, dan merdeka harus menjadi setiap episode pembelajaran.

Dalam pendekatan BCCCT, anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra



sentra belajar. Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan dalam setting duduk melingkar sehingga disebut dengan sebutan "saat lingkaran". Pijakan lainnya adalah pijakan lingkungan (setting dan keragaman lingkungan) dan pijakan pada setiap anak yang dilakukan selama anak bermain.

Pendekatan sentra dan saat lingkaran memiliki konsep yang menyertainya, yaitu pijakan, sentra main dan saat lingkaran. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak sebagai dasar untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Dalam proses pembelajaran yang berpusat di sentra main saat anak dalam lingkaran dipergunakan 4 pijakan untuk mendukung perkembangan anak, yaitu (1) pijakan lingkungan main, (2) pijakan sebelum main, (3) pijakan selama main, dan (4) pijakan setelah main.

Sentra main adalah area bermain anak yang dilengkap dengan seperangkat alat bermain berfungsi sebagai pijakan untuk mendukung perkembangan anak. Saat lingkaran adalah saat pendidik duduk bersama anak dalam posisi melingkar untuk memberikan pijakan agar anak mengetahui apa yang perlu dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Dalam pendekatan ECCT, kecerdasan anak atau multiple intelligences dikembangkan secara luas melalui kegiatan bermain. Anak belajar membaca, menulis, dan berhitung melalui kegiatan bermain yang dikembangkan dalam setiap sentra. Sentra sentra tersebut meliputi hal-hal berikut ini:

- 1) Sentra bahan alam dan semua Sentra bahan alam, untuk mengembangkan kecerdasan natural anak.
- 2) Sentra balok, berbagai macam balok dalam berbagai bentuk, ukuran warna, dan tekstur disediakan dalam sentra ini, anak dapat memilih balok yang sesuai dengan minat dan tugas belajar yang harus diselesaikannya.
- 3) Sentra seni, sentra ini memfasilitasi dan memperluas pengalaman anak untuk mewujudkan ide, gagasan dan pengajaran ke dalam karya nyata (hasil karya) melalui metode proyek.
- 4) Sentra bermain peran. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain, yaitu (a) bermain sensori motor/fungsional; (b) bermain menanggapi

rangsangan lewat jantui mikro yang menghasilkan gerakan sebagai reaksi. Misalnya: menakar air, meremas kertas bekas, menggantung, dan lain lain; (g) bermain peran bermain peran makro (besar), bermain peran mikro (kecil), bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi (bertamim drama), bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang telah dimiliki; dan (h) bermain konstruktif (membangun pemikiran anak); permainan yang menunjukkan pemikiran, ide dan gagasan menjadi karya nyata. Bermain konstruktif sifat cair (air, pasir, spidol dan lain lain). Bermain konstruktif (balok-balok, lego, dan lain-lain).

- 5) Sentra persiapan dengan kegiatan persiapan membaca permulaan, menulis permulaan serta berhitung; permulaan mendukung kemampuan intelektual anak, gerakan otot halus, koordinasi mata tangan, belajar ketrampilan sosial (berbagi, berempati dan memecahkan masalah).
- 6) Sentra agama untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan beragama, keimanan dan ketakwaun terhadap Tuhan yang Maha Esa.
- 7) Sentra musik. Sentra ini disediakan agar dapat memonitori dan memperbaiki pengalunan anak dalam pengutaran gagasan mereka melalui olah tubuh, bermain musik dan lagu yang dapat memperbaiki pengalunan, pengetahuan anak tentang irama, berirama (ritmik) dan mengenal berbagai bunyi-bungian dengan menggunakan alat-alat musik yang mendukung misalnya ; gitar, piano, rebana dll.

#### F. Penutup

Proses pembelajaran di TK merupakan kegiatan pengasahan dan pengembangan potensi anak agar ia siap memasuki pendidikan dasar. Agar memberikan dampak yang menguntungkan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, pembelajaran perlu mempertimbangkan landasan pembelajaran, prinsip-prinsip pembelajaran. Guru perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tema-subtema yang diajarkan, minat dan kebutuhan anak, kemampuan guru dan kemampuan sekolah. Guru dapat pula memanfaatkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Proses pembelajaran di TK tidak dapat dipisahkan dari aktivitas jasmani karena proses pembelajaran dapat menggunakan aktivitas jasmani sebagai wahana atau media

pembelajaran. Pemanfaatan aktivitas jasmani akan menimbulkan lingkungan yang menyenangkan, menantang, dan sesuai dengan minat dan kebutuhan anak-anak. Pembelajaran di TK dapat secara sengaja memanfaatkan aktivitas jasmani karena disadari bahwa aktivitas jasmani memiliki kedudukan yang penting bagi perkembangan anak.

Gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dirinya sendiri dan lingkungannya agar ia mengalami perkembangan semua alam yang selaras dan serasi dengan perkembangan zaman. Tomolius (2013) menyatakan bahwa aktivitas jasmani merupakan kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik, dan mengembangkan ranah potensi lainnya seperti kognitif, afektif, dan sosial. Casperon, Powell, dan Christensen (1985: 126) menambahkan bahwa

*Physical activity is defined as any bodily movement produced by skeletal muscles that results in energy expenditure. The amount of energy required to accomplish an activity can be measured in kilocalories (kcal). Physical activity in daily life can be categorized into occupational, sports, avocational, household, or other activities.*

Agar aktivitas jasmani memiliki dampak yang memadai bagi seluruh potensi anak, aktivitas ini harus dipilih dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Karenanya, aktivitas jasmani dipilih dan dirancang secara sadar oleh guru untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dilaksanakan dalam situasi yang selaras dan serasi sehingga mampu merangsang dan memfasilitasi tumbuh kembang anak. Dengan cara demikian, anak memperoleh kesempatan untuk memprediksikan kegiatan yang menantang dan mengembangkan seluruh potensi anak, baik ranah fisik/motorik, bahasa, kognitif, seni dan kreativitas, dan mental sosial emosional.

Selain alasan karena merupakan kegiatan penting bagi perkembangan anak, aktivitas jasmani juga tidak terpisahkan dari pembelajaran di taman kanak-kanak. Aktivitas jasmani atau kegiatan bermain perlu dijadikan kegiatan inti dalam proses pembelajaran di TK, anak belajar melalui permainan yang mereka lakukan. Bermain merupakan kebutuhan anak. Bermain merupakan aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, karena di dalamnya terkandung beragam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif, bahasa, seni dan kreativitas, dan mental-sosial. Dengan bermain anak akan



mengalami suatu proses yang menghasilkannya pada perkembangan kemampuan manusiawinya.

Artinya, kegiatan bermain sebagai salah satu bentuk aktivitas jasmani merupakan bagian tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Sesuai dengan penemuan pendaklar pembelajaran yang tepat bagi taman kanak-kanak dengan memanfaatkan kegiatan bermain. Berdasarkan Teori Pengembangan, anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan keraspasan dirinya melalui kegiatan bermain sambil belajar (*learning by playing*). Pada hakikatnya anak senang bermain, anak sangat menikmati permainan, tanpa terburu-buru. Melalui bermain, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Hal terpenting yang harus diperhatikan dalam kegiatan bermain adalah (1) bermain harus muncul dalam diri anak, (2) bermain harus bebas dari aturan yang memikat, (3) bermain adalah aktivitas yang nyata dan sesungguhnya, (4) bermain harus difokuskan pada proses dan pada hasil, (5) bermain harus didominasi oleh pemain, (6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Peran orang dewasa dalam bermain sangat penting, dimana orang dewasa memberikan makna pada permainan si anak, agar dalam bermain anak dapat memperoleh pengetahuan.

Dengan menggunakan aktivitas jasmani sebagai wahana utama dalam proses pembelajaran taman kanak-kanak, semua potensi anak diharapkan akan memperoleh fasilitas untuk mengalami tumbuh kembang secara optimal. Proses pendidikan adalah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada anak untuk mengalami proses pembelajaran agar semua potensi kecerdasannya mengalami tumbuhkembang yang selaras, serasi, dan seimbang. Karenanya, proses demikian disebut dengan kegiatan yang edukatif. Selain itu, proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas bermain akan menarik dan menyenangkan sehingga menantang bagi anak-anak sehingga anak-anak akan dengan sukarela dan senang hati melakukan proses pembelajaran. Anak-anak akan selalu tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Bila proses pembelajaran yang dilaksanakan di taman kanak-kanak memiliki karakteristik demikian, berarti proses pembelajaran yang demikian itu bersifat atraktif.



## BAB IV DOLANAN ANAK

### A. Pengantar

Aktivitas bermain sangat berkaitan erat dengan kegiatan kehidupan keseharian anak-anak. Aktivitas bermain tidak dapat dipisahkan dari dunia anak-anak. Tidak kesempatan yang terlewatkan tanpa dimanfaatkan oleh anak-anak untuk bermain. Secara alamiah dan naluri, denyut kehidupan anak-anak ditandai oleh aktivitas bermain. Istilah permainan tradisional dalam bahasa Jawa disebut dengan dolanan. Haines (2010: 4) menyatakan bahwa aktivitas jasmani yang dilaksanakan oleh anak-anak dapat diklasifikasikan sebagai bermain apabila memiliki karakteristik (1) dilaksanakan karena motivasi intrinsik dan untuk memperoleh kesenangan melakukannya, (2) dipilih secara bebas oleh pesertanya, sehingga tidak ada paksaan pada anak untuk melaksanakannya. Bila anak diberi tugas oleh guru untuk melaksanakan bermain, itu bukan bermain tetapi tugas yang harus dikerjakan, (3) menyenangkan bagi pelakunya, ketika melaksanakan bermain, anak-anak tidak banyak mengalami tekanan (stress) malahan mereka lebih banyak mendapatkan kesenangan, (4) sifat *non-terapi*, bermain yang melibatkan elemen pengembangan keyakinan tertentu dan penyimpangannya dari kenyataan untuk memuaskan mood pemain; dan (5) pemain beraktivitas secara aktif dalam bermain, anak terlibat secara aktif baik jasmaniah maupun psikologisnya. Ditambahkan oleh Morrison (1988: 260) bahwa bermain diorganisasi nilai-nilainya sebagai media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia TK.

Wood dan Attfield (2005: 5) menyatakan bahwa bermain tidak mudah untuk didefinisikan atau diklasifikasikan karena bermain berkaitan dengan erat dengan konteksnya, dan konteks tersebut tentu saja sangat beragam. Karenanya, bermain memiliki beragam bentuk, termasuk: *role play*, *imaginative play*, *socio-dramatic play*, *heuristic play*, *constructive play*, *fantasy play*, *free-flow play*, *structured play* (bermain bebas), *rough and tumble play*. Semua bentuk bermain melibatkan beragam kegiatan dan perilaku, dan menghasilkan beragam dampak belajar dan perkembangan bagi anak. Dalam bermain bebas, anak-anak bebas memilih bentuk, tingkat aktivitas, dan derajat interaksi sosialnya. Imajinasi dan kreativitas anak memainkan peranan penting dalam jenis bermain ini, yang berlawanan dengan

bermain terbimbing. Bermain terbimbing merupakan aktivitas bermain di bawah bimbingan orang yang lebih tua atau orang yang lebih berpengalaman dalam melakukan permainan. Ketika bermain, anak-anak mendapat arahan atau bimbingan, dan pengawasan sehingga keselamatan dan keamanan anak-anak tetap terjaga.

Bermain merupakan aneka ragam kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak. Bermain merupakan kegiatan yang bersifat nonserius, luwes, dan bahan mainnya terkandung dalam kegiatan tersebut dan yang secara imajinatif ditransformasikan seperti dengan dunia orang dewasa. Bermain memiliki makna penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena bermain memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan anak, pemanfaatan kegiatan bermain merupakan keharusan dalam pembelajaran TK.

Memperhatikan hubungan bermain yang tidak terpisahkan dari kehidupan keseharian anak dan proses pembelajaran di taman kanak-kanak, maka sudah selayaknya para guru TK memaksimalkan aktivitas bermain dalam proses pembelajaran di TK. Dengan memaksimalkan aktivitas bermain, proses pembelajaran akan berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, luwes, sesuai dengan minat dan karakteristik anak-anak, serta kegiatannya sudah dikenal oleh anak-anak. Karenanya, hubungan yang erat antara aktivitas bermain dan pembelajaran di TK tergambar dalam prinsip bagi anak TK "belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar" (Mocahidmanan, 2004: 25).

Salah satu bentuk aktivitas bermain yang banyak dijumpai di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Permainan anak tradisional atau Dolanan anak. Dolanan anak memiliki nilai-nilai pendidikan yang perlu dilestarikan dan diwariskan kepada generasi penerus, namun pemanfaatan Dolanan anak belum dilakukan secara optimal. Karenanya, berdasarkan alasan tersebut Dolanan anak perlu dieksplorasi dan difasilitasi untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran TK. Selain untuk pelestarian budaya, upaya ini sejalan dengan pernyataan bahwa pembelajaran di TK harus memfasilitasi kegiatan dan contoh nyata yang dikenal oleh anak. Dolanan anak memenuhi syarat tersebut untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK dan DIY memiliki beragam Dolanan anak.

Agar peneliti memiliki pemahaman pengertian yang jelas dan terjadi kesamaan pemahaman dengan para pembaca, maka Dolanan anak perlu dideskripsikan terlebih dahulu. Sejalan

dengan itu, akan dibahas pula berbagai teori tentang aktivitas bermain dan dunia anak-anak sebagai landasan untuk memahami mengapa bermain atau dolanan anak memiliki peran dan fungsi yang penting bagi kehidupan kebarharian anak-anak. Teori-teori tersebut biasa disebut dengan Teori Bermain.

Manakala memperbincangkan dolanan anak, pembelajaran TK, dan perkembangan anak-anak, diskusi perlu dilanjutkan dengan bahasan tentang ketekaitan antara bermain dan pembelajaran di TK setelah membahas definisi Dolanan anak dan Teori Bermain. Rernanya, bagaimana hubungan antar pembelajaran TK dan bermain akan dibahas sebagai landasan untuk mengantarkan pada pemanfaatan dolanan anak dalam proses pengajaran dan pengembangan siswa TK.

Berdasarkan definisi dolanan anak dan landasan teori tersebut, peneliti menaruh minat menggali berbagai dolanan anak yang ada di DIY dengan cara (1) mengumpulakan berbagai dolanan anak dari kabupaten/kota DIY dengan meminta bantuan para mahasiswa, (2) menambah tambahan informasi dari buku sumber: (a) Ahmad Yunus, ed. (1980/1981), *Pernikahan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud; (b) Christiyati Anand, dkk. (1997/1998), *Pernikahan Anak Mudaya Pasca Pernikahan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud; dan (c) Sukirman Darmamulya, dkk. (1981/1982), *Pernikahan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud; (3) menggali tambahan informasi dari berbagai sumber lain: internet; dan (4) memperoleh tambahan koleksi permainan tradisional dari Drs. Dapin, M.Kes, seorang Dosen PKR TK UNY; (5) mengklasifikasikan jenis dolanan anak sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung, gerakan motorik yang dilakukakan, dan aspek-aspek pengembangan TK. Hasil kajian dari berbagai sumber informasi dengan menggunakan landasan teori tersebut disajikan sebagai berikut.

## B. Dolanan Anak

Dolanan anak merupakan salah satu aktivitas bermain yang populer di masa lalu tetapi ia sudah agak terlupakan karena terpusat oleh kemajuan sains pada masa kini. Padahal, permainan ini memiliki nilai-nilai pendidikan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Vira Wijayanti (2008, 12) menyatakan bahwa dolanan berasal dari kata *dolan* yang bermakna bermain-main. *Dolan* yang berarti main mendapat akhir -an, sehingga menjadi *dolanan*. Kata *dolanan* dalam bentuk



kata kerja adalah *bermain (to play)*, sebagai kata benda adalah *permainan (game)*.

Prerwawancara (dalam Vivi Wijayanti, 2008: 12) menambahkan bahwa dolanan memiliki makna sebagai (a) bermain, (b) sarana yang digunakan untuk bersenang-senang bagi anak-anak, dan (c) permainan. Biasanya, bermain memiliki makna sebagai benda yang dikerjakan, dan kegiatan yang dilakukan. Dengan demikian, dolanan anak dapat dimaknai sebagai aktivitas bermain (kegiatan yang dilakukan) atau permainan (benda/jenis kegiatan) itu sendiri yang dilaksanakan oleh anak-anak untuk mendapatkan kegembiraan atau bersenang-senang.

Dananjaya (1991, 171) menyatakan bahwa dolanan anak dimanapun di dunia ini biasanya dibedakan berdasarkan gerak tubuh yang dipertagakan seperti lari, lompat atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, seribunyi-seribunyian, kelaui-kelahiran atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan seperti menghitung atau melempar batu ke suatu lubang tertentu atau yang bersifat untung-untungan.

Pemilihan Dananjaya sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara. Ki Hajar Dewantara (2009: 147-148) menyatakan bahwa ... Beberapa permainan anak Jawa, seperti *sunbar-gakeng*, dan *wasang* yang mendidik anak agar seksantia (*life skills*), sekatan, menjerahikan penglibatan, dan lain-lain. Kemudian juga permainan, seperti *dakor*, *cublak-cublak* anung, dan *kobok* yang mendidik anak tentang pengertian perhitungan dan perkiraan (eksiran)... Selain itu, permainan *gobak*, *trabung*, *rotan*, *ot*, *gentan*, *abrog*, *panahon*, *si jamur*, *lelungan*, dan lain lainnya yang bersifat olahraga yang tentunya akan mendidik anak dalam hal ketahanan dan kesehatan badan, kecekatan dan keberanian, ketajaman penglihatan, dan lain-lain.

Dengan demikian, Dolanan anak dapat diartikan sebagai berbagai aktivitas bermain atau permainan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dan dilaksanakan di waktu senggang. Selain itu, anak-anak dapat memperoleh keuntungan dari permainan yang dilakukannya berupa fasilitasi pertumbuhan dan perkembangannya. Untuk kepentingan diskusi dalam buku ini, Dolanan anak memiliki makna yang sama dengan bermain.

Berdasarkan kelasan dolanan anak tersebut, penulis melakukan pengumpulan data mengenai Dolanan Anak di DIY. Pengumpulan dilakukan melalui studi lapangan dengan menyebarkan tim peneliti ke kabupaten/kota yang ada di DIY.



Pengumpulan informasi mengenai Dolanan anak dalam studi lapangan dilakukan oleh mahasiswa PIKR yang sudah hampir lulus kuliah sehingga mereka dapat berkonsentrasi melaksanakan pengumpulan data tidak terganggu oleh perkuliahan. Untuk mempermudah dan memudahkan pelaksanaan tugas, pengumpul data dipilih mereka yang berasal dari daerah lokasi tugasnya. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi dan wawancara.

Data yang diperoleh dari lapangan, kemudian dikaji dan dievaluasi untuk mendapatkan Dolanan Anak yang cocok untuk menambah-kembangkan seluruh potensi anak. Hasil penelitian dan pengkajian menunjukkan data sebagai berikut:

- 1) Dari kota Yogyakarta, tim peneliti dapat menemukan 16 macam Dolanan anak yang biasanya dimainkan oleh anak-anak. Kesembelas Dolanan anak tersebut adalah: (1) Boy-Boyman, (2) Cring Cring, (3) Dskun, (4) Engklek, (5) Gobek Goda, (6) Guri Legendari, (7) Jek-Jekan, (8) Kenthongan, (9) Kiritan, (10) Kotak Pas, (11) Long Bumbung, (12) Sekongan, (13) Sobyong, (14) Tawen-tawenan, (15) Udan Barat, dan (16) Ular Naga.
- 2) Dari Kabupaten Sleman, tim peneliti memperoleh 16 Dolanan yang banyak dilakukan oleh berbagai kalangan masyarakat, sebagian besar Dolanan anak masih dapat dilakukan hingga saat ini, yaitu: (1) Ambak-ambak Lemah, (2) Biringan, (3) Dam-daman, (4) Demak Dadi, (5) Gathang, (6) Ingking Gucunggo, (7) Jamuran, (8) Jong jing Kiritan, (9) Jajrasan/Betangan, (10) Kucing-kucingan, (11) Nekeran, (12) Pak Yari, (13) Patakan Baru, (14) Samparan, (15) Tulup, dan (16) Wulungan.
- 3) Dari Kabupaten Kulonprogo, tim peneliti dapat mengumpulkan sejumlah 15 Dolanan anak yang masih dikenal oleh masyarakat Kulonprogo, yaitu: (1) Dalap Karung, (2) Bedilan, (3) Bekelan, (4) Cahah Bencah, (5) Cublak-cublak Saweng, (6) Eyang Batok, (7) Kera Bura, (8) Ketapa, (9) Kubuk Manuk, (10) Kucing Tikus, (11) Layangan, (12) Lepetan, (13) Patung-patungan, (14) Polisi-polisiman, dan (15) Sunda Manda.
- 4) Kabupaten Gunungkidul mempunyai 18 Dolanan anak yang masih dipraktikkan pada saat-saat tertentu oleh anak-anak, yaitu: (1) Anak-Anak Ais, (2) Balpo, (3) Bas-basoi, (4) Bentak, (5) Blarak-blarak Sempal, (6) Blak Tingtang, (7) Boy-Boyman, (8) Buntetan, (9) Dhukter, (10) Gembel, (11) Gawangan,

(12) Jirak, (13) Koko Koko, (14) Man Doblang, (15) Ndog-ndogon, (16) Pipil, (17) Rembelan, dan (18) Sobyong.

- 5) Kabupaten Bantul masih nguri-nguri sebanyak 22 Dolanan anak yang masih dimainkan oleh anak-anak pada waktu senggang: (1) Bekelan, (2) Benthik, (3) Betel Thingbang, (4) Bunderan, (5) Candak Ndadek, (6) Candak Duvet, (7) Cublah-cublah Surwang, (8) Dhakon, (9) Dhempo, (10) Dingalik Gepak-aglik, (11) Egrang Dathok, (12) Endhog-endhogon, (13) Gempesan, (14) Gangsangan, (15) Gobak Sodor, (16) Ingking, (17) Jamuran, (18) Jekangan/Phelikan, (19) Lompat Tali/Yeye, (20) Sobyong, (21) Tamplak, dan (22) Ular Naga.

Seungguhnya, dolanan anak yang teridentifikasi di lima kabupaten/kota lebih dari jumlah dolanan yang disajikan di atas, namun karena beberapa Dolanan anak memiliki substansi yang sama dengan nama yang agak mirip, dimainkan dengan cara yang agak berbeda, atau memiliki sebutan lain, karenanya beberapa permainan tersebut dianggap sama dan hanya dipilih salah satu yang paling lengkap. Dengan demikian, jumlah keberagaman dolanan anak yang disajikan sebanyak 87 permainan sudah melulu tahapan penyaringan yang menggunakan pertimbangan tersebut di atas sehingga hasilnya diharapkan tidak menimbulkan redandansi yang tidak perlu terjadi.

Selain itu, pada saat validasi ahli, Dra. Dapan, M.Ed (salah seorang Dosen pengampu "Permainan Tradisional" dari FIK UNY yang ditunjuk pada saat RGD) menyempatkan koleksi permainan tradisionalnya. Selain membagi Dolanan anak menjadi tiga kategori, yaitu (1) Dolanan anak yang belum dibakukan, (2) Dolanan anak yang sudah dibakukan, dan (3) Dolanan anak Pilihan. Dari koleksi tersebut, kemudian dipilih dan dipilih Dolanan anak yang sesuai dengan keperluan penelitian sehingga diperoleh 5 dolanan anak. Selain mendapatkan 5 dolanan anak secara utuh, dari koleksi tersebut diperoleh berbagai informasi untuk melengkapi deskripsi dolanan anak yang sudah ada.

Dari beberapa sumber data dolanan anak tersebut, kemudian dipilih Dolanan anak yang potensial untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Kriteria yang dipergunakan dalam penetapan dolanan tersebut adalah kesesuaian antara nilai-nilai, tujuan, dan unsur-unsur gerakan yang ada dalam Dolanan Anak dengan tema-subtema/tingkat pencapaian perkembangan/indikator pencapaian. Proses seleksi menghasilkan 92 Dolanan anak yang berpotensi untuk dijadikan

warnaan pembelajaran di TK. Ke-92 Permainan anak tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Amboh-arabah Lemah, (2) Ancak Anak Ais, (3) Bekpa, (4) Belp Kurung, (5) Bandiman, (6) Buh-basa, (7) Becek becek, (8) Beklar, (9) Bantik, (10) Bahu Tunggang, (11) Ditungga, (12) Blarak-blak Sempal, (13) Blak Tinglong, (14) Bay-Bayan, (15) Burdaran/Dusok Dadi, (16) Burtetan, (17) Cacah Berekh, (18) Candak Kdotok, (19) Candak Duzet, (20) Ceteran, (21) Cring Cring, (22) Cublak-cublak Suweng, (23) Dagongan, (24) Dam-daman, (25) Dhakon, (26) Dasaopo, (27) Dhuker, (28) Dugklik Ggak-aglik, (29) Dir-dhar, (30) Dhuaran, (31) Kprang, (32) Egrang Batak, (33) Endhog-mulhogan, (34) Bngklek/ingding, (35) Gajah Telana, (36) Gamparan, (37) Gandou, (38) Gancak, (39) Gatheng, (40) Gawangan, (41) Gobak Bander, (42) Gobak Soder, (43) Gori Legendri, (44) Ingking Gunungan, (45) Jaga Pithong, (46) Januran, (47) Jek-Jekan, (48) Jek-jekan/Detengan, (49) Jethangan/Dhelkan, (50) Jirak, (51) Jlong Jlong Kibran, (52) Keubangan, (53) Kera Bata, (54) Kibuan, (55) Kibran, (56) Koko Koko, (57) Katak Paa, (58) Krepysk, (59) Krelkan, (60) Krubogan, (61) Kaluk Manuk, (62) Kucing Tikas, (63) Kucing laungan, (64) Lari Balok, (65) Lepetan, (66) Lompat Tali/Yeye, (67) Mananan, (68) Man Dablang, (69) Mil-milan (Nagang Lemah), (70) Mal-malan, (71) Nekeran, (72) Pak Tari, (73) Patakan Batu, (74) Patok Lele, (75) Paming-patungan, (76) Pipit, (77) Puh-polisinan, (78) Remberan, (79) Sampuran, (80) Selongan, (81) Sepakbola kertas, (82) Sientikan, (83) Sobyong, (84) Sunda Manda, (85) Sur-surun, (86) Tangkap Lari, (87) Tawar taweran, (88) Tauplikan, (89) Tujan, (90) Udan Barat, (91) Ular Naga, dan (92) Wadungan/Gowakan.

### C. Teori Bermain

Manakala memperbincangkan aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak, perkembangan anak-anak, dan pembelajaran, diskusi tidak boleh melewati Teori Bermain. Dalam Teori bermain akan diperbincangkan apa makna bermain bagi perkembangan anak, apa dampak bermain bagi keberhasilan belajar dan perkembangan anak, mengapa bermain sering diminut oleh anak-anak. Hughes (2010: 21) mengingatkan bahwa tidak ada satupun teori yang dapat menjelaskan secara lengkap mengenai masalah bermain bagi perkembangan anak, dan tidak ada satupun teori yang layak untuk menjelaskan setiap

aspek perkembangan anak. Teori harus dipandang hanya sebagai model pilihan kerangka pikir yang membantu untuk memahami perkembangan dan perilaku anak.

Wood dan Attfield (2005: 27-28) menyatakan bahwa teori bermain terus mengalami pembaharuan sesuai perkembangan ipak. Pembaharuan tersebut terjadi berdasarkan hasil riset mengenai nilai-nilai bermain terhadap aspek psikologis, biologis, sosiologis, dan pendidikan anak, serta teori-teori kontemporer tentang mengapa anak bermain. Teori-teori bermain mengalami pergeseran fokus perhatian dari teori yang menjelaskan bermain sebagai aktivitas awal secara biologis (yaitu mempromosikan perkembangan optimal secara instinktif dan alamiah) menuju teori yang menobatkan peran bermain dalam proses penyerasian diri anak secara sosial, emosional, dan kultural terhadap berbagai lingkungan.

Hughes (2010: 22-23) mengklasifikasikan Teori bermain menjadi (1) Teori Klasik, (2) Teori Kontemporer, (3) Teori Mediasi Pembangunan, dan (4) Teori Kognitif Konstruktif. Ke-empat teori tersebut sebagai berikut.

#### 1. Teori Bermain Klasik

Teori klasik menjelaskan bahwa bermain merupakan mekanisme instinktif yang membantu pengoptimalan perkembangan jasmaniah atau merefleksikan perkembangan sejarah manusia. Herbert Spencer (1873) mengenalkan Teori Surplus Energi, yang menjelaskan bahwa bermain diperlukan anak-anak untuk menghabiskan kelebihan energi yang dimilikinya. Manusia dibekali dengan sejumlah energi untuk bertahan hidup. Bila tidak dipergunakan seluruhnya untuk tujuan tersebut, energi tersebut perlu dialurkan pada sesuatu. Anak-anak menyalurkan kelebihan energinya dengan bermain (Hughes, 2010: 23).

Berlawanan dengan pandangan Spencer, G.T.W. Patrick (1916) menyatakan bahwa bermain dilakukan anak-anak untuk memelihara energi. Karenanya ia menyebutnya Teori Perbaharuan Energi. Patrick menjelaskan bahwa manakala anak-anak lelah dari ritak, bermain membantu mereka untuk tetap beraktivitas dan menegakkan kebosanan saat mereka menunggu pasokan energi nutrisi terisi kembali (Hughes, 2010: 23).

Teori Rekapitalasi dikenalkan oleh G. Stanley Hall, yang menjelaskan perspektif unik mengenai makna bermain bagi anak-anak. Hall seorang psikologis Amerika yang memaha



artikel berjudul "The contents of children's mind (1898). Hall menyatakan bahwa perkembangan setiap manusia merupakan gambaran kemajuan secara evolusioner seluruh spesies manusia. Gerakan manusia dari awal bayi sampai akhir dalam bermain menggambarkan perkembangan evolusi manusia, seperti bayi merangkak, uang berjalan merangkak (Hughes, 2019: 23).

Teori Biogenetik terakhir dikemukakan oleh Karl Groos (1901) yang menyebutnya dengan Teori Latihan Kedewasaan. Teori ini menjelaskan bahwa bermain merupakan cara tubuh secara alamiah menyiapkan diri untuk menghadapi tugas-tugas pada kehidupan masa dewasa. Anak-anak yang bermain rumah-rumahan atau masak-masakan mungkin sedang menyiapkan diri untuk suatu post nanti menjelang pekerjaan rumah tangga. Namun demikian, ternyata tidak semua kegiatan bermain anak berkaitan langsung dengan kegiatan yang dilakukan pada masa dewasa (Hughes, 2019: 23).

## 2. Teori Bermain Kontemporer

Kelompok teori kontemporer lebih memperbaharui pandangan kelompok teori klasik yang menclonk pada mekanisme instinktif dan biologis. Dalam pandangan teori kontemporer, pembahasan lebih menekankan pada nilai-nilai psikologis bermain bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak. Dalam teori kontemporer, terdapat Dua teori, yaitu Teori Psikoanalisis dan Teori Bermain dengan Pendekatan Perkembangan Kognitif.

Teori Psikoanalisis dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Anna Freud, dan diartikan oleh Erik Erikson. Teori ini menjelaskan bahwa bermain memberi kesempatan pada anak untuk menguangi kecemasan. Dua jenis kecemasan yang dialami pada masa bayi dan anak-anak, yaitu kecemasan objektif dan kecemasan instintual. Dengan bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengulangi kecemasan dengan tindakan keaktifan dan kemampuan mengendalikan lingkungan, dan mendapatkan cara yang dapat dibenarkan untuk mengeluarkan perasaan tersumbung. Artinya, ketika bermain, anak berkembang dari hanya memiliki kemampuan penguasaan atas tubuh dan objek diolah dengan kemampuan penguasaan interaksi sosial, sehingga mereka akan berhasil dalam mengatasi kehidupan yang lebih besar (Hughes, 2019: 27).

Teori bermain dengan penekanan perkembangan kognitif, yang menekankan pada nilai-nilai emosional, memandang bahwa bermain sebagai alat untuk memfasilitasi perkembangan intelektual. Piaget menyatakan bahwa fungsi utama organisme hidup adalah beradaptasi dengan lingkungan. Adaptasi tersebut diperlukan untuk bertahan hidup baik secara jasmaniah maupun secara psikologis. Adaptasi jasmaniah diperlukan untuk survival dan pertumbuhan tubuh, adaptasi psikologis diperlukan untuk menjamin keberlangsungan perkembangan struktur intelektual pikiran. Adaptasi yang dilakukan manusia melibatkan dua proses yang sering terjadi secara simultan, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses pengambilan bahan baru dari eksternal dan menyesuikannya dengan kondisi yang sudah dimilikinya. Akomodasi adalah penyesuaian yang dilakukan oleh struktur yang sudah ada terhadap bahan yang baru bergabung. Dengan teori perkembangan kognitif, Piaget menjelaskan hubungan antara bermain dan perkembangan intelektual. Manusia mengalami tiga tahapan perkembangan intelektual, yaitu sensorimotorik, prapreoperasional, dan operasional. Ketiga tahapan tersebut direfleksikan dalam tiga bentuk bermain yang sangat berbeda, yaitu bermain sensorimotorik, bermain simbolik, dan permainan dengan aturan. Berdasarkan pandangan tersebut, bermain dapat dipandang sebagai gambaran perkembangan intelektual, dan perkembangan intelektual dapat dianggap sebagai mengarahkan bermain (Hughes, 2010: 27-28).

### 3. Teori Modulasi Pembangkit (Arcus of Modulation)

Tidak seperti para ahli yang menitikberatkan pembahasan tentang bermain dari sisi motivasi eksternal, para ahli teori belajar lebih mencoba menjabarkan bermain dengan mengacu pada konsep motivasi internal, terutama konsep modulasi pembangkit. Hughes (2010: 29-30) menyatakan bahwa teori modulasi pembangkit berfokus anak-anak mempersiapkan adanya upaya manusia untuk memelihara pembangkit tingkat optimal dari sistem syaraf pusat. Lingkungan yang ideal hanya akan menyediakan cukup stimulasi untuk membangkitkan semangat. Kondisi optimal berada pada titik antara ketidaksihan dan kebosanan. Ketika ada rangsangan baru atau membingungkan dari lingkungan, seseorang merasa bingung dan tidak pasti, dan tingkat pembangkit sistem syaraf pusat akan meningkat. Pada titik itulah anak-anak



menggunakan bermain untuk meningkatkan stimulasi lingkungan ketika kualitas stimulasi yang diharapkan belum memadai.

Ellis dan Pein (dalam Hughes, 2010: 31) menambahkan bahwa bermain bagi anak-anak merupakan penyedia berbagai stimulasi bagi organisme, yang memilikinya, meliputi stimulasi kinestetik, jasmaniah, persentual, dan intelektual. Anak-anak saat bermain akan menghadapi dampak baru dan pada kesempatan pertama akan membuat keuntungan dan ketidakepastian situasi baru. Namun, kemudian ketika ketidakepastian situasi berkurang, dampak bermain biasanya positif.

#### 4. Teori Kognitif Kontekstual

Sebuah teori yang telah disajikan menunjukkan sesuatu yang hampir sama, yaitu tahapan bermain dan alasan untuk bermain adalah universal karena terjadi pada cara yang hampir mirip untuk seluruh budaya. Namun demikian, bagi Teori kontekstual terdapat demikian dan meyakini bahwa perkembangan anak tidak sepenuhnya dapat dipahami tanpa mengacu kepada aspek sosio-kultural dan alur historis tempat kejadian. Artinya, perkembangan anak akan dapat dipahami apabila memperhatikan seluruh situasi dan kondisi lingkungan yang ada, seperti sejarah keluarga anak, kondisi ekonomi, dan tingkat kenyamanan dalam lingkungan sosialnya.

Vygotsky (dalam Hughes, 2010: 30-31) percaya bahwa ada dua garis perkembangan bertelanjutan, yang saling berinteraksi terus menerus satu dengan lainnya. Garis natural menjelaskan perkembangan dari dalamnya, dan garis sosial-ajaran menjelaskan perkembangan dari luarnya. Garis natural sangat penting selama masa dua tahun pertama kelahiran, dan garis sosial-ajaran menjadi penting mulai usia dua tahun. Vygotsky juga mengemukakan konsep *zone of proximal development*. *Zone of proximal development* adalah jarak antara kinerja nyata anak ketika bekerja sendirian dan kemampuan potensinya dalam berbagai konteks sosial. Pada konteks inilah bermain menjadi penting bagi anak karena bermain memberikan ruang pada anak untuk belajar berbagai situasi yang dapat membantunya mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui arahan yang baik dari orang dewasa.

#### D. **Kaitan Bermain dengan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak**

Barnadit (2002) menyatakan bahwa praktik pendidikan dan teori pendidikan ibarat dua sisi mata uang Ilmu Pendidikan. Keduanya hanya dapat dibedakan, tetapi tidak dapat dipisahkan, bahkan seandainya keduanya tidak dipisahkan. Teori pendidikan merupakan kumpulan pengetahuan yang bersifat abstrak yang saling menunjang dan menghubungkan, dan bermuara pada praktik pendidikan. Dengan demikian, seharusnya teori pendidikan seaha melandasi dan melaturl belakang praktik pendidikan.

Proses pembelajaran TK memiliki karakteristik khas yang sesuai dengan filosofi, teori, dan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran di TK sering disebut dengan kegiatan pengembangan. Adi Nugroho, dkk (2007) menyatakan bahwa kegiatan pengembangan adalah serangkaian aktivitas yang disediakan untuk memfasilitasi perkembangan dan pembelajaran anak TK. Kegiatan pengembangan meliputi kegiatan penyediaan lingkungan kondusif bagi perkembangan dan pembelajaran anak, kegiatan pembelajaran (mendidik mengajar), dan kegiatan pembudayaan secara tepat. Oleh karena itu, proses pembelajaran dalam bahasa ini sama maknanya dengan proses pengembangan.

Salah satu tujuan pembelajaran TK adalah menyediakan pengalaman yang bermaknanya dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD) (Tim Condika, 2009). Memperhatikan tujuan tersebut, terutama bagian frase "siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang SD", menyebabkan orang tua dan guru-guru SD tertentu menuntut lulusan TK memiliki kemampuan membaca, menulis, dan menghitung (calistung). Tuntutan tersebut tentunya akan mempengaruhi cara para guru TK melaksanakan proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran banyak membekalkan kemampuan calistung kepada anak-anak. Kesalahpahaman ini terus berlanjut karena adanya "market driven" yang menggerakkannya dan diaman oleh penyangku kepentingan pendidikan TK. Padahal kemampuan calistung bukan tujuan utama dalam pendidikan TK, tetapi ia merupakan dampak ikutan dari proses pengembangan di TK. Tujuan utama pendidikan TK adalah pengenalan budaya sekolah.

Pembelajaran di TK sebaiknya lebih menekankan pada proses pengenalan budaya sekolah formal, lebih mengenalkan interaksi



sosial dengan teman sebaya, lebih mendorong anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan, dan lebih memaksimalkan peningkatan kesadaran akan dirinya sendiri. Karenanya, pembelajaran di TK lebih tepat menggunakan sistem pengajaran yang memanfaatkan bermain sebagai wahannya. Bermain merupakan wahana belajar untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan sosial-emotional. Bermain dapat mengembangkan sifat saling menolong, berbagi, disiplin, berani menanggapi keputusan dan bertanggungjawab, dan memperbunkan kemampuan berimajinasi dan berkegiatan.

Jana Gracie (2002: 9) menyatakan bahwa para pendidik TK perlu merencanakan pembiasaan kesempatan bermain yang luas bagi anak-anak dalam proses pengembangan. Bermain bagi anak-anak merefleksikan keragaman dan ketahanan minat dan keingintahannya. Dengan bermain, anak-anak belajar pada tingkatan yang paling tinggi. Bermain dengan teman sebaya memiliki peran sangat penting bagi perkembangan anak-anak. Untuk memberi kesempatan yang memadai bagi anak, mereka memerlukan ruang dan waktu yang cukup untuk bermain, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Bermain merupakan kegiatan yang alamiah dan spontan bagi sebagian besar anak-anak, namun memerlukan bantuan orang dewasa.

Bermain memiliki kaitan yang erat dengan pengembangan anak-anak, namun demikian Wood dan Ashfeld (2005:20) mengingatkan bahwa agar bermain berdampak yang positif bagi perkembangan anak, aktivitasnya harus direncanakan secara cermat dan selaras dengan perkembangan anak. Bermain yang bertujuan sangat kental dalam pendidikan anak prasekolah yang baik. Ia bukanlah bermain bebas atau tidak terstruktur sepenuhnya. Melalui pemilihan bahan dan perlengkapan yang sesuai, guru menjamin bahwa, dalam bermainnya, anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang seluasnya mereka peroleh. Bermain yang terencana dengan baik dan menyenangkan akan membantu anak untuk berpikir, meningkatkan pemahaman, dan mengembangkan kompetensi bahasa. Ia membantu anak menjadi kreatif, mengeksplorasi dan menyelidiki bahan-bahan, mencoba dan menguji formulasi simpulannya. Pengalaman tersebut penting untuk mempertahankan dan meningkatkan minat dan motivasi belajar anak sebagai individu dalam kerjasama dengan orang lain.

Merrison (1959: 260) menguatkan bahwa bermain dihargai nilai-nilainya sebagai media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia TK. Bermain merupakan aneka ragam kegiatan yang

memberikan kepuasan pada diri anak. Bermain merupakan kegiatan yang bersifat spontan, bebas, dan bahan mainan terdandung dalam kegiatan tersebut dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa.

Bermain memiliki makna penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anderson-McNamee dan Bailey (2010: 3) menyatakan bahwa bermain adalah pekerjaan anak. Bermain merupakan bagian penting dari anak terpisahkan bagi perkembangan anak. Bermain dimulai pada masa bayi dan idealnya berlanjut sepanjang hayat. Bermain adalah proses bagaimana anak-anak belajar bersosialisasi, berpikir, memecahkan masalah, menjadi dewasa dan bagian sangat penting, memperoleh kesenangan. Bermain menghubungkan anak-anak dengan khalayaknya, lingkungannya, orang tua dan keluarga serta dunia. Bermain penting menakladi anak-anak memasuki sekolah. Bermain dapat membantu anak-anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah. Ia meningkatkan kesiapan anak untuk belajar dan meningkatkan perkembangan kognitif dengan mengizinkan mereka bergerak dari satu subjek dan area tanpa takut gagal. Melalui bermain, anak-anak mengembangkan kepercayaan diri, belajar berinteraksi dengan teman, bagaimana membuat teman, dan mengembangkan keterampilan sosial lainnya.

Bermain memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan anak-anak. peranannya kegiatan bermain merupakan keharusan bagi TK dan tidak boleh dabaikan sama sekali. Leif juuk Meekicheinen (2009) menyatakan bahwa bermain tidak dapat dipisahkan dari proses pengajaran dan pengembangan di TK karena pembelajaran di TK mempergunakan prinsip belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar.

Lepdicias (2008) menetapkan bahwa proses pembelajaran di TK (1) dikembangkan untuk menyiapkan anak memasuki pendidikan dasar, (2) dikelompokkan ke dalam pembelajaran (a) agama dan akhlak mulia; (b) sosial dan kepribadian, (c) pengetahuan dan teknologi; (d) estetika; (e) kesehatan, olahraga dan kesehatan, (3) diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendorong kreativitas serta kemandirian, (4) disusun dengan memperhatikan tingkat perkembangan fisik dan psikologis anak serta keahliannya dan kepentingan terbaik anak, (5) dilaksanakan pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain dengan memperhatikan perbedaan bakat, minat dan kemampuan setiap anak, sosial budaya serta kondisi dan kebutuhan masyarakat.

setempat, (6) harus mengintegrasikan kebutuhan anak dengan keaktifan, gairah dan stimulasi psikososial, (7) bahasa pengantar adalah Bahasa Indonesia, (8) jumlah hari bermain dan belajar efektif satu tahun pelajaran sekurang-kurangnya 200 hari bermain dan belajar efektif termasuk di dalamnya, waktu bagi penyelenggaraan penitisan perkembangan anak. Jumlah jam bermain dan belajar efektif minimal 2 jam 30 menit (150 menit) setiap hari. Satu jam kegiatan bermain dan belajar di TK adalah + 30 menit.

Proses pembelajaran di TK dikelola oleh dua orang guru per kelas dengan jumlah siswa berkisar 30 orang. Guru menggunakan satuan kegiatan harian (SKH) sebagai pedoman pelaksanaan proses pembelajaran. SKH dikembangkan berdasarkan satuan kegiatan mingguan (SKM). Proses pembelajaran dapat dilaksanakan di dalam kelas, di luar kelas, atau sesuai siswa diajak mengamati lingkungan di sekitar sekolah. Semuanya dilakukan sesuai dengan topik yang harus disampaikan kepada siswa. Selain melaksanakan pembelajaran, guru juga mengamati perkembangan dan perkembangan siswa dalam setiap proses pembelajaran. Hasil pengamatan dicatat dalam buku catatan harian siswa, sehingga tahapan perkembangan setiap siswa dapat diikuti oleh guru.

Selain berlandaskan pada berbagai teori yang ditemukakan di atas dan standar PAUD, penggunaan bermain dalam proses pembelajaran di TK berdasarkan pula pada filsafat pragmatisme yang dikembangkan oleh John Dewey. Menganutnya tersebut tampak pada penerapan konsep belajar sambil bermain. Konsep ini merupakan eksplorasi dari prinsip *learning by doing*. Selain itu, pembelajaran TK mengembangkan seluruh potensi peserta didik untuk menyiapkan mereka memasuki tahapan pendidikan di sekolah dasar. Pengembangan kreativitas, kemampuan mengambil keputusan, dan mampu melakukan interaksi sosial.

Namun demikian, pembelajaran di TK tidak semata-mata hanya memanfaatkan filsafat pragmatisme John Dewey, tetapi juga menggunakan Teori Konvergensi yang mengedepankan perpaduan antara faktor genetik dan pengaruh lingkungan, serta konsep anak lahir sebagai unitas yang majemuk. Selain itu, pembelajaran di TK memanfaatkan Teori Konstruktivistik yang berdasarkan Teori Perkembangan Piaget, Teori Kontektual Vygotsky, Teori Psikososial Erikson, Teori Kegiatan Bermain Smilansky, dan teori Bronfenbrenner tentang biologi dan sosialisasi anak dalam konteks ekologi (Tim Cecehika, 2008).

### E. Pengelompokan Delana Anak untuk Pembelajaran

Bermain sangat berkaitan erat dengan Pembelajaran di TK karena bermain merupakan sebagian utama pembelajaran di TK. Bermain diyakini memiliki kedudukan strategis dalam pendidikan TK karena ia sesuai dengan karakteristik dan dunia anak, memiliki ragam yang variatif, dan mudah dilakukan oleh anak. Berkaitan dengan penjelasan di atas, Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa Delana anak memiliki guna atau faedah yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sukirno Djuenandoyo, dkk. (1993: 46-47) mengelompokkan permainan anak tradisional berdasarkan maksud yang terdapat di dalamnya menjadi (1) permainan yang berketat menirukan suatu perbuatan, (2) permainan menesba kekuatan dan kecakapan, (3) permainan yang semata-mata bertujuan untuk melatih panca indera, (4) permainan dengan latihan bahasa, dan (5) permainan dengan gerak lagu dan wirama.

Elizabeth Montolani, dkk. (2009: 6.19-6.21) menyatakan bahwa untuk kepentingan pembelajaran, permainan dapat diklasifikasikan menjadi 6 kelompok berdasarkan kemampuan dan keterampilan anak yang akan dikembangkan, yaitu (1) permainan untuk pengembangan kemampuan kognitif, (2) permainan untuk latihan koordinasi gerakan motorik fisik, (3) permainan konstruktif untuk pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan motorik halus, (4) permainan drama untuk latihan pengembangan bahasa, (5) permainan untuk pengembangan kemampuan seni, dan (6) permainan untuk penumbuhan aspek moral dan nilai-nilai kehidupan.

Ki Hadi Sukatno (2013) membagi 'delana anak' tradisional berdasarkan maksudnya menjadi:

- (1) mainan yang bersifat menasakn pebuatan orang dewasa, misalnya pasaran, mantenan, dayah-dayahan, merduat rumah dari batu dan pasir, membuat paksiak boteka dari kertas, membuat wayang dari janur atau rumput-rumputan, dan lain sebagainya; (2) permainan untuk menesba kekuatan dan kecakapan. Permainan ini dengan tidak disadari oleh anak-anak sendiri mempunyai maksud melatih kekuatan dan kecakapan jasmani. Misalnya tarik menarik, berguling gulung, bergulat, berkejar-kejaran, gobak-maduk, gobak bundar, bengket, beotlik ancol, jetangan, gulutan dengan gendangan, obrak, tembung, bantel-bantel, dan masih banyak lagi yang sudah kurang dikenal lagi oleh generasi muda kini; (3) permainan melatih panca-indera. Dalam permainan ini



termasuk latihan kecakapan meraba dengan tangan, menghitung bilangan, memperkirakan jarak, menunjukkan alat penglihatan dan pendengaran, menggambar, dan lain sebagainya. Permainan semacam ini, misalnya: gasing, dakan, sesoran sumbu atau sumbu-barmatik, sesok-dalit, kubus adu-kecil, adu-kemar, main ketangkang, jirak, bengkal, patan, dekepan, menggambar di tanah, main petak umpet, main huyang-bayangan, serang-serangan, dan lain sebagainya; (4) permainan dengan latihan bahasa, yaitu permainan anak-anak berupa percakapan. Setiap kali anak-anak berkumpul, biasanya selalu terlibat dalam perbincangan tentang dongeng, cerita pengalaman atau teka-teki, yang menimbulkan tumbuhnya fantasi. Biasanya selalu tampil seseorang dengan teka-tekinya, yang kemudian diikuti oleh yang lain, ketika seseorang tidak hanya pasif membuat saja, tetapi juga membalas mengajukan teka-tekinya sendiri. Ini tidak terbatas pada teka-teki yang sudah lazim saja, seperti: pili wakk saba lebon, pang-pong belong tetapi bisa timbul teka-teki buatan sendiri yang orisinal. Ini sinilah tumbuh-kembangnya kecakapan bahasa dan kecerdasan otak; dan (5) permainan dengan lagu dan wirama. Membicarakan "dolanan anak" dengan lagu dan gerak wirama, sangatlah luas dan banyak sekali ragamnya, misalnya: januran, cublak-cublak sawang, bibi tambas timun, manuk-manuk diparah, tokang-tokang, blarak-blarak sempal, demplo, bang-bang-tut, pung-irung, bettu-thethong, kidang salun, lih-lih karya Sunan Kalijaga, dan lain sebagainya.

Selain mempertimbangkan pengelompokan Dolanan Anak yang dikemukakan para ahli tersebut, peneliti melakukan analisis atas proses pendidikan di TK yang menunjukkan bahwa pendidikan TK memiliki tugas untuk memfasilitasi enam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak TK, yaitu: (1) kognitif, (2) fisik motorik, (3) bahasa, (4) sosial emosional, (5) seni dan kreativitas, dan (6) moral dan nilai-nilai agama. Karenanya, Dolanan anak yang dikumpulkan kemudian dikelompokkan berdasarkan 6 tugas pengembangan anak TK. Selain itu, pengelompokkan juga mempertimbangkan nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan Anak tersebut. Hasil pengklasifikasian disajikan sebagai berikut.

- a. Permainan untuk mengembangkan aspek: kognitif (1) Ambak-ambak kemah, (2) Bethet Thing Thong, (3) Ditingan, (4) Cacah Bencah, (5) Cublak cublak sawang, (6) Dakan, (7) Daa daman, (8) Dhehkan/Jerunggan, (9) Dhukher, (10)

- Gebak wedor, (11) Gatheng, (12) Jamuran, (13) Jeg-jegan, (14) Jong-ling kitiran, (15) Koko-koko, (16) Kubak, (17) Sabyang, dan (18) Unclang.
- b. Permainan untuk mengembangkan aspek fisik motorik: (1) Ambah-ambah lemah, (2) Denchik, (3) Bethet Thing Thong, (4) Blarak-blarak sempal, (5) Boy-boyanan, (6) Dhul-dhulan, (7) Engklak/Suwal Mandu, (8) Gogogoran, (9) Gatheng, (10) Gebak wedor, (11) Ingklak (Bomongan), (12) Jamuran, (13) Jeg-jegan, (14) Jethungan/Dhelikan, (15) Jong-ling kitiran, (16) Kotak Pos, (17) Rucing-kucingan, (18) Sabyang, (19) Tawon-tawonan, dan (20) Ular Naga.
- c. Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa: (1) Ancah-ancah alis, (2) Blarak blarak sempal, (3) Bethet Thing Thong, (4) Cacah Bencah, (5) Cublak-cublak Suwang, (6) Dhokir/Gotri, (8) Dhingklak Gglak-Aglak, (9) Jamuran, (10) Lepetan, (11) Kotak Pos, (12) Man dhoblang, dan (13) Wulungan.
- d. Permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional: (1) Ancah-ancah alis, (2) Cublak-cublak Suwang, (3) Dhingklak Gglak-aglik, (4) Endhog-endhogan, (5) Gatri Legendari, (6) Jamuran, (7) Jaranan, (8) Lepetan, (9) Man dhoblang, (10) Pak Taji, dan (11) Polisi-polisman.
- e. Permainan untuk mengembangkan aspek seni dan kreativitas: (1) Ancah-ancah alis, (2) Bethet Thing Thong, (3) Blarak blarak sempal, (4) Cublak-cublak suwang, (5) Dhenpa, (6) Gotri Legendari, (7) Jamuran, (8) Kerdhangan, (9) Kitiran, (10) Kotak Pos, (11) Lepetan, (12) Man Dhoblang, (13) mengupas bunga meronce, (14) menyulam daun pisang atau janur, dan (15) membuat tikar.
- f. Permainan untuk mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai keagamaan: (1) Ambah-ambah lemah, (2) Bethet Thing Thong, (3) Cacah Bencah, (4) Cublak-cublak Suwang, (5) Dhul Ther, (6) Gatheng, (7) Jamuran, (8) Jeg-jegan, (9) Koko-koko, (10) Man dhoblang, (11) Nini thowong, (12) Wulungan.

Selain memanfaatkan pendapat para ahli dan landasan teori yang dibahas pada bagian awal, pengelompokan permainan anak berupa enam klasifikasi di atas anak tersebut sesungguhnya juga mempertimbangkan karakteristik siswa TK dengan memfokuskan perhatian pada tugas-tugas perkembangan yang seharusnya dijalani oleh siswa TK selama mengikuti proses pendidikan di TK. Hasil telaah atas karakteristik siswa TK,

kemudian dilabeli dengan tumbuh-kembang yang optimal, dan disajikan pada Bab II. Selain itu, memahami proses pembelajaran di TK diteliti pula mode pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran di TK. Hasil hujus disajikan dalam tajuk "Model pembelajaran" yang disajikan pada Bab III.

Dalam pengajaran dan pembiasaan di TK, apapun pendekatan pembelajaran yang dipergunakan, materi pembelajaran yang akan disampaikan diintegrasikan ke dalam tema dan subtema. Tema-subtema tersebut kemudian dijabarkan dengan indikator pembiasaan dan perkembangan apa yang akan dicapai, kemudian hasilnya dipasangkan dengan Dolanan anak yang telah diklasifikasikan menjadi 6 kelompok. Pejudehan dilakukan didasarkan atas kesesuaian antara jenis dan nilai Dolanan anak dengan tema-subtema yang akan disampaikan. Selain itu, memaputembangkan indikator yang akan dicapai.

## F. Penutup

Dolanan anak tidak terpisahkan dari kehidupan dunia anak-anak. Karenanya, ia tidak boleh dianggalkan ketika kita memperbincangkan pendidikan Taman kanak-kanak karena keduanya merupakan unsur yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Mengingat pentingnya Dolanan anak untuk dimanfaatkan dalam proses pengajaran dan pengembangan anak, potensi dolanan anak perlu dieksplorasi.

Peneliti telah melakukan pengumpulan berbagai dolanan anak yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran anak. Data diperoleh dari berbagai sumber yang dapat dipercaya. Hasilnya diperoleh 92 jenis Dolanan anak yang memiliki potensi untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran TK. Kemudian, ke-92 jenis dolanan tersebut dikumpulkan berdasarkan nilai-nilai dan aspek pengembangan anak. Karenanya, unsur klasifikasi dolanan anak ditetapkan, yaitu permainan yang mengembangkan aspek (1) kognitif, (2) fisik motorik, (3) kemampuan bahasa, (4) sosio emosional, (5) seni dan kreativitas, dan (6) moral spiritual.

Selain memperhatikan bentuk fisik dolanan anak, kita perlu pula mengkaji teori yang mendasari berbagai dolanan anak. Teori ini biasa disebut dengan Teori Bermain. Kajian terhadap teori bermain perlu dilakukan agar kita memahami kaitan antara bermain dan pertumbuhan dan perkembangan anak. Terdapat empat kelompok besar teori bermain, yaitu (1) teori klasik, (2) teori kontemporer, (3) arousal modulation theory, dan (4) teori kognitif konstruktivistik.

## **BAB V**

### **Majeda Berbasis Dolanan Anak**

#### **A. Pengantar**

Proses pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) merupakan proses pembiasaan dan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak agar mereka mengalami tumbuh-kembang yang optimal sehingga mengenal budaya sekolah dan siap memasuki jenjang pendidikan dasar. Proses pembelajaran yang demikian memerlukan atau menyaratkan guru untuk memahami karakteristik tumbuh-kembang anak, materi pembelajaran, dan model pembelajaran yang lazim dipergunakan di TK.

Model pembelajaran merupakan rancangan mengenai tujuan proses kegiatan internal antara siswa, guru, dan materi. Kegiatan ini disertai dengan penataan lingkungan belajar agar terjadi proses pembelajaran yang menimbulkan perubahan perilaku peserta didik ke arah perkembangan yang lebih baik. Komponen model pembelajaran terdiri atas (1) konsep, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi/tema/subtema yang akan dipelajari, (4) sintaks atau langkah-langkah pembelajaran, (5) kegiatan guru dan siswa, dan (6) penilaian hasil pembelajaran.

Lima model pembelajaran yang lazim dipergunakan dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Direktorat Pembinaan TK/SD (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran yang biasa dipergunakan dalam proses pembelajaran TK adalah (1) model pembelajaran klasikal, (2) model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengoman, (3) model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut, (4) model pembelajaran area, dan (5) model pembelajaran berdasarkan sentra. Kelima model selalu memanfaatkan aktivitas bermain dalam prosesnya karena pada intinya bagi anak-anak TK belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Karena pembelajaran di taman kanak-kanak tidak dapat dipisahkan dengan bermain dan didukung oleh landasan teor. belajar serta teori bermain, maka diwujudkan model pembelajaran ke-anan yang memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahannya. Kemudian, Model pembelajaran tersebut dilabeli dengan nama "Majeda Berbasis Dolanan Anak".



Model pembelajaran yang dikembangkan adalah Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif (Majeda) berbasis Dolanan anak. Majeda berbasis Dolanan anak merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai wahana pembelajaran. Aktivitas jasmani yang dipergunakan adalah beragam Dolanan anak yang telah dipilih dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik anak TK, sehingga diharapkan model ini bersifat edukatif dan atraktif. Edukatif karena model ini bersifat mendidik untuk memiliki sikap dan perilaku hidup aktif sehingga memfasilitasi tumbuh kembangnya. Atraktif karena model ini menggunakan Dolanan anak sebagai wahana dan materinya sehingga ia akan menarik minat dan perhatian anak untuk melakukannya.

#### **B. Majeda Berbasis Dolanan Anak**

Sebagai sebuah model pembelajaran, Majeda berbasis Dolanan anak mengandung enam komponen, yaitu: (1) konsep, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi/tema subtema yang akan dipelajari, (4) sintaks atau langkah-langkah pembelajaran, (5) kegiatan guru dan siswa, dan (6) penilaian hasil pembelajaran. Bahasan ke enam komponen tersebut disajikan sebagai berikut.

##### **1) Konsep**

Pembelajaran di TK merupakan proses pembiasaan dalam rangka pengembangan moral, agria, disiplin, perasaan dan cemas, kemampuan bermasyarakat, dan kemampuan dasar yang meliputi: kemampuan bahasa, daya pikir, daya cipta, keterampilan, dan jasmani. Pengembangan ini dimaksudkan agar seluruh aspek perkembangan anak mengalami tumbuhkembang yang optimal sehingga siap memasuki jenjang pendidikan dasar. Proses pembelajaran yang demikian memerlukan pemahaman guru atas karakteristik tumbuhkembang anak, materi pembelajaran, dan model pembelajaran yang lazim dipergunakan di TK.

Di Indonesia, hasil studi pustaka dan studi lapangan, menunjukkan bahwa lima model pembelajaran dipergunakan dalam proses pendidikan di TK. Model pembelajaran tersebut adalah (1) model pembelajaran klasikal, (2) model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengamatan, (3) model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, (4) model pembelajaran area, dan (5) model pembelajaran sentra dan saat lingkaran (*Spontaneous Center and Circle Play*). Ketiga model

pembelajaran tersebut memiliki landasan teori belajar, fokus pembelajaran, dan tujuan pembelajaran masing-masing.

Kelima model tersebut tidak dapat dipisahkan dari aktivitas jasmani karena kelimaanya dapat mempergunakan aktivitas jasmani sebagai wahana atau media pembelajaran. Pemanfaatan aktivitas jasmani akan menimbulkan lingkungan yang menyenangkan, menantang, dan sesuai dengan minat dan kebutuhan anak-anak. Pembelajaran di TK sengaja memanfaatkan aktivitas jasmani karena disadari bahwa aktivitas jasmani memiliki kedudukan yang penting bagi perkembangan anak.

Gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengatur dirinya sendiri, dan lingkungannya agar ia mengalami perkembangan secara alami yang selaras dan sesuai dengan perkembangan zaman dan lingkungan. Tomichius (2012: 1) menyatakan bahwa aktivitas jasmani merupakan kegiatan selaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik, dan mengembangkan ranah potensi lainnya seperti kognitif, afektif, dan sosial. Caspersen, Powell, dan Christenson (1985: 126) menambahkan bahwa

Physical activity is defined as any bodily movement produced by skeletal muscles that results in energy expenditure. The amount of energy required to accomplish an activity can be measured in kilocalories (kcal). Physical activity in daily life can be categorized into occupational, sports, conditioning, household, or other activities.

Agar aktivitas jasmani memiliki dampak yang memadai bagi seluruh potensi anak, aktivitas ini harus dipilih dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Karenanya, aktivitas jasmani dipilih dan dirancang secara sadar oleh guru untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dilaksanakan dalam situasi yang selaras dan sesuai sehingga mampu merangsang dan memfasilitasi tumbuh-kembang anak. Dengan cara demikian, anak memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kegiatan yang merangsang dan mengembangkan seluruh potensi anak, baik aspek fisik/motorik, bahasa, kognitif, seni dan kreativitas, dan mental sosial emosional.

Salah alasan karena merupakan kegiatan penting bagi perkembangan anak, aktivitas jasmani juga tidak terpisahkan dari pembelajaran di TK. Aktivitas jasmani atau kegiatan



bermain perlu dijadikan kegiatan inti dalam proses pembelajaran di TK, anak belajar melalui permainan yang mereka lakukan. Bermain merupakan kebutuhan anak. Bermain merupakan aktivitas yang nyata dengan dunia anak, karena di dalamnya terkandung beragam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif, bahasa, seni dan kreativitas, dan mata sosial. Dengan bermain, anak akan mengalami suatu proses yang mengaitkannya pada perkembangan kemampuan manusiawinya.

Artinya, kegiatan bermain sebagai salah satu bentuk aktivitas jasmani merupakan bagian tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di TK. Sesuai dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat bagi TK dengan memanfaatkan kegiatan bermain. Berdasarkan Teori Pengembangan, anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengaitkannya kemampuan dirinya melalui kegiatan bermain sambil belajar (*learning by playing*). Pada hakikatnya anak senang bermain, anak sangat menikmati permainan, tanpa terkendali. Melalui bermain, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Hal terpenting yang harus diperhatikan dalam kegiatan bermain adalah (1) bermain harus muncul dalam diri anak, (2) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, (3) bermain adalah aktivitas yang nyata dan sesungguhnya, (4) bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil, (5) bermain harus didominasi oleh pemain, (6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Peran orang dewasa dalam bermain sangat penting, karena orang dewasa akan menikmati permainan bagi si anak, sehingga bermain memberikan pengetahuan yang bermakna bagi anak.

Bermain mempromosikan meta-keterampilan dan kompetensi dalam pemahaman, ingatan, bahasa, komunikasi, dan representasi. Belajar merupakan perubahan keterampilan, pengetahuan dan kompetensi secara bertahap ketika anak berpartisipasi dalam kegiatan bermain (Wood dan Attfield, 2005: 87). Salah satu jenis bermain yang sangat dikenal anak dan memiliki keragaman jenis adalah Dolanan anak. Dengan memanfaatkan Dolanan anak sebagai basis Majeda diharapkan akan terciptakan lingkungan yang menyenangkan, menantang, dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

Proses pendidikan adalah proses pemberian kesempatan dan fasilitas kepada anak agar anak mengalami proses

pembelajaran yang memantulkembangkan semua potensi kemampuannya secara selaras, serasi, dan seimbang. Karenanya, proses demikian disebut dengan kegiatan yang edukatif. Selain itu, proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas bermain akan menarik dan menyenangkan sekaligus menantang bagi anak-anak sehingga anak-anak akan dengan sukarela dan senang hati melakukan proses pembelajaran. Anak-anak akan selalu tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Bila proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK memiliki karakteristik demikian, berarti proses pembelajaran yang demikian itu bersifat atraktif. Dengan alasan demikian, model pembelajaran ini kemudian dinamakan Model aktivitas bermain yang edukatif dan atraktif dan disingkat menjadi Majeda.

Majeda kemudian menggunakan Dolanan anak sebagai landasannya karena Dolanan anak memiliki sifat dan karakteristik yang dibutuhkan untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Daftar Dolanan anak dan cara memainkannya disajikan pada lampiran. Dolanan anak yang dipergunakan tidak asal comot saja, tetapi Dolanan anak yang telah diklasifikasikan berdasarkan nilai dan lingkungannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak TK. Kemudian, Dolanan Anak yang telah dipilih tersebut dielaborasi dengan tema-subtema, dan tingkat pencapaian perkembangan. Karenanya, proses pembelajaran tersebut akan menempatkan Dolanan anak sebagai wahana pembelajaran untuk mengantarkan tema dan subtema tersebut. Model pembelajaran tersebut disebut dengan Majeda berbasis Dolanan anak.

## 2) Tujuan Pembelajaran

Moeslichatoen (2004: 4-5) menyatakan bahwa tugas perkembangan yang harus dijalani siswaTK adalah (1) berkembang menjadi pribadi yang mandiri, (2) belajar memberi, berbagi, dan memperoleh kasih sayang, (3) belajar bergaul dengan anak lain, (4) mengembangkan pengendalian diri, (5) belajar memahami-memecan peran orang dalam masyarakat, (6) belajar untuk mengenal tubuh masing-masing, (7) belajar menguasai keterampilan motorik kasar dan halus, (8) belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikannya, (9) belajar menguasai kata-kata baru untuk memahami orang lain, dan (10) mengaitungkan perasaan positif untuk berhubungan dengan lingkungan.



Direktarat Pembinaan TK-SD (2010) menyatakan bahwa tujuan PAUD formal adalah mengembangkan potensi kecerdasan fisik, kognitif, sosio emosional dan spiritual melalui proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Schuck (2003: 63-104) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan pernyataan yang jelas mengenai hasil pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran menjelaskan apa yang harus dikerjakan oleh siswa saat menunjukkan prestasinya dan bagaimana guru mengetahui apa yang dikerjakan oleh siswa. Tujuan pembelajaran akan menentukan hasil belajar yang penting, serta membantu perencanaan pembelajaran dan mengukur penilaian hasil belajar.

Tujuan pembelajaran merupakan titik awal yang sangat penting dalam proses perencanaan pembelajaran, sehingga baik arti maupun jenisnya perlu dipahami betul oleh guru. Tujuan pembelajaran merupakan pedoman bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran, sehingga tarafnya diketahui dan diawasi oleh seorang guru sebelum mulai mengajar. Tujuan pembelajaran harus diformulasikan secara jelas dan tepat menggambarkan sasaran yang diinginkan. Formulasi tujuan pembelajaran harus menggunakan kata kerja yang operasional, dapat diukur dan dapat diamati. Contohnya: menyebutkan, merunjukkan, meronce, dan mengulang. Tujuan pembelajaran dirumuskan dan dikembangkan oleh guru berdasarkan pada tingkat pencapaian perkembangan (TPP pada Standar PAUD) yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 5.2. Tingkat Pencapaian Perkembangan

| Kategori                       | Tingkat Pencapaian Perkembangan   |  |
|--------------------------------|---|--|
|                                | Usia 3-4 tahun  | Usia 4-5 tahun   |
| 1. Nilai-nilai Agama dan Moral | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui Tuhan melalui agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menunjukkan perilaku beribadah.</li> <li>3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui agama yang dianut.</li> <li>2. Membiasakan diri beribadah.</li> <li>3. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb).</li> <li>4. Membedakan</li> </ol> |

| Tingkat Perkembangan                     | Prinsip dan Konsep  | Indikator   |
|--|---|---|
|  | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk.</li> <li>5. Membiasakan diri berperilaku baik.</li> <li>6. Mengucapkan salam dan membalas salam.</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. perilaku baik dan buruk.</li> <li>2. Mengenal ritual dan hari besar agama.</li> <li>3. Menghormati agama orang lain.</li> </ol>   |
| <p>II. Fisik</p> <p>A. Motorik Kasar</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menirakan gerakan binatang, pohon tertipu angin, pesawat terbang, dsb.</li> <li>2. Melakukan gerakan mengayun, (bergeput).</li> <li>3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi.</li> <li>4. Melampar sesuatu secara terarah.</li> <li>5. Menangkap sesuatu secara tepat.</li> <li>6. Melakukan gerakan antisipasi.</li> <li>7. Menendang sesuatu secara terarah.</li> <li>8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan ketahanan.</li> <li>2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirakan tarikan atau senam.</li> <li>3. Melakukan penyesuaian fisik dengan aturan.</li> <li>4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.</li> <li>5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.</li> </ol> |
| <p>B. Motorik Halus</p>                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat garis vertikal, horisontal, lengkung kiri/kanan, ruting ket/kanan, dan lingkaran.</li> <li>2. Menjiplak bentuk.</li> <li>3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.</li> <li>4. Melakukan gerakan manipulatif untuk</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar sesuai gagasannya.</li> <li>2. Meniru bentuk.</li> <li>3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.</li> <li>4. Menggunakan alat tulis dengan benar.</li> <li>5. Menggunting sesuai dengan pola.</li> <li>6. Menempel gambar</li> </ol>   |

| Kategori   | Tujuan Pembelajaran   |  |
|--|---|--|
|  | Uraian 1 (15 menit)   | Uraian 2 (15 menit)  |
| C. Kesehatan Fisik   | <p>menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.</p> <p>5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.</p>   | <p>dengan tepak.</p> <p>7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggunakan secara detail.</p>   |
|  | <p>1. Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan.</p> <p>2. Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan.</p> <p>3. Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan.</p>  | <p>1. Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan.</p> <p>2. Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan.</p> <p>3. Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan.</p>   |
| <p>III. Kognitif</p> <p>1. A. Pengetahuan umum dan sains</p> | <p>1. Mengenali benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).</p> <p>2. Menggunakan benda benda sebagai peragaan simbolik (kursi sebagai mobil).</p> <p>3. Mengenali gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.</p> <p>4. Mengenali konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, tomanan, dsb).</p> <p>5. Menggambaran sesuatu sesuai dengan idenys sendiri.</p> | <p>1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi.</p> <p>2. Merumuskan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).</p> <p>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukannya.</p> <p>4. Mengenali sebab-akibat tentang lingkungannya (angin berhup menyebabkan daun bergesek, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).</p> <p>5. Merumuskan inisiatif dalam</p> |



| Tingkat Pencapaian                             | Tingkat Pencapaian   |   |
|--|--|---|
|  | Dini   | Adanya  |
|  |  | <p>memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti tukang").</p> <p>3. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari</p>  |
| B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.</li> <li>2. Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi</li> <li>3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC.</li> <li>4. Mengurutkan benda berdasarkan 3 variasi ukuran atau warna.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter".</li> <li>2. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</li> <li>3. Mengklasifikasi benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</li> <li>4. Mengenal pola ABCD-ABCD.</li> <li>5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</li> </ol> |
| C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.</li> <li>2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.</li> <li>3. Mengetahui konsep bilangan.</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Menocokkan bilangan dengan lambang bilangan.</li> <li>3. Mengenal berbagai</li> </ol>   |



| Daftar<br>Perkembangan           | Tingkat Kemampuan B. Komunikasi   |   |
|----------------------------------|---|---|
|                                  | Tingkat 1 (Sederhana)   | Tingkat 2 (Lanjutan)  |
|                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengenal lambang bilangan.</li> <li>5. Mengenal lambang huruf.</li> </ol>   | <p>macam lambung huruf vokal dan konsonan.</p>  |
| IV. Bahasa<br>A. Menerima bahasa | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya).</li> <li>2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan.</li> <li>3. Memahami cerita yang dibacakan.</li> <li>4. Mengenal perbendaharaan kata mengenal kata sifat (baik, pintar, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.).</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan.</li> </ol>   |
| B. Mengungkapkan Bahasa          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kalimat sederhana.</li> <li>2. Menjawab pertanyaan sederhana.</li> <li>3. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, pintar, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.).</li> <li>4. Menyebutkan kata-kata yang dikenal.</li> <li>5. Mengutarakan pendapat kepada orang lain.</li> <li>6. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksempuan.</li> <li>7. Menceritakan kembali</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bentuk yang sama.</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk keperluan membaca, menulis dan berhitung.</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat</li> </ol> |

| Lingkup Perkembangan | Tingkat Perkembangan   | Tambahan   |
|----------------------|--|--|
|                      | cerita/dongeng yang pernah didengar.   | (preklat-keterangan)<br>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengelaborasi ide pada orang lain.<br>6. Melanjutkan sebagai cerita/dongeng yang telah dipertengahkan.  |
| C. Kosakata          | 1. Mengenal simbol-simbol.<br>2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya.<br>3. Membuat coretan yang bermakna.<br>4. Meniru huruf. | 1. Menyebutkan simbol simbol huruf yang dikenal.<br>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.<br>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.<br>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.<br>5. Membaca nama sendiri.<br>6. Menuliskan nama sendiri. |

| Indikator<br>Kemampuan | Tingkat Penguasaan/Nilai Sasaran  |   |
|------------------------|---|---|
|                        | Dasar (1-2 tahun)   | Tiga (3-5 tahun)  |
| V. Sosial<br>emosional | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.</li> <li>2. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.</li> <li>3. Menunjukkan antusiasms dalam melakukan permainan kompetitif/acara positif.</li> <li>4. Mengendalikan perasaan.</li> <li>5. Menaat aturan yang berlaku dalam suatu permainan.</li> <li>6. Menunjukkan rasa percaya diri.</li> <li>7. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya.</li> <li>8. Menghargai orang lain.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersikap kooperatif dengan teman.</li> <li>2. Menunjukkan sikap toleran.</li> <li>3. Mengungkapkan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (perang, sedih, antusias dsb.)</li> <li>4. Mengetahui tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.</li> <li>5. Mematuhi peraturan dan disiplin.</li> <li>6. Menunjukkan rasa empati.</li> <li>7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah).</li> <li>8. Bangga terhadap hasil karya sendiri.</li> <li>9. Menghargai keunggulan orang lain.</li> </ol> |

(Sumber: Permendiknas 58/2009 tentang Standar PAUD)

### 3) Materi/Tema Subtema

Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD menetapkan struktur program kegiatan TK mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Keduanya dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang bertahap, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan. Direktorat Pembinaan PAUD (2011: 26) menyatakan bahwa bidang pembentukan perilaku merupakan aktivitas yang dilakukan secara berkelanjutan dan ada dalam kehidupan keseharian anak. Bidang ini meliputi perkembangan nilai-nilai agama dan moral, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang



dirangsang oleh pendidik dalam rangka peningkatan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Bidang ini meliputi perkembangan Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, dan Sosial Emosi. Kegiatan pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu dengan aspek yang lain, dan menggunakan pendekatan tematik.

Dasar bidang pengembangan tersebut dijabarkan menjadi materi pembelajaran yang disampaikan dalam pengajaran dan pembiasaan atau pembelajaran di TK. Karena proses pembelajaran menggunakan pendekatan tematik terpadu, materi pembelajaran yang akan disampaikan dipadukan ke dalam tema dan subtema. Tema-subtema tersebut kemudian dijabarkan dengan indikator pembiasaan dan perkembangan apa yang akan dicapai. Karena model pembelajaran ini berbasis Dolanan anak, maka tema-subtema yang akan disajikan kemudian dipasangkan dengan Dolanan anak sebagai wahana dalam proses pembelajaran. Penjabaran dilakukan berdasarkan atas kesesuaian antara jenis dan nilai Dolanan anak dengan tema-subtema yang akan disampaikan. Selain itu, mempertimbangkan indikator yang akan dicapai. Dari hasil pengkajian dihasilkan 92 Dolanan anak yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Namun demikian, bila ada tema-subtema yang tidak cocok untuk dipasangkan dengan Dolanan anak, maka pembelajaran tersebut tidak perlu memaksakan penggunaan Dolanan anak. Demikian pula, jika Ibu/bapak guru memandang bahwa pasangan Tema-subtema dan Dolanan anak yang terdapat dalam tabel tersebut tidak cocok, Ibu/bapak guru dapat mengganti Dolanan anak yang dipandang lebih cocok untuk menjadi wahana pembelajaran tersebut. Karenanya, tabel ini berfungsi sebagai salah satu contoh bagaimana menjadikasikan Dolanan anak dan Tema-subtema, bukan pedoman yang harus diikuti secara kaku. Selain itu, bila Ibu/bapak memandang perlu untuk memodifikasi cara memakainya, hal itu dapat dilakukan asal tidak mengubah esensi dan nilai-nilainya, dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.



Tabel 5.3. Isi Tema-subtema dan Dolanan Anak

| No          | Tema Subtema   | Dolanan Anak   |
|-------------|--|--|
| <b>1.</b>   | <b>DIRI SENDIRI</b>  |  |
| <b>1.1</b>  | <b>Identitas Diri</b>  |  |
| 1.1.1       | Nama dan alamat rumah (nama usia, jenis kelamin, alamat rumah, dll). | Soyang, Gundul-gundul Pacul, Koko-koko, Lepelan, Ular Naga   |
| 1.1.2       | Kemampuan (makanan, warna, permainan, kegiatan dll)                  | Soyang, Dhempo   |
| <b>1.2</b>  | <b>Panen Indra</b>   |  |
| 1.2.1       | Macam-macam indra (mata, telinga, hidung, kulit, lidah)              | Tembang "Sji loro telu", Cukul-cublak Suring, Lompat Tali  |
| 1.2.2       | Manfaat alat indra (melihat, mendengar, dll)                         | Tembang "sji loro telu", Dhekan  |
| 1.3.1       | Nome-nama anggota tubuh (kepala, badan, kaki, tangan, dll)           | Gundul-gundul Pacul, Tembang "Astalor ana 2", Ayo kanda podhu udhplang, Jamuran, Dingklik Dangkal Aglik  |
| 1.3.2       | Manfaat anggota tubuh (berjalan, bergerak, dll)                      | Engklek, pra kunci bewang, becak-bekakan, jek-jekan, unclang, dakan, sember suru, cunuk manuk, larah-larahan, gathang, sledar-sledar, Endhog-cudhogan, Baris Kampak, Sji Lora Telu |
| <b>2.</b>   | <b>LINGKUNGANKU</b>  |  |
| <b>2.1.</b> | <b>Keluargaku</b>  |  |
| 2.1.1       | Anggota keluarga dan tugasnya.                                       | Tembang "esuk esuk", Mandheran, Oh Adikku  |
| 2.1.2       | Kebiasaan dalam keluarga.  | Egrang Bafhek, Cukul-cublak Suring   |
| <b>2.2.</b> | <b>Rumahnya</b>  |  |
| 2.2.1       | Bagian bagian rumah (pintu, jendela, atap, dll)                      | Tembang jagung, Omah Saopong pinggir lorang, Jamuran, Bentik   |
| 2.2.2       | Perabot rumah (meja, kursi, dll)                                     | Dulasan Thengulan, Ular  |

| No    | Temas Subtema  | Dolanan Anak                                       |
|-------|--|--|
|       | tempat tidur, dll).  | Naga   |
| 2.2.3 | Lingkungan rumah: Toko, Pasar, masjid, gereja, kantor pos, dll).                     | Dolanan pasaran, Diempu                            |
| 2.3.  | <b>Sekolahku</b>   | Tembang 'mii lipo telu'                            |
| 2.3.1 | Warga sekolah dan tata tertib (kepala sekolah, guru, murid, dll).                    | Tembang 'esuk-esuk' awan-awan sawe-sawe, Jethungan |
| 2.3.2 | Pengengkapan sekolah (tas, buku, sepatu, dll).                                       | Cublak-cublak suweng                               |
| 2.3.3 | Lingkungan sekolah (kapsangan, sawah, puskesmas, dll).                               | Benthik  |
| 3.    | <b>KEBUKUHANKU</b>   |  |
| 3.1.  | <b>Makanan dan Minuman</b>   |  |
| 3.1.1 | Jenis makanan dan minuman (1 sehat 5 sempurna, dll).                                 | Tembang' astalon ana 2', Dhadon, Taku Khwin.       |
| 3.1.2 | Manfaat makanan dan minuman (menghilangkan lapar dan haus, dll).                     | Dundhe-mit   |
| 3.1.3 | Peralatan makan dan minum (piring, gelas, sendok, garpu, cangkir, dll).              | Egrang Bathok                                      |
| 3.2.  | <b>Pakaian</b>   |  |
| 3.2.1 | Jenis-jenis pakaian (baju, kaos, celana, rok, singlet, celana dala, kaos kaki, dll). | Tembang' bocah cilik-cilik', Jamuran               |
| 3.2.2 | Manfaat pakaian (melindungi tubuh, dll).   | Bathok Ting Tong                                   |
| 3.2.3 | Perawatan pakaian (dicuci, digosok, dll).  | Gendak Uwet  |
| 3.3.  | <b>Kebersihan, Kesehatan, Keamanan</b>   |  |
| 3.3.1 | Alat alat kebersihan (sapu, kain pel, lap, kemoceng, dll).                           | Bitangan, Boy-boyo, Lompat Tali                    |
| 3.3.2 | Cara menjaga kesehatan, (mandi, gosok gigi, cuci tangan, dll).                       | Tembang' bang-hang wis rana', Egrang Bathok        |

| No          | Tema Subtema  | Bolanan Asli  |
|-------------|---|---|
| 3.3.3       | Cara menghindari bahaya (korek api, pecahan kaca, racun, palau, dll). | Jamuran   |
| <b>4</b>    | <b>HEWAN</b>  |   |
| <b>4.1.</b> | <b>Hewan Di sekitar Tempat Tinggal</b>                                |   |
| 4.1.1       | Hewan ternak (ayam, sapi, kambing, dll).                              | Meethoq-menthoq, Aku duwe pitik cilik, jara kate, Hapak tani duwe kandang, Endhoe-endhogar. |
| 4.1.2       | Hewan kesayangan (kucing, kelinci, anjing, dll).                      | Kucing dan tilus, Potak Umpet, Jarman, Dhempo   |
| <b>4.2.</b> | <b>Hewan Di Udara</b>   |   |
| 4.2.1       | Harung (merpati, kutilang, kakatua, dll).                             | Manuk engkrik, Cublak cublak Sawang, Bebet Ting Tong  |
| 4.2.2       | Serangga (kupu, capung, belalang, dll).                               | Srangenge eyamar, kupu kawu, jangkrik nger girik, Tawa, leaman                              |
| <b>4.3.</b> | <b>Hewan Di Air</b>   |   |
| 4.3.1       | Hewan di kolam ikan, katak, dll).                                     | Kodhak ngorek, iwak emon  |
| 4.3.2       | Hewan di laut (bau, ikan paus, gurita, anjing laut, dll)              | Ingding, Katak Pos, Ular Naga   |
| <b>4.4.</b> | <b>Hewan Di Daratan</b>   |   |
| 4.4.1       | Hewan di dalam rumah (jombing, serut, ular, dll).                     | Cendak Uwet, Uler-uler beket  |
| 4.4.2       | Hewan di hutan (gajah, harimau, serigala, dll).                       | Kidang telon, tikus pithi, Ular Naga  |
| <b>5.</b>   | <b>TANAMAN</b>  | Jamuran   |
| <b>5.1.</b> | <b>Tanaman Hias</b>   |   |
| 5.1.1       | Bunga (anggrek, mawar, melati, mawo indah, dll)                       | Tembang'tak pethik-pethik, Dhempo   |
| 5.1.2       | Bambu, Pak, Ceanis, dll   | Bundheran.  |
| <b>5.2.</b> | <b>Tanaman di Kebun</b>   |   |
| 5.2.1       | Buah-buahan (mangga, pisang jambu, jeruk, dll).                       | Dondong ape sulok, Dhakon, Katak Pos  |
| 5.2.2       | Warung hidup (bayan,  | Ayo buka kluwih, Egrang   |



| 50    | Tema Subtema   | Dolanan Anak   |
|-------|--|--|
|       | tomat, cabe, kangkung, dll.  | Bathok, Jemberan   |
| 5.3.3 | Apotik hias (jabe, kacang, bengkuas, dll)  | Sawe ore jumu, Dhason, Ketak Pos                               |
| 5.3.  | <b>Tanaman Di Ladang</b>   |  |
| 5.3.1 | Padi, jagung, kacang, dll  | Kembang jagung   |
| 5.4.  | <b>Tanaman Di Hutan</b>  | Jemberan   |
| 5.4.1 | Jati, akasia, mahoni, trembesi, dll  | Ketak Pos, Pak Tari  |
| 6.    | <b>REKREASI</b>  |  |
| 6.1.  | <b>Tempat Rekreasi</b>   |  |
| 6.1.1 | Kebun Binatang<br>Kembangbaca, Taman Safari,<br>dll.   | Ular Naga, Jemberan  |
| 6.2.1 | Pantai (Baron, Kulup,<br>Kakal, Badang, Parungtritis,<br>dll)  | Numpang pros layar, Boy-<br>brynan                             |
| 6.2.2 | Juman bermain (kida suu,<br>pura wasala, tirta nirmana,<br>dll).                                       | Bundheran  |
| 6.2   | <b>Kendaraan Darat</b>   |  |
| 6.2.1 | Kendaraan roda dua<br>(sepeda, sepeda motor, dll).   | Sgrang Bathok, Dingdik<br>Gagak Agik                           |
| 6.2.2 | Kendaraan roda tiga (bemo,<br>becek, dll).   | Tembang Ayu mungpa<br>bemo<br>Dolanan becek-becekan,<br>Dhempu |
| 6.2.3 | Kendaraan roda empat,<br>terminal (trawil, bis, dll)   | Montor-montor dikik,   |
| 6.2.4 | Kereta api, stasiun.   | Nalle Kereta Api atau<br>Numpang Sepur                         |
| 6.1.  | <b>Kendaraan di laut dan di<br/>udara</b>  |  |
| 6.1.1 | Kendaraan di laut<br>pelabuhan (perahu, kapal<br>pesiar, kapal selam,<br>speedboat)                    | Sesu dawa prahu (ring<br>ising), Dhakon                        |
| 6.1.2 | Kendaraan di udara,<br>pengkalan udara/bandara<br>(jet, helicopter, pesawat<br>tempur, pesawat terbang | Cublak-cublak suweng   |



| No    | Tema Subtema   | Belasan Anak                 |
|-------|--|------------------------------|
|       | dll.   |                              |
| 6.2   | <b>Perlengkapan Rekreasi</b>   |                              |
| 6.2.1 | Bekal makanan dan minuman (roti, sereal), peralatan (pewang, tas, dll) | Kudhug-endhogan              |
| 7.    | <b>PEKERJAAN</b>   |                              |
| 7.1.  | <b>Macam-macam Pekerjaan dan Perlengkapannya</b>                       |                              |
| 7.1.1 | Petani: sawah,   | Pak Tani, Benih, Soyang      |
| 7.1.2 | Guru: buku, dll  | Boy-boyan                    |
| 7.2.  | <b>Tugas-tugas Pekerjaan</b>   |                              |
| 7.2.1 | Petani: Memanen padi,  | Pak Tani, Jang juug, Kikiran |
| 7.2.2 | Guru: mengajar,  | Kotek Pas, Dhakon            |
| 7.2.3 | Dokter: memeriksa pasien   | Cublak-cublak Sawung         |
| 7.3.  | <b>Tempat-tempat Bekerja</b>   |                              |
| 7.3.1 | Petani: Di sawah,  | Ingking                      |
| 7.3.2 | Guru: Di sekolah,  | Dhakon                       |
| 7.3.3 | Dokter: Di rumah sakit.  | Dhempu                       |
| 8.    | <b>AIR, UDARA, API (BENDA)</b>   |                              |
| 8.1.  | <b>Air</b>   |                              |
| 8.1.1 | Macam-macam air (air sumur, air hujan, air laut, dll)                  | Boy-boyan                    |
| 8.1.2 | Kegunaan air (minum, mandi, mencuci, dll)                              | Bang-bang wis rina, Dhakon   |
| 8.1.3 | Dahaya air (banjir, dll).  | Ingking                      |
| 8.2.  | <b>Udara</b>   | Amban-amban lemah            |
| 8.2.1 | Angin (angin topan, angin laut, dll)                                   | Bethet Tang Tong             |
| 8.2.2 | Kegunaan udara (bernafas, mengisi ban, dll).                           | Burdheran, Layangan, Kikiran |
| 8.3.  | <b>Api</b>   |                              |
| 8.3.1 | Sumber api (matahari, listrik, batu bara, dll)                         | Kudhug-endhogan              |
| 8.3.2 | Kegunaan api (memasak, penerangan, penghangat, dll)                    | Condhak Uwet                 |

| No           | Tema Subtema  | Daerah Anak                 |
|--------------|---|-----------------------------|
| 8.3.3        | Bahaya api (kebakaran, tersengat listrik, dll).               | Dharmo                      |
| <b>9.</b>    | <b>ALAT KOMUNIKASI</b>  |                             |
| <b>9.1.</b>  | <b>Alat-alat Komunikasi</b>                                   |                             |
| 9.1.1        | Macam-macam alat komunikasi (radio, TV, Koran, majalah, dll). | Kanthongan                  |
| <b>9.2.</b>  | <b>Kegunaan Alat Komunikasi</b>                               |                             |
| 9.2.1        | Radio untuk mendengar berita, Koran membaca berita, dll       | Dhokan                      |
| <b>10.</b>   | <b>TANAH AIRKU</b>  |                             |
| <b>10.1.</b> | <b>Desain</b>   |                             |
| 10.1.1       | Tata rupa kehidupan / kebiasaan (gotong royong, dll).         | Cublak-cublak Suweg, Euntik |
| 10.1.2       | Adat istiadat (tatalan, nyuhon, dll).                         | Bgrang, Bathok              |
| <b>10.2.</b> | <b>Suku-suku Bangsa Di Indonesia</b>                          |                             |
| 10.2.1       | Bumih adat (jogo, bangsal kencono, dll).                      | Jamuran                     |
| 10.2.2       | Pakaian adat (kehaya, sejani, blungkun, dll)                  | Bethet Ting Long            |
| 10.2.3       | Bahasa Daerah / bahasa Jawa, sunda, batak, dll).              | Cublak cublak Suweg, Dhukti |
| <b>10.3.</b> | <b>Lambang Negara, Bendera, Bahasa</b>                        |                             |
| 10.3.1       | Lambang Negara (Garuda Pancasila)                             | Wuhangan                    |
| 10.3.2       | Bendera (merah putih).  |                             |
| 10.3.3       | Bahasa (bahasa Indonesia)                                     |                             |
| <b>10.4.</b> | <b>Pemimpin di Negara</b>                                     |                             |
| 10.4.1       | Negara: Presiden  | Lurah-hurhan                |
| 10.4.2       | Propinsi: Gubernur  | Mil Milan (Mugung Lurah)    |
| 10.4.3       | Kabupaten: Bupati   |                             |
| 10.4.4       | Kecamatan: Camat  |                             |
| <b>11.</b>   | <b>ALAM SEMESTA</b>   |                             |
| 11.1.        | Jenis-jenis Musim   |                             |

| No     | Tema Subtema  | Botolan Anak                         |
|--------|---|--------------------------------------|
| 11.1.1 | Musim Hujan   | Wadane tura kepari, Jamuran          |
| 11.1.2 | Musim Kemarau, dll                                  | Kitiran, Dedhilan                    |
| 11.2   | Bencana Alam  |                                      |
| 11.2.1 | Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor, dll      | Cendhak tiwet                        |
| 11.3   | Matahari, Bulan, Bintang, Bumi                      |                                      |
| 11.3.1 | Yang menciptakan matahari, bulan, bintang, bumi.    | Wadane tura kepari, esak utruk-utruk |
| 11.3.2 | Kegunaan matahari, bulan, bintang, bumi.            | Srengenge nyinar, paching mbulan     |
| 11.4   | Gunungku  |                                      |
| 11.4.1 | Gunung berapi (Gunung Merapi, Bromo, Krakatau, dll) | 'Erik esak utruk-utruk'              |
| 11.4.2 | Gunung tidak berapi (Gunung Seribu, dll).           | Dhakan                               |

#### 4) Sintaks atau Langkah-langkah Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci dalam proses pembelajaran di TK. Sebelum sampai pada pelaksanaan pembelajaran, perencanaan pembelajaran diawali dengan penetapan silabus, kemudian dikembangkan menjadi program semester (proses), satuan kegiatan mingguan (SKM), dan dirinci ke dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam RKH terdapat komponen model pembelajaran sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Setiap TK sudah memilih dan menyiapkan model pembelajaran yang dilaksanakan. Karenanya, model pembelajaran merupakan gambaran konkret tahapan pembelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai RKH yang telah disusun.

Langkah-langkah pembelajaran meliputi (1) pendahuluan: kegiatan guru dan siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran berupa kegiatan berangkat dari rumah sampai ke depan pintu kelas masing-masing, (2) kegiatan awal adalah kegiatan pembuka untuk menfokuskan perhatian, membangkitkan motivasi agar peserta didik siap mengikuti



kegiatan pembelajaran, (3) kegiatan inti merupakan proses pembelajaran utama dalam rangka mencapai standar perkembangan yang dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan partisipatif. Proses pembelajaran dilakukan melalui proses eksplorasi, eksperimen, elaborasi, dan konfirmasi, dan (4) kegiatan istirahat atau reka adalah waktu jeda antara kegiatan inti yang satu dengan kegiatan berikutnya. Anak-anak dapat bermain atau diisi dengan makan bersama, (5) kegiatan akhir merupakan kegiatan penutup yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran berupa kegiatan penyimpulan, pemberian umpan balik, dan penindaldanjuan.

Dalam "Majeda terbatas Dolanan anak", tahapan pembelajaran dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan pembelajaran biasanya. Namun, yang membedakan adalah penggunaan Dolanan anak dalam setiap tahapan pembelajaran, bisa Dolanan anak terdapat seok dengan tema-subtema yang diajarkan atau sesuai dengan bidang pengembangan dan indikator yang akan dicapai. Karenanya, pembelajaran dapat dibuka dengan memainkan Dolanan anak atau lagu/tembang Dolanan anak yang sesuai dengan tema-subtema yang akan diajarkan, kemudian pada episode kegiatan inti anak-anak akan memainkan beberapa Dolanan anak yang sesuai dengan tema-subtema. Pada episode penutup, guru dapat menambatkan dengan menyanyikan lagu tradisional yang memiliki syair berkaitan dengan tema dan subtema yang diajarkan.

#### 8) Kegiatan Guru dan Siswa

Kegiatan Guru dan Siswa dapat bervariasi karena tergantung pada model pembelajaran yang dipergunakan. Secara umum, kegiatan guru dan siswa dibagi ke dalam tiga kegiatan, yaitu pembukaan, kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir.

Bila seluruh tahapan dapat menggunakan Dolanan anak, maka kegiatan guru dilakukan sebagai berikut. Pendahuluan merupakan kegiatan sebelum pembelajaran dimulai mulai guru dan siswa datang ke sekolah, guru menyambut anak di halaman, siswa menyakani guru, dan bersiap di depan pintu kelas masing-masing untuk memasuki kelas.

Dalam kegiatan awal, guru mencermati kegiatan siswa. Guru member contoh lagu "Aku Dewa Pithuk". Guru membimbing anak membuat sajak dari nama dan jenis hewan



ternak dan kesayangan. Guru memberi pujian kepada anak yang berani mengemukakan hasil kerjanya. Dalam kegiatan inti, Guru meminta anak untuk menyebutkan nama dan jenis hewan ternak. Guru memperlihatkan gambar angsang berbuat baik kepada hewan ternak dan kesayangan. Kemudian meminta anak untuk mewarnai gambar anak yang berbunt baik. Guru memuji anak yang berani menjawab pertanyaan dengan benar dan cermat mewarnai anak yang berbunt baik. Guru memberi contoh bagaimana caranya mencocok gambar sapi secara benar. Guru mendampingi anak dalam mencocok gambar sapi. Guru memberi reward kepada anak yang mampu mencocok bentuk semua sapi, dan mampu menyebutkan huruf vokal/konsonan secara cermat dari nama-nama hewan ternak dan kesayangan. Dalam kegiatan istirahat, guru mengawasi kegiatan yang dikerjakan oleh siswa. Dalam kegiatan akhir, guru melakukan evaluasi atas apa yang telah dipelajari, dan melakukan refleksi.

Kegiatan yang dilakukan anak selama proses pembelajaran di sekolah adalah sebagai berikut. Pada sebelumnya, anak menyalam ibu/bapak guru yang menyambut di serambi depan sekolah, kemudian menuju depan kelas masing-masing, berbaris di depan kelas dan masuk ke ruang kelas secara tertib. Contoh salah satu kegiatan siswa yang dilaksanakan di sebuah TK. Pada kegiatan awal, siswa membaca doa bakti, dan menghafalkan surat-surat pendek dan hadis-hadis. Anak menarikan lagu yang dinyanyikan oleh guru. Anak menirukan kembali sajak yang dibacakan oleh guru. Pada kegiatan inti, anak menjawab pertanyaan mengenai jenis dan nama hewan ternak. Anak mengerjakan tugas mewarnai gambar dan mencocokkan gambar sapi. Pada kegiatan istirahat, anak-anak bermain di halaman sekolah memanfaatkan alat-alat dan mainan yang ada, atau berlari-larian. Pada kegiatan akhir, anak memperhatikan ucapan Guru dan bersiap untuk pulang. Anak antri bersebramban dengan Guru.

#### 6) Penilaian Hasil Pembelajaran.

Penilaian merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Memahami dan mengetahui bagaimana cara menggunakannya secara tepat sangat penting agar pembelajaran berlangsung secara efektif. Penilaian membantu guru mengukur ketebalan dan ketahanan peserta didik serta

mengawasi kemajuannya termasuk pembelajaran sedang dan telah berlangsung.

Chen & McKaner (Ropmarine & Johnson, 2011: 266) menyatakan bahwa salah satu tugas tersolit dan terpenting adalah bagaimana menilai anak-anak secara individual dengan tepat dan menggunakan hasil penilaian tersebut secara efektif untuk menginformasikan perkembangan belajar. Guru yang dapat memulai dengan baik akan menjadi guru yang lebih baik. Bila guru adalah pendai yang teliti, ia tahu apa yang telah dikuasai anak dan apa yang sedang mereka pelajari.

Penilaian adalah proses pengamatan, pencatatan, pemrosesan, dan pendokumentasian apa yang dilakukan anak sebagai dasar untuk membuat keputusan pendidikan yang akan mempengaruhi anak, dan melaporkannya kepada pihak yang berkepentingan (Merrison, 2012: 158). Direktorat Pembinaan PAUD (2011: 31 - 33) menyarankan agar penilaian di TK dilakukan melalui pengamatan, portofolio, unjuk kerja, pencatatan anekdot, percakapan/dialog, laporan orangtua, dan dokumentasi hasil karya anak (portofolio), serta deskripsi profil peserta didik. Informasi yang dikumpulkan mencakup seluruh aspek pertumbuhan perkembangan peserta didik termasuk data tentang status kesehatan, pengasuhan, dan pendidikan. Informasi yang diperoleh perlu dikolah, dilaporkan dan diindaklanjuti.

Anda Yas (2011: 65-92) dan Melachlan, Fleer, & Edwards (2016: 131-133) menyatakan bahwa terdapat dua metode penilaian, yaitu (1) tes, dan (2) nontes. Dalam dua metode tersebut, beberapa alat penilaian yang dapat digunakan, yaitu:

- a. Tes: terdapat dua jenis tes, yaitu tes standar tes intelegensi, minat, bakat dan kepribadian; dan tes buatan guru: tes informal.
- b. Nontes: alat penilaian nontes yang sering dipergunakan di TK adalah: pemberian tugas, wawancara dan percakapan, observasi (pengamatan)/lembar pengamatan terstruktur atau daftar periksa pengamatan guru, penilaian diri sendiri, catatan anekdot, catatan harian/narasi, lembar pemeriksaan kesehatan harian, lembar catatan dan frekuensi waktu (catatan menyendiri dan lengkap/running record, catatan specimen/special record, time sampling, even sampling), skala penilaian (rating scale), dan Portofolio.

Penilaian di TK mendukung empat kegiatan utama yang merupakan rangkaian kerja guru, yaitu: (1) pengamatan

(*observation*): proses memperhatikan siswa saat melakukan suatu kegiatan bermain dan belajar; (2) pencatatan (*recording*): proses mendokumentasikan (mencatat) berbagai kegiatan atau kegiatan tertentu yang terasasi dengan baik; (3) pengkajian (*analysis*) terhadap informasi dan data yang diperoleh untuk dibuat keputusannya; dan (4) pelaporan (*reporting*): proses penyampaian informasi kepada manajemen, dan orang tua dalam bentuk laporan, baik lisan maupun tertulis.

### C. Langkah-langkah Penggunaan Majeda berbasis Dolanan Anak

Secara umum, langkah-langkah penggunaan Majeda berbasis Dolanan anak meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Implementasi Majeda berbasis Dolanan anak dilaksanakan dengan tema-subtema yang akan diajarkan dan dicitrakan dengan model pembelajaran yang telah dipergunakan di TK yang bersangkutan. Karenanya, guru perlu memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan anak sehingga mampu memahaminya dengan tema-subtema dan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru harus memahami cara memainkan Dolanan anak agar ia mengarahkan anak-anak ketika proses pembelajaran berlangsung.

Secara khusus, dalam tahapan pelaksanaan guru dapat memodifikasi cara memainkan Dolanan anak agar anak dapat memahaminya tanpa kehilangan esensi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, bila tidak ada Dolanan anak yang sesuai dengan tema-subtema atau tujuan pembelajaran, guru tidak perlu memaksakan untuk memasukkan Dolanan anak dalam setiap tahapan pembelajaran. Model ini diarahkan untuk lebih melengkapi atau memperkaya variasi model pembelajaran yang sudah tersedia, bukan untuk menggantikannya.

Agar para guru dapat mempergunakan Majeda berbasis Dolanan anak secara tepat, kerjakan kegiatan persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Rincian lengkap setiap tahapan penggunaan Majeda berbasis Dolanan anak disajikan pada Lampiran 1. Perencanaan Penggunaan Majeda Berbasis Dolanan Anak.

### D. Penutup

Pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan dan pemberdayaan seluruh potensi anak didik. Proses ini diharapkan dapat membantu anak untuk memperoleh kesempatan dan



mengalami tumbuh kembang yang memadai sehingga mereka siap memasuki dunia pendidikan formal sekolah dasar.

Pembelajaran di TK memiliki kelhasan tersendiri sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Pembelajaran di TK memanfaatkan bermain sebagai wahana utamanya, sehingga prinsip dasar pembelajaran di TK adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, dan pembelajaran berorientasi pada perkembangan dan kebutuhan anak. Pembelajaran mendorong anak untuk aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan belajar.

Majeda berbasis Dolanan anak menawarkan model pembelajaran yang wujunya dekat dunia anak-anak yaitu bermain, sehingga diharapkan Majeda menjadi media yang tepat bagi tumbuhkembang anak sesuai tujuan PAUD yang benar. Dengan demikian, apabila Majeda berbasis Dolanan anak dipergunakan secara memadai akan dihasilkan anak didik yang siap menjalani pengembangan selanjutnya di pendidikan sekolah dasar.

Pondasi pembelajaran ini merupakan acuan bagi guru dalam merencanakan, mengelola dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan, situasi dan kondisi setiap TK. Dalam pelaksanaan di lapangan guru dapat mengembangkan model pembelajaran lain sepanjang tidak bertentangan dengan prinsip pembelajaran taman kanak-kanak. Diharapkan Majeda berbasis Dolanan anak dapat memberikan kontribusi yang bermakna bagi peningkatan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan TK di seluruh Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. (2015). "Motor learning: Concepts and application. Concept 2.2 - The learning of a motor skill occurs in stages". Diunduh 16 April 2015 dari [srt.nslah.gov/ste/documents/keyboarding/assessm/KB\\_Maill.pdf](http://srt.nslah.gov/ste/documents/keyboarding/assessm/KB_Maill.pdf).
- \_\_\_\_\_. (1992/1993). *Transformasi nilai budaya permainan rakyat Jakarta*. Depdikbud.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD)*. (Pengembangan Suci Remadhona & April Widastati). Jakarta: PT Jekka.
- A. Martuti. (2009). *Mendidikan dan mengelola PAUD: Manajemen administrasi dan strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Kreasi Wacana.
- Adi Nugroho, dkk. (2007). *Kurikulum dan bahan belajar PA*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Ahmad Yunus, ed. (1980/1981). *Pernmainan Rakyat Daerah Cirebon Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Anderson-McNamee, J.K. and Bailey, J. (2010). "The importance of play in early childhood development". Diunduh 22 April 2015 dari [www.msuetension.org](http://www.msuetension.org).
- Anita Yus. (2011). *Penelitian perkembangan belajar anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kompas Prenada Media Group.
- B.E.F. Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan bermainnya anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Barnadib, Insun, Prof., MA., Ph.D (2002). *Filsafat pendidikan*. Yogyakarta: Aditia.

- Berns, Roberta M., (2004). *Child, family, school, community: Socialization and support* 6th ed. Belmont, CA: Wadsworth/Thompson Learning.
- Borg, Walter H., and Gall, Meredith D. (1983). *Educational research: An introduction*, 4th ed. New York: Longman.
- Brotherton, Inga. (2010). "The origin of attachment theory: John Bowlby and Mary Ainsworth". Diunduh 29 Mei 2010 dari [http://www.psychology.surrey.ac.uk/attachment/online/inga\\_origins.pdf](http://www.psychology.surrey.ac.uk/attachment/online/inga_origins.pdf).
- Dargarsen, C.I., Powell, K.K., and Christensen, G.M. (1988). "Physical activity, exercise, and physical fitness: definitions and distinctions for health-related research." *Public health reports*: Mar-Apr, 100 (2). <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/article/PMC1434211>.
- Cerry, Kendra. (2010). "Background and key concepts of Piaget's theory." Diunduh 31 Mei 2010, dari [http://psychology.about.com/od/piagets\\_theory/a/keyconcepts.htm](http://psychology.about.com/od/piagets_theory/a/keyconcepts.htm).
- Christiyani Ariani, dkk. (1997/1998). *Perkembangan Nilai Budaya Lokal Persebaran Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Crain, William. (2007). *Tech perkembangan: Konsep dan aplikasi* [Terjemahan Yudi Sanoso]. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danarjaya, James. (.991). *Politik Indonesia*. Jakarta: PT. Grafiti.
- Dapan. (2013). *Kumpulan Permainan Tradisional*. PIR UNY.
- Davis, S.F. and Huskist, W. (2008). "21st century psychology: A reference handbook. Classical conditioning". Diunduh tanggal 15 April 2015 dari [www.ck12.org/ck12-cc/psychology/study/materials/reference/90851\\_091r.pdf](http://www.ck12.org/ck12-cc/psychology/study/materials/reference/90851_091r.pdf)
- Depdikbud. (1990). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar*.

- Depdiknas. (2008). "pedoman standar pelayanan minimal penyelenggaraan pendidikan taman kanak-kanak." Diunduh 14 Desember 2009, dari <http://www.dikdasdik.go.id/download/kebijakanstandarselaysanminimal2.pdf/>.
- Depdiknas. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD.
- Direktorat Pembinaan PAUD. (2011). *Pelunjuk teknis pengelolaan satuan kanak-kanak*. Jakarta: Dit Pembinaan PAUD, Ditjen PAUDNI, Kemdiknas.
- Direktorat Pembinaan TK/SD. (2007). *Pengelolaan Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dit Pembinaan TK-SD, Ditjen Mandiklasmen, Kemdiknas.
- Direktorat Pembinaan TK/SD. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Ditjen TK/SD, Ditjen Mandiklasmen, Kemdiknas.
- Ulake, Jane. (2009). *Planning for children's play and learning: Meeting children's needs in the later stages of the EYFS*. 3rd ed. New York: Routledge.
- Eggen, Paul and Kauchak, Don. (2012). *Strategies and models for teachers: Teaching content and thinking skills*. 6th ed. Boston: Pearson Education, Inc.
- Encyclopaedia Britannica online. (2009). "Kindergarten." In *Encyclopaedia Britannica Online*: Diunduh 3 September 2009, dari: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/318044/kindergarten>.
- Gardner, Howard. (2003). *Kecerdasan majemuk: Teori dalam praktik*. [Terjemahan Drs. Alexander Sindona]. Batam Center: Penerbit Interaksara.
- Gerlach, V.S., and Ely, D.P. (1980). *Teaching and media: A systematic approach*. 2nd ed. Boston, MA: Allyn and Bacon.

- Hughes, Fergus P. (2010). *Children, play, and development*. 4th ed. Thousand Oaks: Sage publications, Inc.
- Joyce, B., Weil, M., and Calhoun, E. (2009). *Models of teaching*. Penerjemah: Ahmad Fawaid dan Atsila Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ki Hadi Sukarno. (2013). "Dolanan anak menurut Ki Hadi Sukarno". Diunduh pada 3 Desember 2013 dari [http://id.wikipedia.org/wiki/Ki\\_Hadi\\_Sukarno](http://id.wikipedia.org/wiki/Ki_Hadi_Sukarno)
- K. Hadjar Dewantara. (2009). *Mengajar manusia merdeka*. Yogyakarta: Lentera.
- M. Sulay Sutikno. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Penerbit Prospect.
- Magill, Richard A. (1993). *Motor learning: Concepts and application*. 4th ed. Madison: WCB Brown & Benchmark Publishers.
- Manaur. (2007). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Metochian, C., Flier, M., and Edwards, S. (2010). *Early childhood curriculum: Planning, assessment, and implementation*. Port Melbourne: Cambridge University Press.
- Melzod, Saul A. (2009). "Jean Piaget" diunduh tanggal 15 April 2015 dari <http://www.kampuchology.org/piaget.html>
- Mocachutan R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison, George S., (1998). *Early childhood education today*. 4th ed. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Nana Sudjana. (2010). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. ed. 11. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- NI Nyoman Sarasih dan Nur Hayati (2010) "Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini." Laporan Penelitian Pundi PAUD Lemlit UNY.



- Nichols, Rachel. (2010). "Friedrich Froebel: Founder of the first Kindergarten". Diunduh 25 Mei 2010, dari: <http://mbpsges.com/mb/friedrich-froebel-founder-of-the-first-kindergarten>.
- Oswalt, Angela. (2010). "Parenting and child development of preschool children". Diunduh 25 Mei 2010, dari: <http://www.bhenthart.org/pur/center/index.php?id=62&cm=462>.
- Payne, V.G., & Isaacs, L.D. (1993). *Human motor development: A lifespan approach*. 3rd ed. Mountain View, CA: Mayfield Publishing Company.
- Penulis DKI Jaya. (2002). "Pedoman standar pelayanan minimal (SPM) penyelenggaraan pendidikan TK." Diunduh tanggal 7 Juni 2011 dari <http://mudaman.files.wordpress.com/2010/06/spm-tk-amp-02.pdf>. Penulis DKI Jaya. (2002). "Pedoman standar pelayanan minimal (SPM) penyelenggaraan pendidikan TK." Diunduh tanggal 7 Juni 2011 dari <http://mudaman.files.wordpress.com/2010/06/spm-tk-standar-02.pdf>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Roopnarine, J.L., & Johnson, J.L. (2011). *Pendidikan anak usia dini: Dalam berbagai penalaran*. Edisi ke-5. (Terjemahan Siti Nurulita). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, John W. (2007). *Psikologi pendidikan*. Edisi kedua. (Terjemahan In Witawo B.S.) Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saskatchewan Education, CIB. (1994). *Children first: A curriculum guide for Kindergarten*. Diunduh pada 15 Maret 2010 dari <http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/Kindergarten/Kindergarten1>.

- Elisabel Suryanto, dan Sugito. (2001). "Identifikasi permainan tradisional yang potensial untuk mendidik anak". *Laporan Penelitian*. Pundi PAUD Lemlit UNY.
- Sukirman, Bhatramulya, dkk. (1981/1982). *Permainan Anak-anak Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Dekdikbud.
- Tim Cendikia. (2005). *PAUD, pendekatan BCCT, & multiple intelligences*. Yogyakarta: Pustaka Pendidikan.
- Tumaliyus. (2012). "Pembuatan alat aktivitas peserta edukatif, kreatif dan inovatif berbasis budaya dan lingkungan untuk anak TK". *Makalah pada Pelatihan guru-guru TK di Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2012*.
- Viv. Wijayanti. (2008). "Nilai Pendidikan dalam Dolanan Anak". *Skripsi PTD UI* diunduh pada 4 Desember 2013 dari <http://antar.ui.ac.id>
- Wood, E. & Attfield, J. (2005). *Play, learning and the early childhood curriculum*. 2nd ed. Thousand Oaks: Paul Chapman Publishing.
- Woodhead, Martin. (2006). "Changing perspectives on early childhood: theory, research and policy." Background paper prepared for the education for all global monitoring report 2007 *Strong foundations: early childhood care and education*. UNESCO. Diunduh 24 Mei 2010, dari <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001474/147499e.pdf>
- Yuliani N. Sujiono. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.

## LAMPIRAN 1

### DAFTAR DOLANAN ANAK DAN CARA MEMAINKANNYA

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| 1. Andah-ambah Lemah     | ..... |
| 2. Anak-Anak Ali         | ..... |
| 3. Bakpo                 | ..... |
| 4. Balap Karung          | ..... |
| 5. Bandeman              | ..... |
| 6. Bas-bosan             | ..... |
| 7. Benik-basakan         | ..... |
| 8. Bekelan               | ..... |
| 9. Benfik                | ..... |
| 10. Betet Thinghong      | ..... |
| 11. Bitingan             | ..... |
| 12. Blarak-blarak Hempal | ..... |
| 13. Blak Tangtong        | ..... |
| 14. Boy-Boyman           | ..... |
| 15. Banderan             | ..... |
| 16. Bantetan             | ..... |
| 17. Cacah Bencah         | ..... |
| 18. Candak Ndodok        | ..... |
| 19. Candak Duwel         | ..... |
| 20. Ceteran              | ..... |
| 21. Cring Crong          | ..... |
| 22. Cublak cublak Suweng | ..... |
| 23. Dugangan             | ..... |
| 24. Duz-daman            | ..... |
| 25. Demok Dadi           | ..... |
| 26. Dnason               | ..... |
| 27. Dhenpo               | ..... |
| 28. Dnakter              | ..... |
| 29. Dngdik Ogak aglik    | ..... |
| 30. Dn-diran             | ..... |
| 31. Dn-oran              | ..... |
| 32. Egrang               | ..... |
| 33. Egrang Bapait        | ..... |
| 34. Endhog-endhogan      | ..... |
| 35. Engklek              | ..... |
| 36. Gajsh Jelena         | ..... |
| 37. Gamparan             | ..... |

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| 30. Gunduk                  | ..... |
| 39. Gumele                  | ..... |
| 40. Gubang                  | ..... |
| 41. Gubangan                | ..... |
| 42. Gebak Bunder            | ..... |
| 43. Gebak Sidor             | ..... |
| 44. Getri Legendari         | ..... |
| 45. Ingking Gunungan        | ..... |
| 45. Ingking                 | ..... |
| 47. Jaga Pithong            | ..... |
| 48. Jauran                  | ..... |
| 49. Jek-Jekan               | ..... |
| 50. Jes-jesan/Hetengan      | ..... |
| 51. Jeliapan/Dhelikan       | ..... |
| 52. Jarak                   | ..... |
| 53. Jong Jhing Kitiran      | ..... |
| 54. Keuthongan              | ..... |
| 55. Kera Bata               | ..... |
| 56. Kilanan                 | ..... |
| 57. Kitiran                 | ..... |
| 58. Koko Koko               | ..... |
| 59. Kotek Pus               | ..... |
| 60. Krapyak                 | ..... |
| 61. Krisakan                | ..... |
| 62. Krubangan               | ..... |
| 63. Kubuk Marnak            | ..... |
| 64. Kucing Tilus            | ..... |
| 65. Kucing-kuringan         | ..... |
| 66. Larit Bahut             | ..... |
| 67. Lepitan                 | ..... |
| 68. Lompat Tali/Yeye        | ..... |
| 69. Macanan                 | ..... |
| 70. Man Dablang             | ..... |
| 71. Mi mi'an (Magang Marsh) | ..... |
| 72. Mu' mular               | ..... |
| 73. Ndog-ndogan             | ..... |
| 74. Nekeran                 | ..... |
| 75. Pak Tani                | ..... |
| 76. Patakan Batu            | ..... |
| 77. Patak Lela              | ..... |
| 78. Patang-pahangan         | ..... |
| 79. Pijit                   | ..... |
| 80. Polisi-polisian         | ..... |



|                      |       |
|----------------------|-------|
| 81. Rembetan         | ..... |
| 82. Samporan         | ..... |
| 83. Selangan         | ..... |
| 84. Sepakbola kertas | ..... |
| 85. Slendikan        | ..... |
| 86. Sohsong          | ..... |
| 87. Sunda Mandu      | ..... |
| 88. Sura-suren       | ..... |
| 89. Tangkap Lari     | ..... |
| 90. Tawon-irwanan    | ..... |
| 91. Timplikan        | ..... |
| 92. Tujan            | ..... |
| 93. Udan Darat       | ..... |
| 94. Ular Naga        | ..... |
| 95. Walungan         | ..... |

### **1. Ambak-Ambak Lemah**

**Tujuan Permainan:** mengembangkan (1) ketepatan, (2) kemampuan mengatur strategi, (3) toleransi, dan (4) sportifitas.

**Jumlah pemain:** Minimal 4 orang. Lapangan Permainan: Lapangan terbuka atau halaman yang cukup luas.

**Aturan Bermain:** Pemain "Dadi" atau penjaga berupaya menyentuh pemain yang sedang menginjak tanah (mengubah tanah agar menggunakan posisinya. Pemain mentas memkok di pangkalan dan tidak boleh menginjak tanah, tetapi tidak boleh terlalu lama berdiri di situ. Aturan lainnya adalah (1) setiap pemain mentas yang salah satu kakinya telah menginjak tanah, harus berpindah tempat "memkok". Jika ia kembali ke pangkalan sebelumnya dianggap "liak" atau "kobong". Artinya ia yang kemudian jadi pemain "dadi", (2) Pemain mentas yang ketika pindah ke tempat pangkalan lain, saat tersentuh pemain dadi, maka pemain yang tersentuh tadi menjadi pemain dadi, (3) Setiap anak mentas harus berkewajiban pindah tempat pangkalan atau "pencokan".

**Cara Bermain:** Bila ada 8 pemain yaitu A, B, C, D, E, F, G, dan H. Setelah dilainkan hompimpah dan sut, ternyata yang dadi (penjaga) adalah pemain C. C menjadi penjaga atau Dadi dengan berdiri di tanah, di antara tempat-tempat "pencokan" / pangkalan, sementara pemain lainnya menyatu di pencokan/tempat-tempat pangkalan yang sudah dipetakan. Selanjutnya, pemain-pemain mentas mencoba menggoda pemain C, sambil mencari kelemahan pemain C. Apabila pemain C lengah, maka pemain mentas yang jauh dari jangkauan pemain C bisa berlari dan pindah tempat pangkalan. Namun ketika akan berpindah, ternyata pemain E misalnya dapat mengejar pemain yang sedang berlari (misalkan pemain A) dan dapat menyentuhnya, maka pemain A menggantikan posisi pemain C dan menjadi pemain dadi.

Begitu seterusnya permainan ambak-ambak lemah dilakukan. Adakalanya, ada pemain dadi yang "dikungkring" karena luas tidak dapat menjangkau pemain mentas. Pemain dadi seperti ini biasanya terus digoda oleh para pemain mentas lainnya. Kalau hatinya tidak tahan, maka ia akan mudah sekali malu dan

akhirnya menangi. Masa dalam permainan ini, anak-anak yang bermain harus tabah dan gembira dan ejekan.

Karena ada para pemain lain, jika ada anak yang dadi terlalu lama, maka diganti dengan aturan "renteng pete". Dalam aturan ini, maka pemain dadi terakhir, misalkan pemain A harus segera menghadap bilik atau tembok dan menatap matanya. Kemudian pemain mentas lainnya berjejer di belakang pemain A. Jadi ada 7 pemain berjejer setara seek. Lalu pemain dadi A menyebut nomor urut dari depan, misalkan nomor 3. Maka pemain mentas yang berada di urutan ke-4 dari depan, misalkan pemain G, eska jadinya pemain G sebagai pemain "dadi" selanjutnya. Aturan "renteng pete" biasanya dilakukan untuk menghindari kevakuman permainan agar tetap hidup dan menah.

*Penyusuner:* Arykha Windhianti, Beluran, Sidomoyo, Gedean, Sleman, DIY.

## 2. Anak-Anak Ais

**Tujuan Permainan:** Dolanan ini mengenalkan kehidupan kescharian para petani di pedesaan, juga mengenalkan berbagai benda yang ada di sekeliling lingkungan tempat tinggal anak. Dolanan ini mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, kekompakan, hormat pada orang lain, dan melatih kelincahan, kecepatan.

**Peserta Permainan:** Anak yang biasa memainkan Dolanan ini berusia sekitar 5 – 15 tahun, dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan. Permainan dapat berlangsung apabila minimal ada 5 orang peserta.

**Cara Bermain:** Pertama-tama semua pemain bersepakat untuk memilih dua orang di antara mereka yang cenderung memiliki kekuatan, ketinggian dan berat badan yang hampir sama untuk menjadi petani. Kedua petani ini segera menyingkir dan kelompok permainan ini untuk berunding mengenai nama-nama yang akan dipilih dari istilah pertanian. Misalnya, A memilih nama Jagung dan B memilih nama Kacang. Kemudian, kedua petani berdiri berhadapan dengan kedua tangan diangkat ke atas dan kedua telapak tangan mereka saling bertepuk tangan sambil menyanyikan Anak-anak Ais.

*Anak-anak ais  
si ais kabotan kidang*



*anak anak kabo ditungku  
si ditungku berahang lagu  
tayu sandhena, oneng-oneng yoge betu.  
unus patung wraptak  
uia apa uia ditungu  
gadhene salambung Luallang  
sarahira lagi apa, wong desa?*

Anak anak yang lain berdiri urut memanjang diawali oleh yang terbesar badannya, sambil memegang ujung baja teraan di depannya, lalu berjalan berkeliling. Ketika lagu berakhir pada kata "Sarahira lagi apa, wong desa?" barisan tersebut berada di samping kedua petani. Pemain yang terdepan menjawab pertanyaan tersebut dengan "lagi ngulu".

Kemudian kedua petani menyanyikan lagi lagu Anak-anak Aja, dan pemain lainnya mulai berjalan berkeliling lagi. Bila lagu sudah selesai pada akhir kalimat, maka pemain paling depan harus menjawab dengan jawaban nama-nama tanaman dalam menanam padi. Demikian seterusnya dilakukan berulang-ulang.

Ketika mendapat jawaban "lagu wwit", anak yang paling belakang segera berlari keluar dari barisan untuk mengambil dedaunan yang berada di sekitar tempat permainan, dan segera menuju ke barisan semula, lalu diemisi oleh kedua petani yang berada di barisan paling depan. Barisan segera berjalan berbetukan membentuk angka delapan sambil menyanyi

*Mengang pasar kang paku, lehalaku jadah marden  
Mengang pasar kang jalog, lehalaku Cina bidhang*

Setelah itu kedua petani berdiri dengan tangan membentuk terowongan sambil menyanyikan lagu Anak-anak Aja, dan para pemain berdiri dalam satu barisan melewati terowongan tersebut sambil menjawab "lagi panen (sedang panen)". Anak yang tertangkap terowong ditanya, "Kali ini akan menanam apa, kacang atau Jagung?" Jika memilih Jagung maka ia harus berada di belakang petani A, dan jika memilih Kacang ia berada di belakang B (menjadi petani B). Demikian seterusnya, hal ini diulang-ulang sampai pada pemain terakhir dalam barisan.

Kemudian kedua petani mengurung anak tersebut dengan kedua tangannya sambil berkata: "kidaye menang apa wadoo, yen



lanang mihakpata, yen wadhon mbrobosa". Anak tersebut berupaya keluar, dan diminta memilih salah satu petani. Petani yang mengenyai anak di belakangnya lebih banyak, dianggap menang. Perhentian menang kalah dapat juga dilakukan dengan cara ada kekuatan, yaitu Tarik menarik antara kedua petani dengan dibantu oleh anak-anak sesesopnya masing-masing.

Pertemuan ini diakhiri dengan permainan Tarik Tambang, setelah semua tertangkap dan terbagi dua berdasarkan pilihan masing-masing, maka dilanjutkan dengan Tarik Tambang.

### 3. Bakpo

**Tujuan Permainan:** Memberi kesenangan pada anak-anak untuk memanfaatkan waktu luang, bersosialisasi, mengatur dan mengelola diri, dan meningkatkan ketahanan dan kecepatan.

**Nilai-nilai yang Terkandung:** Kebersamaan, kejujuran, kerjasama.

**Cara Bermain:** Permainan ini dapat dimainkan minimal 3 anak. Untuk memulai permainan ini anak-anak yang mengikuti berkumpul membentuk lingkaran dengan jarak saling berdekatan dan menjulurkan salah satu kaki. Salah satu anak akan melomparkan sebuah sandal searah atas dan menunggu jatuhnya sandal itu pada kaki siapa. Anak yang kakinya kejatuhan sandal itu akan menjadi penjaga pertama dalam permainan Bakpo ini. Anak-anak yang lain yang tidak jaga akan bersembunyi dan diberi balasan waktu dengan hitungan samisal 20 hitungan. Salah satu anak yang bersembunyi ada yang membawa sandal tadi. Setelah hitungan ini selesai anak-anak yang bersembunyi ini harus sudah menempuyai tempat sembunyi. Penjaga dalam permainan bakpo ini setelah menyelesaikan hitungan tadi akan berkeliling mencari anak yang bersembunyi, jika penjaga menemukan anak yang bersembunyi harus mendekatinya dan teriak "bakpo" sambil menyebutkan nama anak yang tertangkap itu. Setelah semua anak ditemukan, anak-anak itu harus berbaris dibelakang penjaga. Penjaga tersebut akan memanggil salah satu anak yang kira-kira membawa sandal. Apabila tebakan penjaga benar maka anak yang tertebak harus pantian jaga, tetapi apabila tebakan itu salah, anak yang berliku sebagai penjaga tersebut harus menjaga kembali. Dan demikian seterusnya.

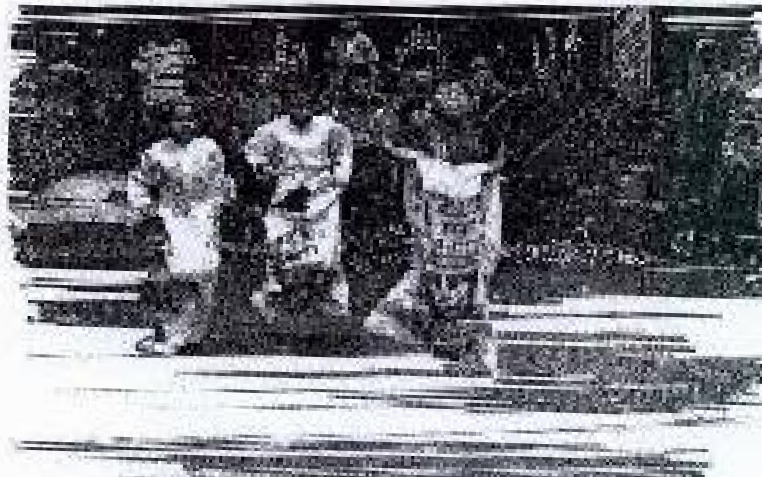
#### 4. Balap Karung

**Tujuan Permainan:** anak-anak yang memainkan balapan ini akan memperoleh (1) kesempatan untuk bersenang-senang, dan (2) melatih kekuatan kaki dan tangan bersamaan saat melompat. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak berusia 5 - 17 tahun.

**Nilai-nilai yang terkandung** dalam permainan ini adalah (1) keseriusan, (2) kekuatan, (3) kelincahan, dan (4) kecepatan.

**Tempat dan Peralatan Bermain:** Permainan ini memerlukan halaman atau lapangan berpermukaan rata sebagai arena bermain, dan karung goni atau karung plastik yang cukup besar sebagai alatnya.

Gambar permainan



**Aturan bermain:** Lapangan ini dimainkan secara individu. Pemain tidak boleh lari, tetapi dengan melompat/menolak dengan kedua kaki bersamaan.

**Cara memstabilkan:** Anak-anak siap di garis start, aba-aba satu, dua, tiga. Anak mulai melakukan balapan karung seperti pada gambar, dan terus berlompatan menuju garis finish. Anak yang paling dahulu mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenang lomba.

Narasumber: Sujianto, Kulon Progo 12 November 1973, Panduan  
Bukuh III RT 9/RW 5.

### 5. Bandeman

**Latar Belakang:** Permainan bandeman berasal dari kabupaten Bantul. Saya melakukan permainan bandeman ketika masa kecil dulu. Permainan ini memanfaatkan bungkus rokok yang sudah dibentuk tipis. Bungkus rokok yang sudah dibentuk tipis di susun di dalam lingkaran. Dalam permainan dapat mengembangkan keterampilan yaitu ketepatan dalam mengenai sasaran. Asal mula permainan ini ketika banyak bungkus rokok yang tidak terpakai dan ada seseorang melipainya menjadi persegi. Bentuk rokok yang berbeda-beda menjadikan bentuknya unik sehingga muncul permainan ini untuk mengumpulkan berbagai bungkus rokok.

**Jumlah Peserta:** Permainan bandeman dapat dilakukan dengan jumlah peserta 3-10 anak. Biasanya yang melakukan permainan ini adalah laki-laki yang berumur kira-kira 6-14 tahun.

**Fasilitas dan Alat:** (1) Bungkus rokok yang sudah di bentuk persegi, (2) Batu atau keramik, (3) Halaman atau pekarangan rumah yang rata.

**Jalannya Permainan:** Permainan bandeman dilakukan dengan jumlah peserta 3-10 anak. Bungkus rokok yang sudah di bentuk tipis mempunyai nilai tersendiri. Bungkus rokok yang sulit di dapatkan mempunyai nilai yang lebih tinggi. Misalnya Bungkus rokok jarum dan pakuang garam mempunyai nilai 100, sampurna nilai 300, mulbore 500 dan lain-lain. Sebelum permainan di mulai setiap pemain harus melakukan "gasang" (pasang) sesuai kesepakatan bersama. Misalnya sepakat gasang 500 maka pemain harus gasang 800 menggunakan bentuk rokok yang sudah dibentuk.

Kemudian pemain menyusun bungkus rokok yang sudah di bentuk dari hasil gasang tadi dalam lingkaran. Kemudian setiap pemain harus melemparkan batu dari pinggir susunan bungkus rokok menuju garis di depannya dengan jarak 3-5 meter. Lemparan pemain harus melewati garis di depannya. Pemain yang mampu menempatkan batu dengan garis maka dia berhak untuk melakukan tembakan yang pertama kali. Kemudian di lanjutkan



pemain berikutnya yang dekat dengan garis dan seterusnya seperti itu. Pemain pertama melakukan tembakan menuju susunan bunus rokok di depannya. Bila tembakan mengenai sasaran dan sebagian bungkus rokok yang dibentak keluar lingkungan maka bungkus rokok tersebut milik pemain yang mengempanya. Karena susunan rokok sudah di hantui maka di susun kembali untuk di tembak pemain berikutnya. Pemain berikutnya boleh menembak susunan rokok atau batu yang di gunakan pemain pertama (batu yang di gunakan pemain pertama dapat diganti dengan batu yang lebih besar).

Apabila pemain berikutnya dapat mengenai batu yang di gunakan pemain pertama maka bungkus rokok hasil tembakananya harus di serahkan kepada pemain tersebut. Setelah itu dilanjutkan pemain berikutnya seperti tadi hingga semua pemain melakukan tembakan. Setelah semua pemain melakukan tembakan maka permainan di lanjutkan lagi dengan melakukan sasang lagi atau melanjutkan permainan jika masih ada bungkus rokok yang masih tersisa di dalam lingkungan.

**Waktu dan Tempat Permainan:** Permainan bandemen dapat di lakukan di halaman atau pekarangan yang tanahnya rata. Waktu permainan dapat di lakukan dari pagi sampai sore.

**Penentuan Menang dan Kalah:** Pemain yang mampu mendapatkan bungkus rokok terbanyak dari hasil tembakan maka pemain tersebut dapat di katakan **menang**. Bungkus rokok tersebut tidak di berikan kepada pemain yang ikut dalam permainan tetapi menjadi milik pemain yang menang.

**Sumber**

Permainan bandemen ini, saya mengenalnya dari kakak-kakak yang ada di kampung saya. Mereka mengajarkan dan mengajak untuk bermain bandemen.

**6. Bas-Basan**

**Tujuan Permainan:** Delapan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada anak berlatih keterampilan dalam melakukan pekerjaan, baik dalam bekerja, selalu membuat pertimbangan dan melihat peluang bila akan mengambil keputusan.



**Peserta Permainan:** Peserta yang memainkan Dolanan ini berusia sekitar 6 - 17 tahun, tetapi anak yang lebih muda dapat memainkannya dengan peraturan yang dimodifikasi agar memudahkan mereka bermain. Dolanan dimainkan oleh 2 orang berhadapan dengan memainkan batu/kerikil/pesahan genteng sebagai pion yang digerakkan dari satu titik ke titik yang lainnya.

**Cara Memainkan:** Dolanan ini menggunakan bidang petak petak semacam papan catur sebagai arena permainan. Dolanan ini dikenal dengan nama Bas-basan atau ada juga yang menyebut dengan nama Dham-dhahan. Petaknya dapat di gambar di atas tanah atau permukaan tegel dengan menggunakan kapur atau cat. Bentuk petaknya seperti gambar.

Dalam satu petak dibagi untuk dua pemain yang dibuktikan dalam permainan ini selain gambar petak juga diperlukan biji, kerikil atau yang lainnya tetapi antara dua pemain tersebut tidak boleh sama agar dapat dibedakan mana milik si A dan mana milik si B (misalnya pemain A menggunakan batu kerikil dan pemain B menggunakan biji asam). Jumlah yang di butuhkan oleh setiap pemain adalah 16 biji.

Masing-masing prajurit bergerak maju untuk menyerang daerah lawan, dengan arah jalan ke depan, ke kanan, dan ke kiri, dan mundur pokoknya boleh tapi Cuma boleh satu langkah. Cara membunuh prajurit lawan dengan melompatinya, dan menempati tempat yang kosong. Prajurit yang dilompati berarti mati dan dikeluarkan dari daerah permainan, dan bisa salah satu pionir tidak mengemudi kalau di pancing atau diberikan umpan (kecempotan memantik lawan dengan melompati) maka di kenakan hukuman atau istilahnya bas dan hukumannya dalam di ambil 3 buah pionnya, terserah yang mana saja sesuai keinginan lawan dan tidak bisa menolak. jika salah satu pemain pionnya tinggal 2 atau pun 1, di beri kebebasan melwati garis lebih dari satu langkah asalkan satu garis lurus (tidak boleh berbelok). jika salah satu kubu prajuritnya habis, berarti kalah. Biasanya permainan ini akan di mulai lagi.

#### 7. Becek - Beekan

**Latar Belakang:** Becek beekan adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya, tetapi dapat dijumpai diberbagai daerah mana saja

dengan lama yang berbeda

**Tujuan:** Tujuan dari permainan ini mengisi waktu luang, memupuk sportifitas, melatih kerjasama dan kekompakan, melatih kekuatan tangan

**Manfaat:** Melatih kekuatan, keppatan, dan kerjasama antar pemain dapat meningkat karena bermain becak-becakan.

**Tempat Bermain:** Tempat yang digunakan bisa di dalam ruangan, di halaman, atau dilantai dan teras juga bisa digunakan.

**Peserta:** Permainan bisa dimainkan oleh putra maupun putri yang berjumlah 3 orang setiap kelompok dengan satu orang menjadi penumpang dan dua orang menjadi becaknya.

#### **Pelaksanaan**

- 1) Sebelum permainan dimulai, diadakan huan piringa untuk menentukan siapa yang akan menjadi penumpang dan becaknya dari masing-masing kelompok.
- 2) Pemain yang menjadi penumpang naik di atas tangan pemain yang menjadi becaknya yaitu dengan cara menggendongkan tangan dari kedua pemain tersebut yang menjadi becaknya.
- 3) Selanjutnya pemain yang menjadi becak mengangkut si penumpang dan berjalan menuju ke garis finish yang sudah ditentukan.
- 4) Siapa yang sampai di garis finish terlebih dahulu itulah kelompok yang menang.

#### **8. Bekelan**

**Tujuan permainan:** Melatih kejujuran anak dan membuat anak untuk berprestasi. Nilai-nilai yang terkandung: Mendapatkan sikap yang tidak egois dan kecermatan. Usia anak yang memainkan: 5 - 15 tahun

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Kesabaran, (2) Kejujuran, dan (3) Ketelitian.

**Tempat bermain:** Teras rumah, dan tempat yang berpermukaan datar dan bola bekel dapat merambat.

**Alat yang diperlukan:** Bola bekel dan kawat dan biji yang terbuat

dari ketinggian. Lapangan permainan: Teras rumah atau di dalam rumah.

Gambar



**Aturan bermain:** Diundi siapa yang main terlebih dahulu, pemain mati bila bola mengenai keek mati, keek yang digenggam jatuh, tidak sempurna menyentak keek.

**Cara memainkan:** Bola dan keek dipegang satu tangan, bola dilempar dan tarigo atau tali pental di lantai, keek tersebar di lantai. Pemain mulai mengambil keek dari tingkatan rendah satu, dua, tiga, empat dan menyalak keek (atas, bawah, kanan, kiri). Pemain yang bisa melakukan permainan dengan selesai dan pertama menjadi pemenang.

**Referensi:** Sujanto, Kulon Progo 12 November 1973. Pundak. Dikub3 rt 9 rw 5

#### 9. Bentik

**Tujuan permainan:** (1) bersenang-senang, dan (2) Melatih konsentrasi anak.

**Peserta Permainan:** Peserta yang memainkan Dolanan ini biasanya anak usia 6 - 17 tahun. Peserta dibagi dua kelompok, yaitu kelompok jaga dan tim tamu yang memainkan bentik terlebih dahulu.



**Nilai-nilai yang Terkandung:** Dalam Doosan ini anak-anak belajar kebersamaan, bekerjasama, komunikasi dengan orang lain, memperoleh kesempatan untuk berlatih ketangkasan.

**Alat yang diperlukan:** Dua kayu berbentuk silinder dengan panjang berbeda, satu potong kayu dengan panjang sekitar 40cm, yang satunya sekitar 30cm. Diameter 2-3 cm. Potongan kayu dari papan asan, papan biji dan papan mangga lapangan permainan di halaman rumah yang cukup luas.

**Aturan bermain:** Bisa dilakukan dengan cara beregu atau individu. Jika dilakukan beregu, bisa jadi satu regu terdiri dari 3 atau 4 anak. Ketika satu regu bermain, maka regu yang lain mendapat giliran jaya. Setiap regu secara bergantian memintonkan bentik hingga semua mendapat giliran. Setelah selesai, bergantian yang jaya mendapat giliran bermain. Jika dilakukan individu, misalnya 5 anak, maka satu anak mendapat giliran bermain, maka 4 anak lainnya mendapat giliran jaya. Jika anak yang bermain sudah kalah, maka digantikan temannya secara bergantian. Regu atau anak yang mendapatkan angka terbanyak biasanya dianggap sebagai pemenang.

**Cara bermain:** Sebelum permainan dimulai, anak-anak membuat sebuah lubang di tanah dengan ukuran memanjang sekitar 7-10 cm, lebar 2-3 cm. Lubang itu digunakan sebagai tolakan melamparkan stik pendek. Setelah itu anak-anak melakukan horopimpa atau pingat. Permainan bentik biasanya terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama, anak yang mendapat giliran bermain, meletakkan stik pendek di atas lubang lalu dengan bantuan stik panjang, stik pendek dilempar sekuat dan sejauh mungkin. Jika bentik pendek tertangkap tangan, maka anak yang bermain dianggap kalah, sementara yang menangkap stik pendek mendapat nilai, umpamanya dengan dua tangan 10 poin, satu tangan kanan 25 poin, satu tangan kiri 30 poin, dan sebagainya. Jika tidak tertangkap, salah satu anak yang jadi melamparkan stik pendek ke arah stik panjang yang telah ditaruh di atas lubang dengan posisi menintang. Jika stik panjang terkena, maka anak yang bermain kalah.

Jika stik pendek tidak mengenai stik panjang, anak yang bermain dapat meneruskan permainan ke tahap kedua. Pada tahap ini, anak yang bermain lalu melamparkan stik pendek ke udara lalu dipukul sekuat tenaga dengan stik panjang agar



terlempar sejauh mungkin. Jika stik pendek yang dilempar tertangkap oleh lawan, maka anak yang bermain dianggap kalah. Ia harus menghentikan permainan. Jika tidak tertangkap tangan, maka anak yang jaga harus melemparkan stik pendek ke arah lubang yang telah dibuat. Jika saat dilempar ke arah lubang, stik pendek terputus oleh anak yang bermain dan terlempar jauh kembali ke arah sebaliknya, maka perolehan poin yang didapat akan semakin banyak. Sebab cara penghitungan poin dengan menggunakan stik panjang diawali dari lubang ke arah jatuhnya stik pendek. Jika stik pendek yang dilempar ke arah lubang dan tidak terputus oleh si pemain, maka penghitungan juga dilakukan awal dari lubang ke arah jatuhnya stik pendek yang lahir dari pukulan kedua. Jika lemparan stik pendek dari lawan masuk ke arah lubang, maka poin yang dikumpulkan oleh anak yang bermain dianggap hangus.

Apabila pada tahap kedua, anak yang bermain mendapatkan poin, maka bisa dilanjutkan ke tahap ketiga. Pada tahap ini, anak yang bermain harus melelehkan stik pendek ke dalam lubang. Satu ujung stik dimasukkan ke dalam lubang, sementara ujung stik lainnya timbul di permukaan tanah. Anak yang bermain harus bisa memukul ujung stik yang timbul agar mengudara dan diuleni sejauh mungkin. Jika tidak dapat memukul kedua kali, maka ia dianggap kalah atau mati dan harus digantikan dengan pemain lainnya. Namun jika berhasil memukul lagi satu kali, dua kali atau seterusnya, maka pemain berhak untuk menggaliikan hasil tersebut. Jika terlempar sejauh 20 kali stik panjang dan terputus 1 kali lagi, maka ia mendapatkan poin 20. Jika ia mampu memukul 3 kali sebelum terlempar jauh, maka ia berhak mendapatkan menjadi dua kali. Bisa jadi, ukuran untuk yang berhasil memukul dua kali atau seterusnya, memakai alat ukur benda lain, misalnya padi, gabah, dan sebagainya. Semakin ia memukul berulang kali sebelum terlempar jauh, memungkinkan ia akan finish lebih dulu. Begitu seterusnya dalam permainan benchik. Ia akan mengulang dari awal, apabila tidak "mati" dalam permainan.

**Sarasumber:** Ml. Kristiand, 46 tahun. Bantul Waring RT 01, Bantul, Bantul, Yogyakarta.

#### **10. Benchik Thing Thong**

**Tujuan permainan:** (1) Melatih ketepatan, dan (2) Melatih kreativitas. **Usia anak yang memainkan:** 6-12 tahun

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Menilisi nilai yang tidak egois, dan (2) Membuat anak jujur

**Aturan bermain:** Salah satu pemain dipilih sebagai emboknya. Pemain harus jujur, penunjukan jari si embok pada kata terakhir nyongtan harus diteleuk, pemain yang terakhir jarinya belum di teleuk berarti jadi pemain dadi

**Cara bermain:** Ketika anak-anak yang hendak bersempul misalkan 3 anak(A, B, dan C) maka mereka segera mengambil posisi duduk atau jongkok dan melingkar. Kemudian bersam-sama menggenggam jari-jari tangan kanan atau kiri. Lalu si Embok menyanyikan sebuah lagu, yaitu:

*Dathet thong, thong legender jang  
Ganga ilang  
Cam oto gua kacang  
Wung kedhawang ilang*

Ketika si Embok mengatakan kata "jang" lepat berada di atas salah satu jari pemain B, maka jari tersebut diteleuk. Kemudian si Embok menyanyikan lagu dari awal lagi. Jika ada pemain yang jarinya sudah diteleuk semua maka ia menang dan berhak menjadi pemain yang mentas. Si Embok menyanyikan lagi hingga tinggal satu pemain yang masih menggenggam jarinya. Pemain terakhir yang jarinya belum sempat diteleuk inilah yang menjadi pemain dadi. Setelah itu pemain-pemain yang mentas segera berlari menuju lepat yang sudah ditambur dan pemain dadi mengelarnya.

**Narasumber:** Gampang, 40 tahun, Desa, Ringinberjo, Dantut, Bantul

## 11. Bitingan

**Tujuan Permainan:** (1) menguji dan memanfaatkan waktu luang dengan aktivitas yang bermanfaat, dan (2) melatih konsentrasi, dan fokus perhatian

**Pemain:** Anak yang memainkan Dolanan ini biasanya berusia sekitar 4-14 tahun, pemain berjumlah 2 -5 orang

**Nilai-nilai yang Terkandung:** (1) fokus pada satu hal, dan (2) tenang dalam menghadapi suatu permasalahan.

**Alat yang diperlukan:** Lidi yang sudah dipotong-potong sepanjang 5cm. Arena Permainan dapat menggunakan halaman atau area terbuka yang cukup untuk menyebarkan lidi.

**Aturan Bermain:**

- Bitingan dimulai secara perorangan, setiap pemain berupaya mengambil biting sebanyak-banyaknya.
- Ketika mengambil lidi yang menumpus sebanyak-banyaknya, pengumpul tidak boleh menyebabkan ada lidi lain yang bergeser/bergeser.

**Cara Bermain:** Permainan dimulai dengan penentuan urutan bermain dan siapa yang menjadi penjaga. Penentuan dilakukan dengan pinguit atau hompimpah. Kemudian, semua pemain siap di arena bermain, penjaga memegang seluruh Lidi dari ketinggian ±20cm, kemudian menjerubuki atau menyebarkan Lidi ke tanah. Setelah Lidi menyebar, pemain berhak mengambil lidi sebanyak-banyaknya tetapi tidak boleh menyentuh atau menggeser lidi yang lain. Bila ada lidi yang tergeser, pemain yang melakukannya harus berhenti bermain atau 'mafil'.

Penyebaran Lidi dapat dilakukan berkali-kali dan yang menjadi penjaga dapat bergantian. Poin dihitung dari banyaknya lidi yang didapat oleh setiap pemain. Pemenang adalah pengumpul Lidi terbanyak.

**Narasumber:** Nawan Prasetyo (21 th), Deluran, Sidomoyo, Godean, Sleman, DIY.

## 12. Blarak-Blarak Sempal

Dalaman ini dikenal dengan nama Blarak Sempal. Blarak Sempal berarti pelepah daun kelapa yang lepas dari batangnya dan jatuh ke tanah. Konsep, penemuannya berasal dari gerakan anak yang bergelantungan ke pemain yang berdiri, dan anak yang bergelantungan itu akhirnya berjatuh bak pelepah daun kelapa yang jatuh. Di daerah lain, permainan ini biasa disebut Trian-triman atau Siring Gandhing.



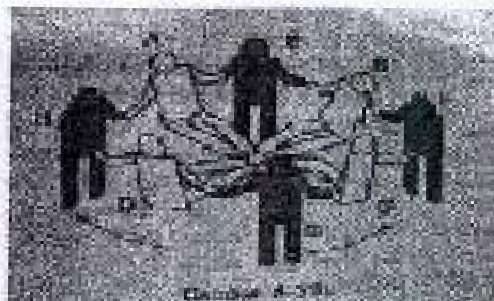
**Manfaat Permainan:** Lapangan Batak Sempal merupakan media bergaul atau bersosialisasi di antara anak-anak. Lapangan "Batak Sempal" mengajarkan kepada anak-anak untuk menjaga kelompoknya. Mereka diharapkan bisa saling menghargai dalam permainan. Jika ada kelompok yang "tali", maka satu kelompok diharapkan kompak, tidak boleh ada rasa iri di antara satu kelompok. Sebab jika saling menyalahkan, berarti satu kelompok itu tidak kompak. Artinya, untuk mengalahkan kelompok lawan akan semakin sulit. Untuk pendungunya menjaga kelompoknya antar pemain dalam kelompok. Selain itu, anak-anak diharapkan mempunyai sifat pantang menyerah, tidak gengsi. Sebab permainan ini membutuhkan keuletan dan ketahanan fisik. Anak yang gengsi, jika jatuh pasti akan menangis sehingga merugikan kelompoknya, apalagi jika ia minta berhenti. Karenanya, lapangan "Batak Sempal" membutuhkan kelompokan anggota anggotanya.

**Arena Permainan:** Tempat yang dipakai untuk bermain, biasanya cukup datar, terang, dan nyaman. Luas tempat bermain sekitar 1x4 meter atau lebih luas lebih baik. Memang sebaiknya di lahan tanah, agar anak-anak yang berjatohan tidak mengalami lecet-lecet.

**Peserta Permainan:** Lapangan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, perempuan, atau campuran. Minimal dimainkan oleh 4 anak hingga 8 anak. Lapangan ini harus dimainkan dengan formasi dalam jumlah ganjil, tidak boleh ganjil. Jika yang bermain lebih dari 8 anak, sebaiknya dijadikan 2 kelompok. Usia anak-anak yang bermain biasanya usia 8-12 tahun. Namun, kadang-kadang ada anak-anak usia yang lebih muda atau lebih tua ikut bermain.

**Aturan Bermain:** Lapangan ini termasuk lapangan yang mudah dilakukan dan dipraktikkan oleh anak-anak. Tidak banyak membutuhkan alat lapangan, kecuali sebuah taban atau kulit kelapa yang cukup besar dan tebal. Kulit kelapa bisa diperoleh dari orang tua yang mengupas kelapa memakai linggis. Mantinya kulit kelapa ini dipakai oleh anak-anak yang mentas untuk tempat bertumpunya saat tumit kaki. Selain kulit kelapa, syair lagu dibutuhkan untuk mengiringi lapangan. Syairnya sebagai berikut.

siring gendhing suling  
 mengayun-ayun suling suling  
 sikatasa jukung  
 suling-suling kaja kaja  
 aduh kung kung  
 uja kung-kung kembang  
 kembang jujuk jujuk



**Cara Bermain:** Anak-anak yang hendak bermain di dalam Blarak Berpol apabila telah sepakat hendak memulai permainan, maka mencari tempat yang teduh, rata, sekuat minimal sekitar 3 x 3 meter. Setelah menemukan tempat yang cocok, anak-anak mencari pasangan yang seimbang, misalkan ada 8 anak (A,B,C,D,E,F,G, dan H), menjadi 4 pasangan bermain. Setiap pasangan melakukan "pingut". Pemain yang menang bergabung, misalkan terdiri dari pemain A,B,C, dan D. Demikian pula pemain kalah bergabung, misalkan terdiri dari pemain E,F,G, dan H. Kemudian salah satu pemain kalah, menyiapkan taban atau kulit kelasa dan diletakkan di tengah-tengah halaman yang dipakai untuk bermain.

Anak-anak yang menang "pingut" disebut pemain mentas. Mereka berhak untuk disayun dan menempatkan kaki-kakinya di taban. Sementara pemain kalah "pingut" bertugas memegang tangan pemain menang dan mengayun-ayun sambil berputar. Kemudian anak-anak mentas segera menempatkan tumit-tumit kakinya di taban. Sementara anak-anak kalah berada di sela-sela mereka sambil memegang tangan tangannya. Setelah membentuk seperti komedi putar, anak-anak "dadi" segera berputar-putar ke arah kanan (berlawanan dengan arah jarum jam) sambil memegang tangan-tangan pemain "mentas" dan menyanyikan lagu "siring gendhing" seperti tercantum di atas. Jika lagu "siring gendhing" itu telah selesai dan anak-anak yang bergelantungan tidak ada yang terjatuh, maka lagu "siring gendhing" dinyanyikan lagi. Kali ini putaran lebih cepat sehingga kemungkinan ada anak "mentas" yang bergelantungan dadi yang terjatuh, mungkin akibat pusing atau tidak seimbang lagi.

Jika ada salah satu pemain mentas yang akhirnya terjatuh, maka permainan untuk sementara waktu berhenti. Semua pemain "mentas" segera berdiri untuk menggantikan kedudukan

pemain "kalah". Begitu pula untuk pemain yang terjatuh segera bangun dan ikut berdiri. Posisi pemain berganti. Sekarang, pemain kalah E,F,G, dan H berhak untuk duduk. Mereka segera menempatkan kaki-kakunya di lantai kelapa dan tangan-tangannya dipegang oleh pemain yang berdiri di sela-selanya. Pemain A,B,C, dan D setelah memegang tangan para pemain E,F,G dan H, segera mengayun-ayun sambil memutar-mutar seperti pada permainan awal, sambil menyanyikan lagi lagu "siring gembira". Begitu berulang-ulang. Apabila ada sebuah kelompok yang tangguh sehingga sulit jatuh, itulah menjadi pemain yang menang. Permainan akan berhenti jika ada anak yang merasa capek atau lelah. Bisa jadi beberapa anak lain ingin berpindah ke dolanan lain.

**Sumber:** Informasi diunduh tanggal 6 Desember 2013 dari <http://www.tembi.net/id/news/bale-dolanmentasi-anak-rupa/dolan-siring-gembira-2--permainan-anak-tradisional-31-4212.html>

### 13. Bek Tingtong

Dalam permainan ini alat yang digunakan adalah kain sarung. Sebelum permainan dimulai, seperti biasa harus diadakan pembagian agar dapat mengetahui siapa 3 orang yang kalah paling akhir. Dan yang 3 orang kalah paling akhir tadi harus memakai kain sarung, dan sarung tersebut dipilin agar dapat menyerupai bentuk ekor yang dinamakan "bek-bek thing". Anak-anak yang tidak kalah tadi membentuk lingkaran dan lingkaran tersebut tidak boleh sampai 3 orang bek-bek thing itu tadi lepas dari dalam lingkaran. Bek-bek thing terus berusaha berlari. Lingkaran mana yang dapat dilewati bek-bekthing tadi, anak yang yang kebobolan itu harus gantian menjadi bek-bek thing, atau juga bisa siapa yang terkena sebetan ekor tadi akan berganti menjadi bek-bek thing. Dan akan berganti seperti itu seterusnya.

### 14. Boy-Boyan

**Tujuan Permainan:** melatih konsentrasi, kerjasama, ketepatan, dan kecepatan

**Usia anak yang memainkan:** 6 - 11 tahun, dan jumlah peserta: 2 - 10 orang



Nilai-nilai yang terkandung: (1) ketepatan melempar, dan (2) kekompakan pemain.

**Tempat Bermain:** Halaman sekolah, halaman rumah, atau lapangan terbuka yang cukup luas.

**Bahan yang diperlukan:** Kreweng (pecahan genteng/gerabah) atau pecahan asbes atau potongan kayu, bola (sebesar bola kasti).

**Aturan bermain:** Tiap anak kreweng diaman sehingga dalam posisi bertumpuk/menyempai menara. Siapkan bola berdiameter  $\pm 30$  cm sebagai Gaco. Penetapan urutan bermain dilakukan dengan hompimpah dan pingcut. Pemain melempar tumpukan kreweng dengan gaco, pemain mati bila tidak tepat melempar, pemain yang kalah disebut penjaga (merapikan tumpukan kreweng atau batu).

#### **Cara Bermain**

- 1) Sebelum melakukan permainan, dilakukan "hompimpa" untuk menentukan pemain mana yang pertama memulai permainan. Secara bersama-sama, pemain mengucapkan kata hom-pim-pa. Ketika mengucapkan suku kata terakhir (pa), masing-masing pemain memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas. Di beberapa daerah hompimpa dilakukan dengan lagu berlibir "hompimpa alahum gamsirog"—yang bermakna dari Tuhan kembali ke Tuhan, mari kita bermain—. Pemenang adalah pemain yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari para pemain lainnya. Ketika pemain lainnya sudah menang, pemain yang kalah ditentukan oleh dua pemain yang tersedia dengan melakukan "pingcut".
- 2) Pemain yang menang pertama merubuhkan menara kreweng dengan menggunakan bola dari jarak tertentu.
- 3) Selanjutnya, pemain yang menang harus menyusun kembali menara kreweng yang beraturan tersebut sambil menghindari tembakan bola dari pemain yang kalah. Jika pemain yang menang terkena tembakan akan menjadi pemain yang kalah dan sebaliknya.
- 4) Sementara pemain yang menang lainnya terus berjuang menyelesaikan susunan menara kreweng tersebut. Jika pemain yang menang berhasil menyusun pecahan kreweng

Berarti permainan wasi.

**Narasumber:** Samekto, Ahli dalam, Keraton  
NgayogyakartaHadiningrat

#### 15. Bunderan

**Tujuan permainan:** (1) Melatih kejujuran, dan melatih anak sabar dan membuat anak tidak bosan.

**Usia anak yang memainkan:** berkisar 7-12 tahun

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Mengajarkan untuk tidak egois, dan (2) Melatih kecermatan

**Aturan bermain:** Dolanan ini dimainkan oleh 2-7 orang. Pemain dadu tidak boleh menyentuh garis pembatas.

**Cara bermain:** Pertama kali membuat lingkaran terlebih dahulu. Setelah itu semua orang berkumpul dan homoympoh untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Setelah mengetahui yang kalah maka orang tersebut akan berdiri di garis lingkaran tersebut dan yang menang memasuki area dalam lingkaran. Orang yang kalah akan berusaha memegang yang berada di dalam. Dan jika orang yang di dalam kena maka akan gantian jaga. Dan seterusnya sampai selesai.

**Narasumber:** Isinur Permatasari, 19 tahun, Srawi, Pallopong, Remi

#### 16. Buntetan

**Tujuan Permainan:** Mengajarkan kepada anak untukulet, berupaya keras, kompak, dan berakir tenang dalam menghadapi masalah.

**Usia Anak yang memainkan:** Dolanan ini dapat dilakukan oleh anak mulai usia 4 tahun

**Alat yang Diperlukan:** Paralon berdiameter 10 inci dengan panjang 50 centimeter yang dihubangi dan salahsatu ujungnya ditutup, Gayung, Bola pingpong, dan Air.

**Aturan Permainan:** Setiap regu berupaya mengeluarkan bola pingpong yang ada dalam paralon dengan cara mengisikkan air ke dalam paralon tersebut sehingga bola pingpong tersebut keluar. Regu yang dapat mengeluarkan bola pingpong paling cepat menjadi juara.

**Cara Memainkan:** Biasanya, setiap tim terdiri dari minimal 4 orang. Setelah setiap tim siap di garis awal maka permainan dimulai dengan aba-aba kerjakaan dan setiap tim menuju paralon dan ember air yang disediakan, kemudian mereka bekerja memasukkan air sebanyak-banyaknya ke dalam paralon agar bola pingpong di dalam paralon dapat dikeluarkan. Paralon tidak akan mudah penuh karena dindingnya sudah dilubangi, sehingga para pemain harus secepat-cepatnya mengisi air agar lebih banyak air yang masuk daripada air yang keluar dari lubang. Regu yang dapat mengeluarkan bola pingpong dengan air dari dalam paralon terlebih dahulu sebagai pemenangnya. Tim pemenang akan digendong oleh tim yang kalah dengan kecapakatan yang telah disetujui sebelumnya.

## 17. Cacah Bencah

Dolanan Cacah Bencah dalam bentuknya diiringi sebuah lagu yang diawali dengan syair 'cacah bencah'. Mungon Dolanan Cacah Bencah berasal dari sebuah lagu yang mengiringinya atau mungkin sebaliknya, dari nama permainan itu kemudian muncul file syair lagu untuk mengiringinya. Selain itu dalam permainan ini, memang ada unsur gerak mencacah (istilah Jawa) yaitu mengiris atau memotong dengan tidak beraturan yang dilakukan oleh si Embek (yang diusukin dalam permainan). Cacah dalam bahasa Jawa juga berarti hitung, sedangkan bencah berarti menghitung. Sementara, kata Bencah dalam bahasa Jawa berarti merobek atau robek (untuk luka).

**Usia anak yang memainkan:** Permainan ini lebih sering dimainkan oleh anak-anak perempuan daripada anak laki-laki, namun kadang-kadang anak laki-laki ikut nimbrung. Selain itu, dolanan ini biasa dimainkan oleh anak-anak bertumur antara 5-14 tahun.

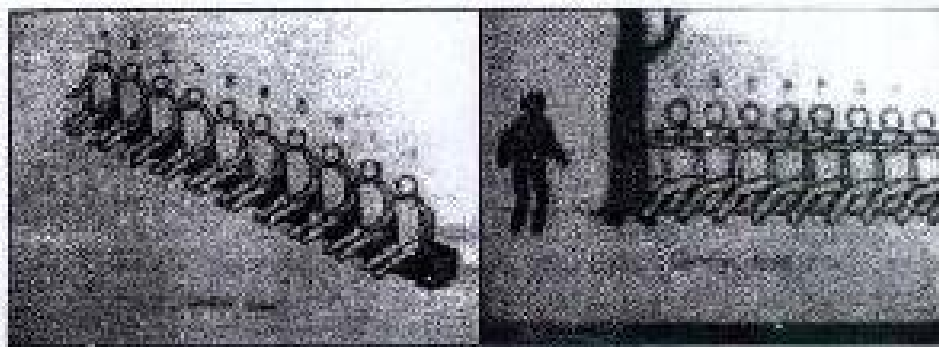
**Nilai-nilai yang terkandung:** Dolanan ini menanamkan rasa solidaritas dan bersosialisasi untuk saling menjaga sportivitas. Pemain kalah juga harus berani menanggung risiko dan berusaha



mengalahkan pemain menang. Para pemain dilatih untuk tidak mudah menyerah dan tidak cengeng. Selain dalam permainan ini sering kali anak jatih saat ditarik dan lepas dari rangkaian.

**Tempat Bermain:** Tempat bermain biasanya mencari tempat yang berah dan kering. Artinya bermain di halaman yang berpagel, berjoban, asalkan kering bebas dari air atau berhadapan tanah tetapi yang penting juga kering, tidak becek. Dan lagi, dalam bermain dibutuhkan ada sebuah pohon yang cukup bisa dipeluk oleh para pemain. Bisa juga jika tidak ada pohon, bisa digantikan dengan tiang dari besi, kayu, atau bambu.

#### Gambar Dolanan Cacah Dencah



(<http://www.tembi.net/en/news/bade-dokumentasi-aneka-rupa/dolanan-anak-tradisional.html>)

**Aturan Bermain:** Aturan-aturan bermain tidak tertulis yang perlu dipahami oleh anak-anak di antaranya adalah: 1) Harus ada seseorang yang menjadi si embek 'ibu'. Tugasnya memimpin jalannya permainan. Sebia mungkin yang ditunjuk sebagai pemimpin adalah yang tertua, dewasa, sabar, atau yang jujur (tidak pilih kasih). 2) Apabila ada pemain yang kedua kakinya sudah tertekuk, segera meninggalkan barisan, kemudian pindah ke pohon yang sudah ditentukan. 3) Pemain yang pertama kali kedua kakinya tertekuk segera berpindah posisi memeluk pohon sambil jongkok, kemudian disusul pemain lainnya. 4) Pemain yang kedua kakinya teripat paling akhir dinyatakan sebagai pemain 'dadi' atau 'sasih'. Tugas pemain kalah adalah menarik pemain yang saling memeluk pinggang.

**Cara Bermain:** Apabila sudah ada beberapa anak yang siap hendak bermain dolanan "cacak bencak" misalkan 10 anak (A,B,C,D,E,F,G,H,I, dan J), maka satu anak di antaranya, yakni anak berinisial A sebagai anak terbesar bertukar mau dijadikan sebagai "Embok" yang berfungsi sebagai penghitung. Identik dengan wasit, jadi tidak ikut main. Setelah itu kesembilan anak lainnya (B,C,D,E,F,G,H,I, dan J) segera duduk berjajar dengan kedua kaki diselonjorkan. Urutan duduk bebas. Maksudnya tidak harus lewat hampisah untuk menentukan urutan-urutannya. Setelah semua anak yang duduk dengan kaki selonjor tidak siap, maka segera pemain yang menjadi "embok/embek" segera menyanyikan lagu "cacak bencak" yang artinya sebagai berikut:

*Cacak bencak  
simbok banyo digang  
daganpe sarot abang  
dierantang ala jo jo jo jo  
emas tak ciadhe oven  
dasar bunting*

Saat menyanyikan lagu itu, setiap suku kata yang dinyanyikan, dia sambil menghitung atau menacah kaki pemain yang diselonjorkan dengan tangannya. Setelah sampai pada suku kata terakhir, yakni "bang", maka kaki yang ditunjuk bersamaan dengan berakhirnya lagu itu segera ditegak. Lalu si embok segera menyanyikan lagu itu berulang kali hingga ada anak yang kedua kakinya telah ditegak.

Jika ada anak yang kedua kakinya sudah ditegak, misalkan pemain C, maka ia harus segera pindah ke tempat lain yang sudah ditentukan ada sebuah pohon atau tiang. Ia segera duduk atau berjongkok sambil memeluk pohon atau tiang tersebut. Kemudian ia diusul oleh pemain lain yang sudah "mentas" dengan bergabung di belakangnya. Terakhir diketahui misalnya posisi berjajarnya para pemain mentas adalah mulai dari C, G, I, D, J, E, H, dan B.

Terakhir hanya tinggal ada satu pemain yang kakinya belum tertekak semua, misalkan pemain F. Inilah pemain yang dianggap kalah. Pemain kalah bertugas untuk melepaskan para pemain yang saling berpegangan pinggang yang sudah berjajar dari depan pemain yang berpegangan balang pohon atau tiang)

hingga saling belakang. Sebenarnya terjadi dialog antara pemain dadi (pemain F) dengan pemain paling depan (menarik pohon atau bang), yakni pemain C. Dialognya sebagai berikut:

Pemain F : Kresak-kresak (menirukan bunyi).

Pemain C : Sintan ukur? Ajeng gapa? (Siapa itu? Mau apa?).

Pemain F : Nyuwun uwi. (Mau minta ubi).

Pemain C : Uwine sawag tambas (Ubinya baru dibeli).

Demikian pertukapan keduanya terus diulang-ulang dari awal hingga jawaban terakhir pemain C itu berbeda, misalnya "Uwine lagi ditanda" (Ubinya sedang ditanda) atau "Uwine sawag ngembang" (Ubinya sedang nembang). Jawaban pemain C dilanjut dengan jawaban "Ngguh mang ebeidhol" (Ya sudah silakan menambat sendiri). Setelah mendapatkan izin, maka pemain F (sebagai pemain dadi) segera menuju ke belakang dan menarik pemain paling belakang, misalnya dengan menarik baju, bagian perut, bahu, atau tangannya. Saat hendak ditarik, semua pemain mentas harus segera menganggarkan rangkulannya.

Demikian pula pemain F sebagai pemain dadi juga harus menarik sekuat tenaga agar para pemain yang mentas terlepas. Saat itulah terjadi dua kekuatan yang bertolak belakang, yang satu berusaha untuk jangan sampai terlepas, sementara kekuatan lain ingin melepaskannya. Tidak heran jika saat itulah para pemain (yang kalah dan menang) saling menjerit merasa gelik, senang, beresampung tegang. Jika pemain mentas lebih kuat berpegangannya, maka pemain F gagal melepaskannya. Maka pemain F harus memukulkan dada kekuatannya sambil berjalan-lahan dan mencari kelengahan lawan. Setelah itu dimulai lagi hingga ada pemain mentas yang lepas rangkulannya. Jika misalkan rangkulan pemain H lepas, maka pemain I dan B sudah menjadi milik pemain F, berarti kalah. Lalu pemain F berusaha kembali melepaskan pelakun pemain lain yang belum terlepas.

Begini seterusnya hingga semua pemain terlepas dari pelukan pohon. Ada kalanya pemain lain yang sudah menjadi teman pemain F ikut membantu pemain yang belum terlepas dari pohon. Begitu seterusnya dilakukan berulang-ulang hingga semuanya merasa puas, senang dan capek. Jika dolanan ini dianggap cukup maka permainan bisa dihentikan.



Sumber: Surwandi (2013) "Candi Bencah 1-2" diunduh pada tanggal 1-12-2013 dari <http://www.tembi.net/id/news/hals-dokumentasi-apeka-rupe/sacah-bemah-2-dalapan-anak-tradisimel-31-4186.html>

### 18. Canda Ndodok

**Tujuan permainan:** (1) Melatih kekompakan, (2) Meningkatkan kesenangan beraktivitas badan, dan (3) Meningkatkan kebanggaan.

Umur anak yang memainkan berkisar 7-12 tahun.

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Melastarkan tradisi permainan tradisional zaman dulu, dan (2) Memperkenalkan permainan kepada anak.

**Aturan bermain:** Tentukan satu orang yang akan mengejar. Untuk menghindari pengejar, setiap anak boleh jongkok. Bila jongkok berarti dia tidak dapat disentuh oleh pengejar. Anak yang berdiri dapat membangunkan anak yang jongkok. Tetapi, anak yang terakhir jongkok berarti akan menjadi pengejar menggantikan pengejar yang lama. Begitu juga dengan anak yang tidak jongkok namun berhasil disentuh oleh pengejar akan menjadi pengejar selanjutnya. Hal yang tidak boleh dilakukan. Menderita pemain yang sedang berjongkok untuk berdiri. Mendorong pemain yang sedang berjongkok sampai terjatuh. Lupa membangunkan pemain yang sedang berjongkok selama penuh di lapangan.

**Cara bermain:** Pertama-tama para pemain hompimpah dabulu. Biasanya permainan dimulai dengan semua pemain lari berpacar menyalahi si penjaga. Si penjaga harus mengejar pemain lainnya sampai berhasil menangkap (di mana saja) salah satu pemain. Bila si penjaga berhasil melukukan itu, posisi akan otomatis terubah. Orang yang ditepak akan berjaga, sedangkan orang yang berjaga akan menjadi target penjaga. Para target bisa meloloskan diri dengan cara berjongkok. hal inilah yang menyebabkan permainan ini diberi nama "Canda Ndodok". Pemain yang jongkok dianggap tidak aktif dan tidak bisa mengaktifkan diri sendiri. Satu-satunya cara untuk kembali berarti adalah pemain ditepak oleh pemain lain yang masih berdiri dan tidak menjadi penjaga. Bila pemain yang berdiri hanya tersisa satu orang, maka pemain tersebut tidak bisa

berjongkok untuk menghindari kejatan penjaga. Pemain tersebut harus mengaktifkan pemain lainnya bila kemudian bisa berjongkok untuk menghindari kejatan penjaga.

**Narasumber:** Suradikem, 68 tahun. Petak Bantul Wacang Bantul, Bantul

#### 19. Cendak Duwet

**Tujuan permainan:** (1) Anak akan menjadi aktif bergerak, dan (2) Efektivitas meningkatkan daya pikir. Usia anak yang memainkan: 6-10 tahun

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Mengenalkan rejak diri dan melestarikan permainan tradisional, dan (2) Menciptakan kekompakan, dan mengenalkan pepohonan.

**Alat yang diperlukan:** Pepohon di areal permainan dan sekitarnya

**Aturan bermain:** Pemain yang menang dalam hompiapah langsung menuju pada pohon yang hidup jika menyentuh pohon yang mati atau tidak ada daunnya dianggap pemain itu mati. Dalam permainan tersebut tidak boleh menggunakan bantuan apapun si penjaga berusaha untuk mengejar pemain yang menang agar bisa bertukar posisi. Areal permainan ditetapkan terlebih dahulu agar jelas batas batasnya, dan bila ada yang melewati batas yang sudah ditentukan, ia dianggap mati dan menjadi penjaga permainan.

**Cara bermain:** Pertama-tama, semua pemain melakukan hompiapah, dan yang kalah menjadi penjaga, yang menang berlari menuju pohon. Setelah itu, si penjaga menyebut nama pohon kemudian pemain yang masuk berlari menuju pohon yang ditunjuk oleh penjaga, yaitu terkena hukuman dan menaati peraturan yang ditetapkan.

**Narasumber:** Meinn Pratiwi, 19 tahun. Kasihan, Bantul.

#### 20. Ceteran

**Latar Belakang:** Ceteran adalah permainan tradisional yang berasal dari sleman yang tidak diketahui secara pasti siapa yang membuat permainan tersebut.



**Tujuan:** Tujuan dari permainan ini melatih waktu luang, mempunyai sportivitas, melatih indra penglihatan dan mengembangkan keterampilan kecepatan pada target yang bergerak.

**Manfaat:** Mempunyai sifat sportivitas, dapat berkolaborasi dengan yang lain, menahan emosi.

**Tempat**

- a. Lapangan: Lapangan atau tempat yang digariskan lebih dominan di dalam terbuka seperti Dkebun dan lapangan.
- b. Peralatan: Bambu, air dan kertas dijadikan sebagai peluru.

**Peserta:** Peserta bisa dimainkan oleh putra maupun putri yang jumlahnya tidak ditentukan.

**Jalananya Permainan**

- a. Sebelum permainan dimulai, diadakan hujung pinpa untuk menentukan siapa yang akan menyerang terlebih dahulu.
- b. Pemain yang kalah bisa bertahan terlebih dahulu sambil bergantian menyerang.
- c. Permainan ini tidak boleh mengenai kepala, mata, kening, dan leher.
- d. Selanjutnya pemain harus menyebar untuk mencari tempat bertahan seperti dibelakang pohon, batu, dan penghalang lainnya.
- e. Pihak lawan yang banyak kena peluru kertas itulah pihak yang kalah.

**21. Cring-Cring**

Dolanan Cring-cring disebut pula Krempyeng, biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan, tetapi laki-laki pun tidak masalah. Dolanan ini melatih keterampilan menarik nafas panjang, dan melatih ketelitian serta keaklatan.

**Aturan permainan:** Permainan anak-anak putri menggunakan uang receh sebanyak lima kubah atau berjumlah ganjil. Uang dibolak-balik di telapak tangan luar dan dalam. Uang disebarkan, setelah disebarkan, uang ditembakkan satu sama lain atau permintaan lawan. Kenapa harus ganjil? Karena satu koin digunakan sebagai penghalang untuk mempersulit mengenai sasaran.



## 22. Cublak-Cublak Saweng

**Tujuan permainan:** (1) Untuk mempercepat persahabatan, dan (2) Membuat anak-anak senang. Usia anak yang memainkan: 6-10 tahun.

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Melatih kejujuran, dan (2) Melatih ketekapakan, kerajinan, dan keseriusan.

**Alat yang diperlukan:** Kerikil atau uang receh. Lapangan permainan di teras rumah.

**Aturan bermain:** Memainkan oleh sekitar 3-5 orang tetapi bisa beberapa orang juga. Ketika menjadi pemain "madi" tidak boleh mengangkat kepala sebelum laga berhenti dinyanyikan.

**Cara bermain:** Cara bermain permainan ini sangat sederhana, satu orang yang kalah saat berpumpa harus tertangkap menidam tanah seperti posisi orang tidur. Kemudian, yang lain akan menengadahkan tangan kanannya di panggang orang yang jadi untuk menerima giliran mendapatkan kerikil atau uang recehan 1000-an yang ditelentarkan ke lengan yang menengadah. Saat kerikil tersebut ditata, lagu Cublak-cublak Saweng dinyanyikan hingga selesai.

*Cublak-cublak saweng  
Saweng ting gelenter  
Mambu kepunduang gudel  
Pak empoy lara-lara  
Sapa ngguyu delikake  
Sir sir pong dele kopang  
Si sir pang dele gonong*

Pada kalimat "Sapa ngguyu delikake" serahkan biji/kerikil ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggamannya. Di akhir lagu, semua anak mengenggam kedua tangan masing-masing, para-pada menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan Pak Empo tangan dan menchak di tangan siapa biji/ kerikil disembunyikan. Bila tiba-tibaanya benar, anak yang mengenggam biji/ kerikil pantas menjadi Pak Empo. Bila salah, Pak Empo kembali ke posisi semula dan permainan diulang lagi.

**Sumber:** Sajenta, Kolon Proq: 12 November 1973, Peristiwa  
Dukuh RT 9/RW 5, dan Ratri Dwi Permagar, 20 tahun. Berlekan,  
Bantul, Bantul



Gambar anak-anak sedang bermain Cublak-cublak Suweng  
(<http://marisaagus.blogspot.com/>)

### **23. Dagangan**

**Latar Belakang:** Sejak mulai bermain dagangan adalah kebalikan dari bermain tarik tambang. Dosis permainan tarik tambang kedua regu saling tarik sekuat tenaga sedangkan pada dagangan kedua regu saling dorong menderong untuk mencapai kemenangan.

**Tujuan:** Berolahraga, memupuk semangat kerja sama dan berprestasi.

**Manfaat:** Meningkatkan kualitas keagamaan jasmani, meningkatkan semangat kerja sama dan menurunkan ketegangan.

#### **Peraturan Permainan**

a. Lapangan

#### Gambar lapangan dorongan



Lapangan digunakan berumpuk dan datar. Garis tengah adalah garis yang membagi 2 lapangan sama panjang sebagai batas akhir penyerangan dari masing-masing regu yang mendorong. Garis serang adalah garis batas sisi pemain paling depan berjarak 2,5 m dari garis tengah.

#### b. Peralatan

- Bambu dengan panjang 10 m dan garis tengah 6 cm
- Kapur/lakban kapur digunakan untuk garis batas lapangan permainan. Lakban yang digunakan ada 2 macam:
  - Biru/Hijau untuk batas pegangan pemain terlepas.
  - Merah untuk batas tengah tengah bambu

**Pemain:** Beregu putra dan putri dengan jumlah pemain 5 orang dan cadangan 2 orang.

**Lamanya Permainan:** Lamanya permainan menggunakan system 2 kali kemenangan. Interval antara dorongan pertama dan kedua adalah 3 menit sedangkan jika terjadi seri 5 menit.

#### Jalannya Permainan

- a. Sebelum permainan dimulai wasit memanggil kedua kapten untuk melakukan undian.
- b. Kedua hakim garis menghitung jumlah pemain dan memeriksa posisi silang dari kedua regu
- c. Wasit member aba-aba siap, seluruh pemain memegang bambu untuk siap dalam posisi melakukan serangan. Aba-aba yang kedua regu saling mendorong bambu harus kedepan lawan. Pelat di bunyikan apabila salah satu regu telah digrahaikan kalah.
- d. Dalam melakukan dorongan bambu berada dan sejajar di dada, salah satu tangan menggapit bambu pandangan lurus ke depan lawan. Perundingan dinyatakan selesai jika salah satu regu memenangkan 2 kali dorongan



#### 24. Dam - Daman

**Latar Belakang:** Permainan dam - daman ini berasal dari daerah Jawa Tengah. Sedikit berbeda dengan permainan ini, diciptakan oleh dua orang pemain. DANI Kata-kata itu diciptakan oleh pemain yang mengalahkan pun, oleh lawan lainnya. Kemudian pion yang dikalahkan itu menjadi milik si Pemain tadi. Sebenarnya, Dam Daman ini bisa dimainkan kapan dan di mana saja.

**Manfaat:** Permainan ini bertujuan untuk melatih daya ingat dan kepekaan indra serta melatih ketelitian dan konsentrasi dalam menentukan keputusan.

**Peserta:** Biasanya dimainkan oleh 2 orang. Bisa laki - laki atau perempuan.

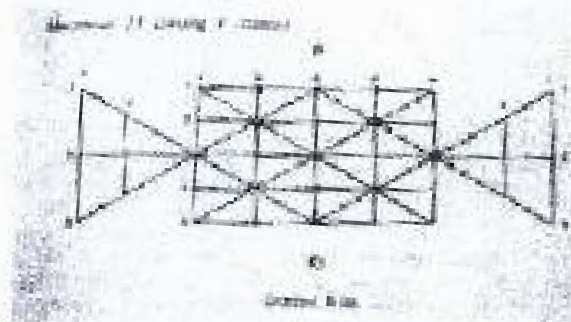
#### Alat yang Digunakan

- Kapur
- Batu kapur
- Tanah atau lantai sebagai media
- Kerikil
- Kawang silet
- Bisa juga menggunakan kertas yang beda warna

#### Pelaksanaan Permainan

- 1) Apabila ada dua anak, misalnya pemain A dan B, atau lebih (dalam kelompok yang ingin bermain dam - daman, maka mereka segera bersiaplah untuk menentukan tempat bermain. Tidak lupa masing-masing pemain juga sudah harus mempersiapkan orang-orangan berupa kerikil dan sejenisnya. Setiap orang dalam memilih orang-orangan bebas, asalkan satu pemain dengan pemain lain tidak boleh sama. Artinya jika pemain A telah memilih orang-orangan berupa kerikil tanjong, maka pemain B harus menggunakan kerikil. Pembodohan orang-orangan ini hanya untuk memudahkan pemain agar tidak kaliru. Setiap pemain harus mencari orang-orangan sebanyak 12 buah.

- 2) Setelah itu, mereka memulai waktu bermain yang berbentuk seperti ini.



- 3) Langkah pertama, keduanya harus melakukan sut. Jika pemain A menang, ia main dahulu. Kemudian pemain A meletakkan satu orang-orangan di titik yang ada di antara perilangan garis secara bebas. Lalu pemain B juga meletakkan satu orang-orangan secara bebas di titik lainnya yang masih kosong. Kedua pemain berusaha untuk mencegah atau menutup pihak lawan yang orang-orangannya hampir sejajar dalam jumlah tiga buah. Maka dolanan di sini membutuhkan kecermatan dan ketelitian berpikir dari setiap pemain. Lalu dilanjutkan oleh pemain A lagi. Jika sampai waktunya salah satu pemain telah meletakkan lebih dari 3 orang-orangannya di atas titik yang ada, dan kebetulan pemain A pertamanya sangat jitu dan tidak terpantau oleh pemain B, maka pemain A berhasil meletakkan 3 orang-orangannya dalam satu baris yang sejajar. Maka terpaksa pemain A mengubahi salah satu orang-orangan milik pemain B yang ada di petak permainan secara bebas. Di sini, pemain B sudah kehilangan 1 orang-orangan.
- 4) Permainan bisa dilanjutkan terus hingga ada salah satu pemain yang menyajajarkan 3 orang-orangannya lagi.
- 5) Penentuan Kemenangan  
 Apabila ada salah satu pemain yang sudah berkurang atau kehilangan orang-orangannya dan kebetulan ia sudah menyerah, maka ia dianggap sebagai pemain kalah. Sesuai dengan konsekuensinya atau kesepakatan awal, jika pemain kalah harus menerima hukuman, maka ia harus menerima hukuman. Misalnya hukuman bisa berupa mengundang, menampar tangan, atau menyanyi.

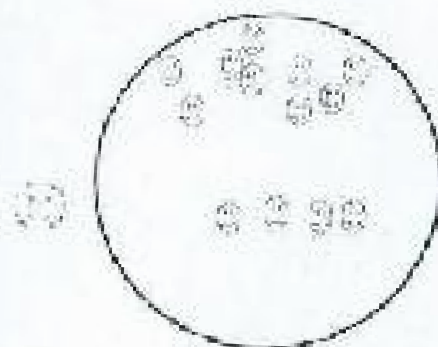
Sumber: Permainan Tradisional Jawa, Sulihman Umarhamdani, dkk., 2004, Yogyakarta, Kepel Press dan Permainan Rakyat DIY, Ahmad Yunus, 1989/1981, Jakarta, Departemen PR&K

#### 25. Demek Dadi

**Tujuan Permainan:** (1) Senang-senang, (2) Melatih ketelitian, dan ketahanan dengan berusaha mengatuk dan menghantar. Usia anak yang memainkan: 6 - 16 tahun.

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Melatih kebersamaan dan solidaritas, dan (2) Saling mengingatkan dan kerjasama.

**Lapangan permainan:**



**Aturan Bermain:** Dimainkan hanya individu. Siapa yang kena Dadi. Setiap pemain tidak boleh keluar dari lingkaran, kecuali yang dadi harus berada di luar lingkaran. Kalau ada yang keluar lingkaran maka anak tersebut mengganti yang Dadi.

**Cara Memainkan:** Dundi siapa yang Dadi dulu, dengan hompimpoh. Anak yang Dadi diluar lingkaran dan mengelilingi lingkaran berusaha mengatuk anak yang dalam lingkaran. Anak yang teratuk segera menjadi Dadi. Begitu permainan sampai beberapa saat. Lingkaran dibuat sedemikian rupa, sehingga anak-anak yang berada dalam lingkaran terpaksa berdesak-desakan, dengan demikian memungkinkan Dadi dapat mengatuk. Anak yang berhasil mengatuk segera masuk lingkaran, sedangkan yang tertatuk sebagai Dadi.



## 26. Dakon

**Tujuan Permainan:** Dakon adalah permainan sederhana yang mengasah daya nalar anak. Untuknya game ini melatih jiwa dagang anak, dan ketajaman berpikir buat ngambil keuntungan. Pada umumnya papan Dakon terbuat dari kayu dan plastik dan sejenis tengkang kerang yang digunakan sebagai biji Dakon dan jika tidak ada, kadangkala juga digunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan.

**Anak yang memainkan:** berusia 5-14 tahun, berjumlah 2 orang pemain.

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Terampil, cermat, sportif, jujur, dan (2) Adil dan akrab dengan orang lain teman).

**Alat yang diperlukan:** Papan dakon berhubung 16 buah, dan biji sawo/kerikil 98 buah.

**Lapangan Permainan:** Permainan Dakon atau dakon ini menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang dan 2 lubang besar yang berada di ujung kiri dan kanan. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi karanya dianggap sebagai milik sang pemain. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh 2 orang.

### Aturan Bermain

- Permainan perorangan
- Bermain secara bergantian.
- Mengisi lubang kecil yaitu lubang yang besar di ujung kanan pemain.

### Cara Bermain :

- 1) Pemain menentukan siapa yang jaga lebih dahulu jaga dengan 'pinggul'
- 2) Setelah ditemukan siapa yang lebih dulu bermain, maka ia bermain lebih dulu.
- 3) Caranya dengan mula mula mengisi lubang yang ada dengan masing-masing 7 buah kaping kerikil (biji sawo). kecuali lubang lubang yang ada di sis samping papan.
- 4) Setelah semua terisi, dakon siap dimainkan dengan cara

mengambil biji sudah satu isi di 1 lubang kemudian mengisi lubang lain 1-1 kearah kanan.

- 5) Lubang yang dikanan adalah milik sendiri, lubang berak diisi oleh diri sendiri, dan lubang lawan dibirakan saja kosong.
- 6) Setelah habis, maka jumlah dijumlah, maka yang akan menjadi puitnya.



Anak-anak sedang bermain Dukon  
(<http://mainantradisionindonesia.files.wordpress.com/2013/08/dakon-cangklak.jpg>)

**Narasumber:** Pak Kusni, Ngasinengaran, Yogyakarta, DIY.

## 27. Dhempe

**Tujuan permainan:** (1) Berpikir cepat, dan (2) Energik. Anak yang memainkan permainan ini berusia berkisar 5-10 tahun.

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Kejasama, dan (2) Kreatif.

**Aturan Permainan:** Ketika berak ditangkap harus tetap ingking, tidak boleh lari dengan kedua kaki, pemain menang yang sudah tertangkap harus istirahat, pemain menang dikatakan tertangkap apabila belum serapat serapat sampai tempat singgih sudah disentuh pemain dadu, dan sebagainya.

**Cara Bermain:** Cara bermain Dhempo cukup mudah, pertamanya para pemain memilih salah satu pemain untuk jadi pemimpin permainan. Sebelumnya, atas anak yang bermain tuli berdiri berkeliling. Lalu tangan kiri dengan posisi menggenggam ditekuk dan diangkat sebatas dada atau perut. Jadi kesempit pemain melakukan hal yang sama. Kemudian pemimpin mulai menyanyikan lagu sambil tangan kanannya mengikuti palan-palan tangan tangan pemain lain yang diletakkan di depan perut atau dada kiri, seraya berputar searah jarum jam atau kebalikannya. Semuanya lagu yang dinyanyikan sebagai berikut:

*Dhempo untao-tunao  
wahem ja walang kah  
dhemhem ja lamboklambok abany  
sapa ketibar banda.*

Anak terakhir yang digukul tangannya seraya berakhirnya lagu, berarti menjadi pemain dadi. Pemain lain yang tidak dadi menurunkan tangannya masing-masing. Untuk anak dadi kemudian meletakkan kedua tangan di belakang badan (seperti posisi dilasit). Salah satu pemain menang memegang kedua tangan pemain dadi yang posisinya di belakang badan, seolah-olah mengikatnya. Tetapi hanya dipegang dengan tangan.

Lalu kedua pemain menang lainnya mulai meracabek pundak pemain dadi, dan segera ingking dan menaju ke tempat pencokan pohon atau tempat lain yang sudah ditentukan. Apabila mereka sudah sampai di tempat pencokan, mereka segera berdiri biasa dan istirahat. Pemain yang mengikat pemain dadi juga segera menaju ke tempat pencokan, setelah menyalak pundak pemain dadi. Apabila semua pemain mentas sudah tiba di pencokan, pemain dadi sudah bisa mulai mengejar pemain mentas. Pemain mentas boleh dikejar apabila meninggalkan pencokan dengan cara lari ingking. Maka pemain mentas bertomba-tumba menggoda pemain dadi dengan cara berpindah tempat pencokan. Apabila ada pemain mentas yang langkah dan bisa ditangkap saat berpindah tempat, maka ia harus istirahat dan tidak boleh melanjutkan permainan. Demikian seterusnya hingga semua pemain mentas tertangkap oleh pemain dadi.

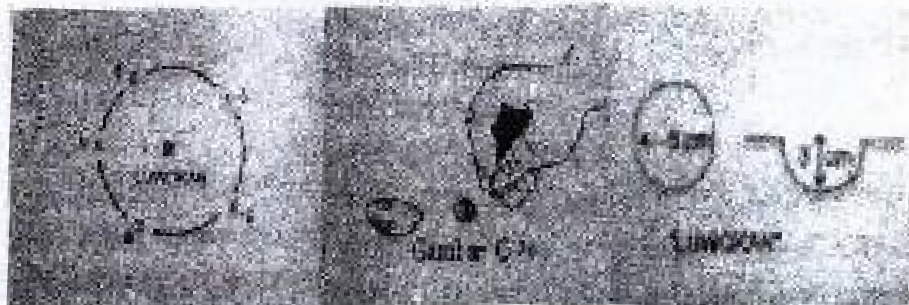
Setelah semua pemain mentas tertangkap, maka permainan diarah lagi dari awal. Selang yang berhak menyanyikan lagu Dhempo adalah pemain yang baru saja menjadi pemain dadi. Apabila ada pemain dadi yang baru, maka ia melakukan hal yang sama seperti dalam awal permainan. Demikian seterusnya hingga



mereka lebih memainkan dolanan Dhempo. Hukih gambaran permainan Dhempo yang sering dimainkan oleh anak-anak masyarakat Jawa tempo dulu.

Narasumber: M.I. Kristiani, 46 tahun. Bantul Waring RT 01, Bantul, Bantul, Yogyakarta.

### 28. Dhukther



Dolanan Dhukther berasal dari singkatan kata "ndhukduk" dan "ther". Dalam bahasa Jawa, ndhukduk berarti menggali, ther berarti suara yang ditimbulkan dari benda yang berbenturan. Dalam dolanan Dhukther ini memang terdapat unsur menggali dan menentuinya suara ther. Unsur menggali berasal dari lubang tanah yang dipakai untuk bermain, sementara suara ther berasal dari suara yang ditimbulkan saat yang dipakai untuk bermain. Dari itu akhirnya, anak-anak masyarakat Jawa menamakan dolanan ini dengan sebutan Dhukther.

**Peserta Permainan:** Biasanya, anak perempuan yang sering memainkan dolanan dhukther ini. Namun kadang-kadang pula anak laki-laki ikut nimbung dolanan ini. Sebenarnya sifat dolanan ini tidak banyak membutuhkan gerakan fisik dan tenaga. Yang diperlukan hanya kecermatan dan ketelitian dari setiap pemain. Sehingga wajar jika dolanan ini lebih banyak dimainkan oleh anak-anak perempuan. Dolanan dhukther biasa dimainkan oleh anak berusia sekitar 10-13 tahun. Jumlah pemain berkisar 2-7 anak. Idealnya dimainkan 5 anak. Bisa lebih dari 7 anak, sebaiknya dibagi menjadi 2 kelompok. Dolanan ini pun umum dimainkan oleh berbagai anak dari semua kalangan yang berbau di masyarakat.

**Peralatan yang diperlukan:** Alat yang dipakai untuk bermain dhalcher sangatlah sederhana, yaitu berupa papan tanah yang dilubangi dengan kedalaman sekitar 3 cm dan lebar 5 cm, serta biji buah kara bengkok. Luas lahan untuk bermain juga tidak terlalu lebar, bisa kira-kira seluas 4 meter persegi. Lapangan ini bisa dimainkan di halaman kebun, halaman depan atau samping rumah, bahkan bertanah dan tempatnya teduh. Sementara biji kara bengkok (pada zaman dulu banyak ditanam dan tumbuh di kebun atau sawah) tinggal mencari di sekitar rumah dan kebun. Setiap anak setidaknya mengumpulkan 10 biji yang sudah kering.

**Aturan Permainan:** Anak-anak yang hendak bermain dhalcher, menyepakati aturan permainan secara luas, seperti menentukan jumlah udhu/terahan untuk setiap pemain, misalnya masing-masing berjumlah 10 biji; bila udhu masuk lubang menjadi miliknya; bila ada udhu yang menyentuh biji lain saat bermain maka udhu tersebut dianggap mati; biji-biji yang ditemper tidak masuk lubang dianggap mati; pemain yang paling menang mengalahkan pemain lain yang kalah total berkalah yang dikalahkan pemain menang lainnya; dan pemain kalah harusnya digethok (dipukul pelan-pelan dengan belakong jari tangan) sebanyak 5 kali.

**Cara Bermain:** Setelah lapangan disiapkan, berupa lubang tanah yang dibuat dengan batu berkedalaman sekitar 3 cm dan diameter 5 cm, peserta melakukan hompimpah dan pingrat. Hasil hompimpah dan rut, diperoleh urutan pemenang E, D, C, B dan A. Setiap anak membawa biji kara bengkok (juga dengan biji lainnya, tanjung atau lainnya) sebanyak 10 biji atau lebih.

Kelima anak segera mengelilingi uwokan atau lubang tanah. Kemudian pemain A, B, C, D masing-masing menyebarkan 10 biji kara kepada pemain E yang siap dihadap. Begitu pula pemain B juga mengambil 10 biji miliknya untuk digabung bersama biji-biji kara pemain lainnya. Sehingga dari semua pemain terkumpul 50 biji. Kemudian, pemain E menggenggam 50 biji kara tadi di tangan kanan. Dalam posisi tingguh, pemain E berusaha melepas biji-biji yang ada di tangan kanan itu ke lubang uwokan. Posisi tangan kanan harus sedikit di atas tanah dan tidak boleh lebih tinggi dari lutut kaki yang bertingguh dengan jarak sekitar 30-40 cm dari jarak lubang ke samping kanan. Sementara tangan kiri pemain E berjaga di pinggir sebelah kiri



lubang, bertujuan agar biji-biji kara yang diempas yang terlampaui jauh bisa tertahan sehingga masuk lubang.

Ketika pemain E sudah melempar biji-biji kara itu, ternyata ada 5 biji yang langsung bisa masuk uwokan. Untuk sementara pemain E telah memperoleh nilai 5. Ia masih bisa melanjutkan memasukkan biji-biji kara yang berserakan berada di sekitar uwokan. Satu demi satu biji kara dicoba dimasukkan ke uwokan dengan menyentilkan ibu jari atau jempol (dengan cara diungkit). Biji-biji kara yang disentilkan tidak boleh menyentuh biji kara yang lain. Demikian pula saat menyentil biji kara, ibu jari (jempol) juga tidak boleh menyentuh biji-biji kara yang lain, kecuali biji kara yang akan dimasukkan ke uwokan. Pada tahap menyentil biji-biji kara ini ternyata pemain E bisa memasukkan 7 biji kara ke lubang. Namun pada saat menyentil biji kara ke delapan, ternyata biji kara tidak masuk, berarti matilah pemain E. Sementara ia sudah mendapatkan 5 biji + 7 biji = 12 biji.

Permainan dilanjutkan oleh pemain D. Ia mengulangi cara yang sama seperti yang dilakukan oleh pemain E. Sementara pemain lain yang menunggu giliran, bisa duduk santai (boleh juga jongkok) di sebelah pemain D yang sedang main, sekaligus mengamati-mati gerak permainan pemain D. Siapa tahu pemain D melakukan kecerdasan atau mati, sehingga mereka segera bisa menggantikannya. Saat pemain D melempar biji-biji kara, ternyata ada 4 biji yang masuk uwokan. Berarti untuk sementara pemain D mendapat 4 biji. Ia kemudian berusaha memasukkan biji-biji yang berserakan di sekitar uwokan dengan ibu jari. Biji pertama dan kedua bisa masuk uwokan. Tetapi saat akan memasukkan biji ketiga, jempolnya menyentuh biji kara yang lain. Dengan demikian matilah pemain D. Untuk sementara pemain D mendapatkan 4 biji ditambah 2 biji = 6 biji.

Biji kara sekarang tinggal berjumlah 32 buah, setelah diwarangi menjadi milik pemain E (12 biji) dan pemain D (6 biji). Kini giliran pemain C bermain. Ia juga melakukan langkah yang sama seperti yang dilakukan pemain E dan D dengan duduk bertimpuh. Saat melakukan lemparan, ternyata ia tidak bisa memasukkan sebuah biji pun. Tetapi ia masih punya kesempatan memasukkan biji-biji dengan cara menyentil menakai jempol. Ternyata ia bisa memasukkan 10 biji. Tetapi saat akan memasukkan biji ke-11, ternyata biji kara yang akan dimasukkan ke uwokan menyentuh biji kara lainnya. Maka matilah ia. Untuk sementara pemain C mendapatkan 10 biji.

Permainan dilanjutkan ke pemain B. Ia tinggal menggenggam 22 biji kara. Ia melakukan langkah yang sama seperti pemain lain



yang sudah mati. Ternyata lemparannya berhasil memasukkan 5 biji kera. Untuk sementara ia mendapat 5 biji kera. Semula itu, ia mulai memasukkan biji kera ke lubang dengan cara menyentil. Satu-persatu biji kera bisa dimasukkan hingga 7 biji. Pada saat akan memasukkan biji ke 8 ternyata bijunya tidak masuk, maka pemain B dianggap mati. Sementara ia mendapatkan 12 biji ( $5 + 7$  biji).

Pemain A sebagai pemain terakhir yang bermain dalam putaran pertama masih kebagian 10 biji. Ia mulai bermain dengan cara mekompas biji ke lubang dengan tangan kanan. Pada lemparan ini, ia bisa memasukkan 3 biji. Lalu pada tahap selanjutnya ia juga bisa memasukkan 6 biji. Pada biji terakhir, ternyata ia gagal memasukkan ke lubang. Dengan demikian berarti ia berhenti bermain dan digantikan pemain B lagi. Untuk sementara pemain A hanya mendapatkan 9 biji. Pemain E akhirnya bisa menyelesaikan permainan. Dengan demikian pada permainan pertama ini, pemain E mendapatkan 18 biji ( $12 + 6$ ), pemain B memperoleh 6 biji, pemain C mendapatkan 10 biji, pemain D memperoleh 12 biji, dan pemain A mendapat 9 biji.

Pada permainan pertama, ternyata pemain K menang 3 biji ( $13-10$  biji), pemain D kalah 4 biji ( $10-6$ ), pemain G Impas ( $10-10$ ), pemain B menang 2 biji ( $12-10$ ), dan pemain A kalah 1 biji ( $10-9$ ). Permainan bisa dilanjutkan seperti awal. Untuk menentukan pemain yang mendapat giliran main, bisa sesuai kesepakatan. Artinya bisa meneruskan giliran terakhir atau dimulai lagi dari awal, yaitu dengan cara hompimpah dan sut kembali. Itu semua sesuai dengan kesepakatan para pemain.

Sumber: Informasi diambil tanggal 6 Desember 2013 dari Suwandi.

<http://www.gambi.net> - Rumah Sejarah dan Budaya

## 29. Utingkik Oglak-Aguk

Tujuan permainan: (1) Melatih keseimbangan, (2) Melatih kekompakan, dan (3) Memberikan rasa senang. Anak yang memainkan permainan ini berusia sekitar 6-10 tahun.

Nilai-nilai yang terkandung: (1) Saling bekerjasama antara pemain, (2) Mengajukan sosialisasi terhadap teman sebaya, dan (3) Mengajarkan anak untuk sportif.

**Aturan bermain:** Para pemain adalah teman sebaya agar ada kesetimbangan, dimainkan 3, 4, atau 5 anak. Bila banyak orang terlibat sebaiknya dibagi beberapa kelompok. Jika kelompok yang jatuh dahulu dianggap kalah, bagi yang kalah kena hukuman.

**Cara bermain:** Ketika hendak bermain diingitk oglak-oglik, misalkan dimulakan oleh satu kelompok saja, maka para pemain segera memuji ke tanah lapang. Setelahnya di tempat itu, para pemain bisa memulai bermain, misalkan berjumlah 4 anak, yaitu A, B, C, dan D. Keempat anak ini segera membentuk lingkaran dengan bergandeng tangan. Kemudian pemain A dan B segera menaruh kakinya di bawah tangan C dan D, serta seketika C dan D ikut memutar badan sehingga mereka membentuk lingkaran dengan posisi saling membelakangi dan masih bergandengan.

Pada posisi saling membelakangi dan masih dalam keadaan bergandengan tangan seperti itu, salah satu pemain, misalnya A segera meletakkan sebuah kakinya di atas kedua tangan pemain B dan C yang bergandengan. Lalu pemain B segera meletakkan sebuah kakinya di lekuk kaki pemain A yang sudah ditumpangin. Selanjutnya kaki pemain C juga tarul diletakkan di lekukan kaki pemain D. Setelah itu, pemain B meletakkan salah satu kakinya di atas lekukan kaki pemain C. Terakhir, kaki pemain A yang ditumpangin di atas tangan-tangan yang bergandengan diletakkan di atas lekukan kaki pemain B. Jadilah keempat kaki yang dilekuk saling bertumpang dan terkait satu sama lain.

Pada posisi seperti itu, keempat pemain segera melepaskan tangan yang saling bergandengan. Mereka mulai melompat-lompat dan bertepak tangan sambil menyanyikan lagu diingitk oglak-oglik seperti berikut:

*Pesang diingitk oglak-oglik  
yer kacakit ulang gogik  
ya ya belgu mangga  
akutong pasar blanja, lah akhe napa.  
jantang jagung  
entbak-entbak jantang jagung  
entbak-entbak jantang jagung  
entbak-entbak jantang jagung.*

Syair itu dinyanyikan berulang-ulang menpingiri gerakan pemain. Kadang ada satu atau dua pemain yang merasa capok atau posisi tidak seimbang, sehingga membuatnya jatuh ke



tanah. Hal itu, akan menyebabkan posisi rangkaian kaki yang saling terikat menjadi rusak, dan dolanan ditingkik gelak-gelik selesai. Bisa akan dirubah lagi, permainan harus dimulai dari awal lagi, dengan cara yang sama seperti di atas. Dolanan ini tidak akan pernah sepi dari jeritan orak-orok yang bermain, karena rasa gembira atau kadang sedikit merasa sakit saat jatuh atau tertindih temannya.

**Narasumber:** Subandi Wungu, Bentul Warang RT 01 Bantul, Bantul, Yogyakarta

### 30. Dir-Diran

**Latar Belakang:** Dir-diran H-A yang berarti bermain ganda atau kelereng. Nama H-A sendiri berasal dari model lapanganya yang terdapat huruf H dan A yang merupakan salah satu bagian dari bentuk lapangan.

**Peserta:** Jumlah peserta pada permainan ini minimal 2 orang sampai tak terhingga. Biasanya permainan ini tidak mengenal umur dan jenis kelamin. Baik tua, muda, laki-laki maupun perempuan bisa bermain di permainan ini.

**Alat:** Alat yang dibutuhkan antara lain gundu atau kelereng sebanyak peserta. Biasanya peserta membawa sendiri. Tempat untuk menyebarkan yang paling tepat adalah dibempat yang tanahnya rata. Bisa dibawah pohon atau di halaman rumah. Berikut ini adalah contoh gambar lapanganya

**Pelaksanaan:** Mula-mula para pemain melakukan lemparan awal dengan sasaran garis yang berada diujung lapangan permainan yang berjarak kira-kira 5 meter. Pemain yang mempunyai jarak terdekat dengan garis berhak menjadi pemain pertama. Begitu juga dengan peserta selanjutnya. Jika lemparan melebihi garis maka kelereng harus diarah dihuruf H. Ini berlaku jika pelempar melebihi garis yang pertama. Jika ada yang melempar melebihi garis lagi maka diarah pada huruf A. Jika ada lagi maka diterut di belakang huruf H. Begitu seterusnya. Lemparan harus melebihi huruf H. Jika tidak maka lemparan harus diulang. Jika lemparan mengenai kelereng dari peserta lain maka kedua pemain harus mengulang lemparan. Cara untuk memastikan peserta adalah dengan menbidik kelereng lawan sampai kena. Jika terkena maka kelereng tersebut menjadi milik pemain yang



mengenal. Jika orang yang tadi terkena bidikan dari pemain lain maka dia harus membayar 2 kelereng sekaligus, yaitu kelerengnya dari pemain yang terkena tadi.

**Penentuan Menang Kalah:** Pemenang dinyatakan menang jika berhasil menastikan peserta terbanyak dengan hasil kelereng terbanyak pada akhir permainan.

**Sumber:** Permainan ini bersumber dari pengalaman keefi saya dan cerita dari orang tua.

### 31. Dinosaur

**Latar Belakang:** Dinosaur adalah permainan yang telah tersebar luas dimana-mana. Asal pastinya tidak tahu karena permainan ini di ajarkan oleh pemuda kampung saya sehingga saya mengerti dan pernah melakukan permainan ini. Permainan ini cukup mudah di lakukan karena tidak membutuhkan alat untuk bermain, hanya membutuhkan strategi dan taktik dalam bermain. Permainan ini dapat dimainkan oleh siapa, dimana, dan kapan saja. Dinosaur juga mengasah otak untuk berpikir dan bertindak kapan akan mengenal lawan kapan akan menunggu hingga lawan lengah dan akan menyerah.

**Peserta:** Peserta dapat siapa saja anak-anak, remaja, bahkan dewasa. Permainan ini juga tidak memandang jenis kelamin, karena dapat di mainkan bersama-sama oleh laki-laki dan perempuan. Jumlah peserta dapat di tentukan dari jumlah orang yang ada, yang jelas semakin banyak peserta semakin seru. Tetapi bila pesertanya banyak, yang perlu di perhatikan adalah jumlah penjaga harus di tambah untuk keseimbangan permainan dan luas area permainan juga di tambah..

**Alat:** Alat dan fasilitas ini tidak di gunakan dalam permainan, hanya untuk membantu dalam pelaksanaannya saja. Dan untuk memperjelas area dan bentuk lapangan dalam bermain.

- Puncang Iboah,
- Tali rafia 5-10m,
- Kapur halus secukupnya.

#### **Pelaksanaan**

- 1) Dinosaur membutuhkan sekitar 13-18 pemain (dapat juga lebih).

- 2) Dengan tangan hompimpah/borang panjang dipukul 3 atau 4 untuk berjaga di luar lingkaran terlebih dahulu. Pemain lain yang tidak jaga berada di dalam lingkaran.
- 3) Setelah posisi siap dan semua pemain ada di situanya sendiri-sendiri penjaga mulai bergerak untuk berusaha mengenai kaki lawan dengan cara dloror/locke). Jadi perkopannya adalah kaki atau lutut ke bawah. Bila di lakukan dengan cara lain, misalnya dengan tangan atau menendang di anggap tidak sah. Penjaga tetap berjaga.
- 4) Dalam mendloror boleh dengan 1 atau 2 kaki sekaligus. Tetapi pada saat dloror/locke) seluruh anggota badan penjaga tidak boleh masuk dalam lingkaran. Harus memisahkan anggota badan lain. Misalnya tangan ada di luar lingkaran, kaki yang tidak dloror berada di luar lingkaran.
- 5) Penjaga boleh mengelilingi lingkaran untuk mengintai lawan yang akan dimatikan. Penjaga juga boleh memunggi hingga lawan lengah. Karena taktik itu yang perlu di terapkan dalam permainan ini.
- 6) Bila ada yang terkena dlororan itu maka pemain yang terkena itu ganti untuk jaga dan melakukan hal yang sama untuk memalukan pemain lainnya. Begitu seterusnya.
- 7) Hal yang tidak boleh dalam permainan ini dan di anggap pelanggaran adalah menendang lawan, menyentuh lawan dengan selain kaki, mengenai lawan di atas lutut, dan semua anggota badan masuk dalam lingkaran.
- 8) Penentuan Menang atau Kalah: Untuk yang kalah ditentukan dari berapa kali pemain sering menjaga di luar lingkaran. Dan yang menang di tentukan dari sedikitnya pemain itu menjadi penjaga di luar lingkaran. Bila ada yang mempunyai skor yang sama maka ada kain atau tas. Tetapi bila yang memiliki skor orang banyak maka di adakan hompimpah untuk mendapatkan siapa pemenangnya.

**Sumber:** Dari orangtua saya. Mereka juga tidak tahu sumber pasti permainan itu, karena ada begitu saja dan dengan seogaja dimainkan bersama-sama.

### 32. Egrang

**Latar Belakang:** Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari daerah mana asalnya, tetapi spot dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda seperti sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama Tengkek-

tengkak dari kata Tengkak (panjang), lngkek yang dalam bahasa Bengkulu berarti seperti bambu. Egrang dalam bahasa Lampung berarti terompah panjang yang terbuat dari bambu bulat panjang. Sedang Jawa Tengah dengan nama langgung yang berasal dari nama burung kakak panjang.

**Tujuan:** Mengisi waktu luang, bermain dan meningkatkan kemampuan motorik.

**Manfaat:** Gembira, kualitas keberagaman meningkat, kemampuan motorik meningkat, dan bersosialisasi.

#### **Peraturan Permainan**

##### **a. Lapangan**

Lapangan yang dipergunakan distruktur datar dan luas (bisa di stadion, lapangan umum, bahkan jalan raya bila memungkinkan). Ukuran lapangan adalah panjang minimum 50 m dan lebar  $7 \frac{1}{2}$  meter dibagi 5 garis lintasan masing-masing  $1 \frac{1}{2}$  meter.

##### **b. Peralatan**

Alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata. Pada ukuran 50 cm dari bawah, dibuat tempat berpijak kaki yang rata dan tidak dilapisi dengan kain atau busa.

Alat egrang dibagi menjadi dua, berdasarkan kelompok umur pemakainya, masing-masing kelompok umur 6 - 12 tahun dan kelompok umur 13 tahun ke atas. Secara spesifik, ukuran egrang tersebut adalah sebagai berikut.

1). Umur 6 - 12 tahun: Tinggi bambu =  $1 \frac{1}{2}$  m. Ukuran

tempat berpijak:

- tinggi = 50 cm
- lebar = 15 - 20 cm
- panjang =  $7 \frac{1}{2}$  cm.

2) Umur 13 tahun ke atas: Tinggi bambu =  $2 \frac{1}{2}$  m. Ukuran

tempat berpijak:

- tinggi = 50 cm.
- lebar = 20 cm
- panjang = 10 cm.

#### **Pemain**

a. Permainan egrang bisa dimainkan oleh pria dan wanita dengan menggunakan pakaian olahraga yang pantas.

b. Kelompok umur:



- anak-anak: 6 - 12 tahun
- taruna/pemaja/dewasa: 13 tahun ke atas.

**Jalannya Perlombaan:**

- 1) Sebelum perlombaan dimulai, para peserta diteliti usianya untuk menentukan kelompok umur masing-masing. Dalam memilih umur peserta didasarkan pada surat keterangan yang berwenang. Hal ini dilakukan pada waktu penyelenggaraan resmi. Kalau dalam perlombaan pembinaan rukuh dengan mengirongira saja.
- 2) Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dalam kelas masing-masing 4 (lima) orang sesuai dengan jumlah lintasan. Perlombaan dalam seri, jumlah atlet sesuai dengan jumlah lintasan.
- 3) Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan urutan pembereangkatan perlombaan. Undian diadakan agar jangan ada yang merasa dirugikan.
- 4) Per kelompok diperlombakan dalam seri, dari garis start sampai garis finish dipimpin juri start dan waktu dicatat oleh petugas pencatat waktu.
- 5) Sebelum perlombaan dimulai, para atlet berdiri di belakang garis start dengan memegang sgrang.
- 6) Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah: bersedia, siap, "YA". Pada aba-aba bersedia, tangan memegang sgrang (kanan dan kiri), aba-aba siap satu kaki (kiri atau kanan) di atas tempat berpijak dan setelah aba-aba "YA" kiri. Pengganti "YA" dapat diadukan dengan suara peluit.
- 7) Para atlet dinyatakan gugur apabila:
  - a. Menginjak garis lintasan
  - b. Kaki jatuh menyentuh lantai/lintasan.
  - c. Dengan sengaja mengganggu atlet lain
- 8) Waktu terbaik dalam seri (2 atau 3 orang) berhak mengikuti seri berikutnya. Untuk maju ke seri berikutnya, dapat diatur dalam peraturan perlombaan khusus apakah hanya 2 atau 3 orang waktu terbaik dengan memperhatikan jumlah peserta.
- 9) Atlet yang terganggu jalannya oleh atlet lainnya boleh meneruskan lariannya atau mengulang.
- 10) Atlet, yang mengambil lintasan orang lain dinyatakan gugur.
- 11) Pemenang ditentukan berdasarkan kecepatan waktu. Waktu yang diambil adalah kaki terakhir menyentuh garis finish.

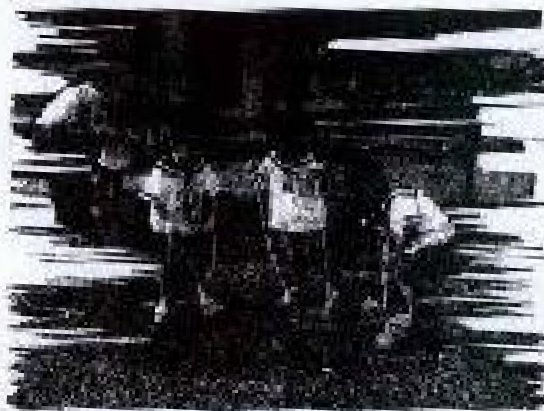
### 33. Egrang Bathok

**Tujuan Permainan:** (1) Senang-senang, (2) melatih keseimbangan dan koordinasi, dan (3) menguatkan otot kaki. Usia anak yang memainkan: 4 - 14 tahun

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) saling membantu, toleran, dan percaya diri, dan (2) melatih kekuatan dan daya tahan otot, keseimbangan, dan koordinasi.

**Tempat bermain:** Halaman sekolah atau halaman rumah berpermukaan rumput atau tanah.

Gambar permainan



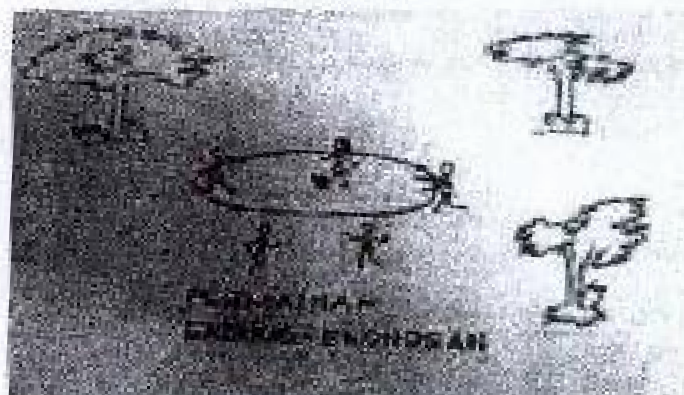
**Aturan bermain:** Pengguna berupaya untuk berjalan dengan menggunakan sepatu dari bathok kelapa, pemain berupaya menjepit tali agar sepatu bathok dapat dipindahkan. Bermain dapat dilakukan secara individu atau beregu. Kaki tidak boleh mengenai tanah.

**Cara memainkan:** Egrang tempurung menggunakan batak kelapa yang dibagi menjadi dua dipakai dengan cara menjepit tali, kedua tangan memegang tali agar dapat bergerak selama mungkin tanpa terjatuh. Pemain berupaya berjalan dari satu tempat ke tempat lainnya. Untuk yang sudah masak dapat dilakukan lomba jalan cepat atau lari cepat.

**Sumber:** Sujanto, Kulon Progo 12 November 1973, Pandean Dukuh 3 rt 9 rw 5

### 34. Endhog-Endhogan

**Latar Belakang:** Kata "endhog" adalah bahasa Jawa, yang bermakna telur dalam bahasa Indonesia. Kata endhog, bila diulang dan diberi akhiran an menjadi kata majemuk "endhog-endhogan", dan bermakna "menyerupai telur". Makna tersebut mendasari dolanan endhog-endhogan karena permainan ini memakai media alat berupa batu, dan batu tersebut dipanaskan sebagai telur atau benda yang menyerupai telur.



**Peserta Permainan:** Dolanan ini sebenarnya sudah dipraktikkan, dan biasanya anak-anak yang memainkan dolanan ini adalah campuran, bisa laki-laki atau perempuan seperti persatuan dan laki-laki. Usia anak-anak yang bermain umumnya usia anak sekolah dasar, antara 7-12 tahun.

**Arena dan Peralatan Permainan:** Dolanan "endhog-endhogan" bisa dimainkan di tanah yang cukup lapang, seperti halaman belakang (belakang rumah), halaman (halaman depan rumah), atau lapangan. Namun, tempat bermain harus berpermukaan rata, rindang, dan penuh pepohonan. Fungsi rindang dan pepohonan untuk menyembunyikan batu-batu. Permainan ini membutuhkan pencalayaan yang terang, maknanya biasanya dimainkan pada waktu pagi, siang, atau sore hari.

Permainan ini membutuhkan alat bantu yang sederhana dan gratis, yaitu batu. Bila tidak ada batu, bisa digantikan pecahan batu-bata atau sejenisnya, sebesar telur. Jumlah batu sesuai kesepakatan anak-anak yang hendak bermain. Semakin banyak



pemain, jatah batu untuk setiap anak semakin sedikit. Misalnya, ada 4 pemain, idealnya setiap anak mencari 4 batu. Bila ada 8 anak, setiap anak cukup mencari 2 batu.

**Aturan Permainan:** Dolanan endhog-endhogan minimal dimainkan oleh 3 anak, dan lebih ideal jika dimainkan antara 4–8 anak. Jika dimainkan 2 anak tidak resmi, permainan tidak akan berkembang baik, sementara jika dimainkan lebih dari 8 anak, akan membuat kasihan anak yang "dadi". Mainan yang bermain bisa dari segala golongan.

Anak-anak menabuh kesepakatan mengenai aturan permainan, misalnya: 1) setiap anak harus mencari jumlah batu dengan besaran hampir sama dengan lebar) sesuai dengan ketentuan yang disepakati; 2) anak yang tersentuh oleh pemain "dadi" di dalam lingkaran akan menggantikan pemain "dadi"; 3) batu-batu yang disembunyikan oleh pemain mentas tidak boleh keluar dari area yang ditentukan; 4) pemain mentas yang batunya ditemukan pertama kali menjadi pemain "dadi" berikutnya, dengan catatan, semua batu bisa ditemukan oleh pemain "dadi"; jika pemain "dadi" menyerah mencari batu-batu yang disembunyikan, berarti ia menjadi pemain "dadi" lagi dalam permainan berikutnya.

**Cara Bermain:** Pertama, peserta melakukan homopoli untuk menentukan penjaga lingkaran. Kemudian, Pemain bukar penjaga berusaha untuk mengambil batu di dalam lingkaran dan dikumpulkan sesuai dengan kesepakatan sebelumnya tanpa tersentuh si penjaga. Setelah terkumpul oleh semua pemain bukan penjaga, batu disembunyikan di tempat yang sangat rahasia. Kemudian, si penjaga mencari batu yang disembunyikan. Bila batu tidak dapat ditemukan, si penjaga tadi tetap menjadi penjaga. Apabila batu tersebut dapat ditemukan, dan si penjaga dapat menebak dengan benar batu tersebut kepunyaan siapa, maka si penjaga masuk dan bergantian posisi dengan pemain yang tertebak.

**Sumber:** Suworo, 78 tahun. Bantul, warung, Bantul, dan informasi yang diunduh tanggal 6 Desember 2013 dari <http://www.tembi.net/id/news/koleksi-dokumentasi-enda-raps/dolanan-endhog-endhogan-1-permainan-anak-tradisional-28-4203.html>.

### 35. Engklek

Dolanan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Ada yang menyebutnya tektek cipuk gunung, demprat dan masih banyak lagi. Istilah yang disebutkan memang berbeda, tetapi permainan yang dimainkan tetap sama. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi dengan nama yang berbeda-beda tentunya. Terdapat dugaan bahwa nama permainan ini berasal dari "spondag-mandag" yang berasal dari Belanda dan menyebar ke Nusantara pada jaman kolonial, walaupun dugaan tersebut adalah pendapat sementara.

#### Anak yang Memainkan

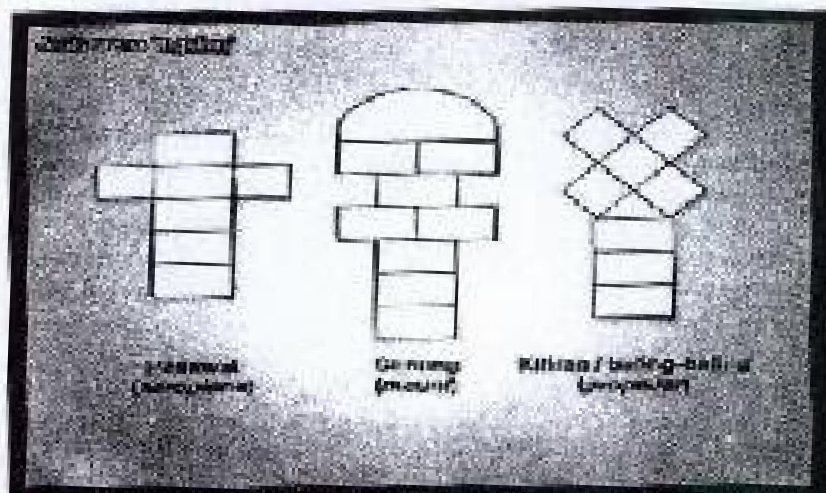
Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan berusia 5 - 10 tahun dan dilakukan di halaman rumah atau area terbuka.

#### Nilai-nilai yang Terkandung

- 1) Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak diharuskan untuk menari - nari.
- 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- 3) Dapat menaati aturan - aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- 4) Mengembangkan koordinasi logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- 5) Anak menjadi lebih kreatif karena mereka membuat langsung peralatan yang dibutuhkan dengan menggunakan barang/benda, atau tambahan di sekitarnya, sehingga mereka lebih kreatif menciptakan alat permainan.

**Lapangan Permainan:** Sebelum memulai permainan ini, pemain harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat derapat vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. Seperti pada gambar di bawah ini

Beberapa bentuk arena Engklek



(<http://sarwono.blogspot.com/191211/engklekeng- permainan-tradisional.html>)

"engklek"  
javanese game



(<http://7bacahmu.com/blogpost.com/2012/08/ya-main- engklek.html>)

**Aturan bermain:** Engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan Dolanan lompat - lompatan pada bidang - bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak



kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kotak's berikutnya. Dolanan dimainkan perorangan; tidak boleh menginjak garis saat bermain; saat melakukan permainan hanya menggunakan satu kaki; saat melompat garis ada urutannya dan tidak boleh keluar garis.

**Cara memainkan :** Diawali yang akan bermain duluan, setiap melompat menggunakan satu kaki di setiap petak-petak yang telah dipasangkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau garuk yang biasanya berupa pecehan genting, keramik lantai atau pun batu yang datar. Kereweng/garuk dilempar kearah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada garuknya tidak boleh diinjak/ditapahi oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengkilang petak - petak yang ada. Saat melompatkannya tidak boleh melebihi ketala yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya. Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan garuk dengan cara membelakangi engkilanya, jika pas pada petak yang ditendaki maka petak itu akan menjadi "sawah"-nya, artinya dipetik tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki "sawah" paling banyak adalah pemenangnya. Permainan ini sangat seru karena biasanya paling sering kesalahan yang dilakukan adalah saat kita melompat garuk tapi tidak pas diketaknya atau meleset dari tempatnya.

**Sumber:** Iri Daudi, Ngadiingaran, Yogyakarta, dan informasi diunduh 3-12-2013 dari

<http://7boekamuslim.blogspot.com/2012/08/gm-main-engkilek.html>.

### 36. Gajah Telana

**Latar Belakang:** Jenis permainan yang satu ini juga termasuk dolanan yang tidak menggunakan peralatan bantu untuk bermain, cukup terkenal di beberapa daerah di masyarakat Jawa, dan sering pula dimainkan oleh anak-anak usia SD. Namun begitu, seperti juga dolanan lainnya, dolanan ini juga dikitari dengan sebuah lagu, yakni:

Gajah-gajah telena...  
telenane gajenata...  
jenang kotal sisir gula...  
har wayana araba... har wayana araba...

Melihat dari namanya, dolanan ini memang terinspirasi dari nama hewan gajah. Dalam peperangan seperti dalam cerita wayang, gajah merupakan salah satu hewan yang dipakai tunggangan untuk bertempur melawan musuh. Dari situulah, kemudian anak-anak masyarakat Jawa membuat permainan yang diberi nama 'Gajah Telena'. Sementara kata "telena" ada yang menyamakan persepsi dengan "tala" atau belalai gajah. Memang, gajah mempunyai belalai. Kata "telena" sendiri sebenarnya setelah dilacak di Kamus Bahasa Jawa tidak ditemukan.

**Tujuan:** Permainan Gajah Telena ini bertujuan untuk mengisi waktu luang dan mencari kesenangan. Selain itu juga dapat untuk melatih kerjasama dan sportivitas.

**Peserta:** Dolanan 'Gajah Telena' dimainkan secara berkelompok. Pada umumnya, dolanan ini dimainkan oleh anak laki-laki karena memerlukan kekuatan fisik. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak sebaya. Minimal ada dua kelompok, yang nantinya kedua kelompok itu saling berhadapan untuk saling menyerang. Dilakukan di tempat terbuka dan biasanya di tanah lapang atau kebun berteras, berumput, atau berpasir, agar jika terjatuh, pemain tidak begitu terasa sakit. Masa dolanan ini sangat jarang dimainkan oleh anak perempuan. Waktu yang sering dipakai adalah waktu senggang, baik siang atau sore hari. Bisa pula dimainkan saat terang bulan purnama.

**Cara bermain:** Sebelum anak-anak bermain gajah telena, biasanya ada aturan lisan yang disepakati bersama, kesemuanya dengan permainan, seperti: mereka hanya boleh menjatuhkan lawan dengan cara mendesak, memukul, dan mendorong. Sebaliknya, para pemain tidak diperbolehkan menjatuhkan lawan dengan cara merenggut (s jambak) rambut, menendang, menyepak, mencubit, dan memukul. Bagi kelompok yang terjatuh duluan, itulah kelompok yang dianggap kalah. Bagi kelompok kalah tidak ada hukuman. Hanya biasanya mereka mengganti formasi dan berusaha menantang kembali. Dolanan ini akan berhenti apabila ada anak (kelompok) yang menyerah, tidak tahan, capek, atau ingin berpindah ke dolanan lain.



Anak-anak yang hendak bermain gajah telena biasanya sudah berkumpul di tempat bermain. Misalkan ada 8 anak (pemain A,B,C,D,E,F,G, dan H), kemudian mereka dibagi menjadi dua kelompok I dan II. Kelompok I terdiri dari pemain A,B,C, dan D. Sementara kelompok II terdiri dari pemain E,F,G, dan H. Masing-masing kelompok agak saling berjeihan. Masing-masing kelompok kemudian bersepakat untuk menentukan formasinya, siapa yang hendak jadi gajah dan siapa yang hendak jadi penanggung. Setelah disepakati, misalkan kelompok I sebagai formasi gajah adalah pemain A,D, dan C. Sementara pemain B sebagai penanggung gajah. Demikian pula kelompok II sebagai formasi gajah adalah E,F, dan G. Sementara pemain H sebagai penanggung gajah. Masing-masing kelompok yang bertugas menjadi gajah segera membentuk formasi dengan cara tangan-tangan diangkatkan. Setelah itu pemain yang menanggung gajah segera naik ke bentuk formasi itu.

Setelah siap, mereka bersama-sama dengan anak-anak yang penonton menyaksikan laga gajah telena seperti di atas. Bisa dinyanyikan sekali atau dua kali, tergantung situasinya. Apabila mereka lama saling menjaga kekuatan lawan dengan berputar-putar lebih dulu, maka nyanyian gajah telena bisa dinyanyikan berulang-ulang. Setelah mereka saling menyerang, maka pemain konsentrasi dalam penyerangan. Sementara para penonton, yang umumnya anak-anak akan saling menjerit, mengagakan idolanya masing-masing. Mereka, para penonton akan terus bersorak-sorai dan memberi dukungan ke kelompoknya masing-masing. Sementara para pemain masing-masing kelompok dengan sekuat tenaga berusaha menjatuhkan lawannya.

**Penentuan menang kalah:** Apabila ada kelompok yang terjatuh, misalnya kelompok I, maka mereka dianggap kelompok kalah dan skor 10. Untuk selanjutnya, kelompok I bisa mengubah formasi. Setelah siap, mereka mulai menyerang kembali kelompok II. Jika pada serangan kedua ini, kelompok II bisa menjatuhkan kelompok I, maka dianggap kedubitan satu-satu. Demikian seterusnya, hingga keduanya merasa lelah. Jika mereka memutuskan untuk berhenti bermain, maka mereka membubarkan diri.

**Sumber:**

<http://permatasasantara.blogspot.com/2011/04/gajah->



### 37. Gamparan

**Tujuan permainan:** (1) Melatih keterampilan anak, kelangkahan serta kekuatan fisik, (2) Menciptakan kebersamaan, (3) Menambah wawasan bermain dan kelengkapan, (4) Memanankan peran aktif dalam pengenalan permainan

**Alat yang diperlukan:** Batu sebagai Gacok bagi setiap pemain.  
**Arena permainan:** Halaman yang cukup luas atau area terbuka yang berpermukaan rata.

**Aturan Permainan:** Permainan gamparan selalu dimainkan oleh anak-anak sebaya secara bergantian. Minimal dimainkan oleh dua anak. Asalkan setiap pasangan sebaya, misalnya laki-laki dengan laki-laki dan perempuan dengan perempuan.

**Cara Bermain:** Awalnya setiap anak yang akan bermain gamparan telah menyiapkan alat gampar batu yang disebut "gacok". Besarnya batu sebaiknya disesuaikan dengan ukuran kaki. Batu yang menjadi gacok sebaiknya berbentuk pipih dan agak lonjong. Selain itu juga setiap pasangan harus menyiapkan sebuah batu agak besar sebagai "gasangan". Jika pemain terdiri dari 3 pasang, maka harus menyediakan batu gasangan 3 buah. Setelah itu, mereka setidaknya membuat dua area tiga garis di tanah, bisa dengan kayu, air, atau batu kapur yang lembut. Tahap pertama, anak yang kalah berdiri di dekat garis gasangan. Jika batu gasangan belum berdiri, maka tugasnya mendirikan batu gasangan. Sementara semua anak yang menang berjeju di belakang garis 1 dengan membawa batu "gacok". Setiap anak memfokuskan pada masing-masing batu gasangan. Setelah itu satu-persatu melemparkan batu "gacok" ke arah batu gasangan dengan cara dilempar dengan tangan dan diusahakan mengenai batu gasangan sehingga roboh atau terlempar. Jika ada salah satu anggota yang berhasil merobohkan batu "gasangan", otomatis langsung dilanjutkan ke permainan tahap kedua. Namun, jika dalam satu regu tidak ada yang bisa merobohkan batu "gasangan", maka batu "gacok" yang telah dilempar mendekati batu "gasangan" itu harus dilempar lagi ke sasaran batu "gasangan". Pelemparan seperti ini, satu kaki dalam posisi lutut di tanah, sementara posisi kaki lain seperti berjongkok. Selain itu, jika batu "gacok" berada kurang dari satu langkah dengan garis maka pelemparan dilakukan dengan tangan kiri namun jika batu "gacok" lebih dari satu langkah dengan garis,

maka pelemparan dilakukan dengan tangan kanan.

**Sumber:** Melan Pratiwi, 19 tahun. Keribon, Bantul

### 33. Gondan

**Latar belakang:** Permainan ini dilakukan pada saat saya masih kecil. Dan merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan terutama oleh anak laki-laki. Didarerah saya yaitu di Banjarnegara, permainan ini diturunkan secara turun-temurun sehingga tidak tahu pasti siapa yang menciptakannya. Karena anak-anak yang terpenting dalam sebuah permainan adalah kesenangan.

**Peserta:** Dalam permainan gondan, pemain biasanya tidak begitu banyak karena tempat juga merupakan faktor penting. Pemain harus lebih dari satu orang. Misal pemain ada 4 maka bisa dibuat regu atau kelompok dua lawan dua. Apabila ada perempunannya maka dibagi supaya adil.

**Alat dan Fasilitas:** (1) Batu berukuran sedang dan (2) Halaman dan tanah

#### **Jalannya permainan**

Permainan dilakukan:

- 1) Beberapa batu diletakkan berbaris sejajar. Misal 5 batu. Dan batu itu sebagai sasaran.
- 2) Garis batas untuk awalan jaraknya disesuaikan dengan kemauan saat bermain.
- 3) Awalan yaitu dengan suit untuk menentukan siapa yang memulai dahulu.
- 4) Pemain pertama melakukannya dengan cara meletakkan batu dipunggung kaki dan mengayunkannya, melompat dengan kaki untuk berusaha mengenai batu yang dipasang sebagai target.
- 5) Semua pemain yang pertama kali melakukan harus menggunakan kaki. Dua orang pertama hingga terakhir.
- 6) Setelah itu baru mengincar batu target dengan dilempar menggunakan tangan tetapi dengan cara kaki satu diangkat dan batu dilempar melalui bawah kaki yang diangkat baru ditangkap lagi dengan tangan kemudian baru boleh dilempar keasasaran. Batu tidak boleh jatuh atau kedua kaki menyentuh tanah.



7) Pemerasang ditentukan dari banyaknya batu yang berhasil ditumbukkan dengan cara di lempar dengan batu tersebut.

**Tempat dan waktu permainan:** Permainan dilakukan pada siang hari atau pada waktu senggang dan dilakukan di halaman rumah.

**Sumber:** Permainan ini saya dapatkan dari pengalaman sewaktu kecil dan masih duduk di bangku sekolah dasar. Karena dahulu sering saya mainkan saat waktu senggang. Dan juga dari orang tua dan tetangga saya banyak yang memberitahu permainan ini.

### 39. Gancfo

**Peserta Permainan:** Anak yang memainkan berusia sekitar 5 - 14 tahun. Lapangan ini dimainkan oleh peserta sejumlah 3 - 7 orang.

**Nilai-nilai yang Terkandung:** Lapangan ini mengajarkan ketepatan, ketelitian dan kecermatan, dan ketepatan dalam memilih sasaran.

**Alat yang Diperlukan:** Pecahan genteng untuk membentuk menara, balok lempengan atau balok sebagai peluru untuk merubuhkan menara.

**Aturan Permainan:** Permainan ini dimainkan oleh 3-7 orang. Ini dari permainan ini adalah setiap orang berusaha untuk merobuhkan menara yang terbuat dari tumpukan pecahan genteng dengan menggunakan senjata berupa batu lempengan. Sebelum memulai permainan, peserta membuat lapangan berupa: Pertama, garis pembatas yang berbentuk melingkar yang melingkupi tumpukan pecahan genteng. Garis lingkaran ini sebagai batasan tidak diperbolehkannya senjata pemain masuk ke daerah sasaran. Biasanya lingkaran yang dibuat berdiameter 30-50 cm. Kedua, garis pembatas sebagai titik awal pemain melempar senjata mereka. Biasanya sejauh dua meter dari menara pecahan genteng yang akan dijadikan sasaran. Pemain berupaya merubuhkan menara tumpukan genteng dengan senjata batu lempengan.

**Cara Bermain:** Semua pemain berdiri di belakang garis. Salah seorang pemain member aba-aba, satu... dua... tiga... kemudian semua pemain melemparkan senjatanya ke arena permainan.



Kalau sampai ada pemain yang senjatanya masuk ke dalam garis lingkaran, maka leoparnya diulang karena itu berarti jawa "tembakannya" nanti tertangkap dekat dengan sasaran. Saat semua senjata sudah berada di arena permainan, pemain yang senjatanya jatuh paling dekat dengan sasaran bisa mengawali permainan dengan melamparkan senjatanya ke arah sasaran.

Orang yang berhasil merobohkan tumpukan pecahan genteng tersebut, berarti ia mengalahkan pemain berikutnya. Pemain yang kalah harus menata tumpukan pecahan genteng tadi. Saat menata tumpukan, pemain yang kalah menghitung dari satu sampai sepuluh sedang pemain yang lain bersembunyi. Seperti halnya petak umpet, pemain yang kalah harus mencari pemain yang bersembunyi. Sedang pemain yang bersembunyi berjaga-jaga agar tempat persembunyiannya tidak diketahui oleh pemain yang kalah. Saat pemain yang kalah berhasil menemukan pemain yang tengah bersembunyi, maka ia harus berlari menuju tumpukan genteng yang sudah disusunnya. Ia harus menyentak tumpukan itu sambil menyebarkan nama pemain yang ia temukan persembunyiannya dan berteriak "ganepo". Begitu seterusnya, berlaku pula untuk pemain yang lain.

Saat pemain yang kalah dan berjaga itu tengah berusaha menemukan salah satu pemain, pemain yang bersembunyi dapat menjadi penyerang. Saat menyerang itu, mereka berusaha menaruhkan kembali tumpukan genteng yang sudah disusun pemain yang kalah. Kalau ia berhasil menjatuhkan kembali tumpukan genteng itu, misal dengan menggunakan kakinya. Maka, pemain yang kalah tadi kembali menata ulang tumpukan genteng tersebut dan mulai menghitung dari satu sampai sepuluh. Pemain yang lain bersembunyi kembali. Begitu seterusnya. Akan tetapi, saat keluar dan bersekutu merobohkan tumpukan pecahan genteng tersebut tetapi ternyata lebih dahulu diketahui oleh pemain yang kalah, maka pemain yang keluar itu menjadi kalah dan ganti berjaga, menghitung sampai sepuluh, dan pemain yang lain bersembunyi kembali. Saat semuanya sudah ditemukan, maka permainan dimulai lagi dari awal.

#### 40. Gatheng

**Tujuan Permainan:** Delapan ini merupakan wahana untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, melatih ketahanan tangan, dan mengembangkan sportivitas.

**Peranta yang bermain** berusia 4-14 tahun, dengan jumlah pemain

berkisar 2-5 orang. Fasilitas yang diperlukan berupa alat yang dipergunakan adalah kerikil dengan jumlah sesuai kesepakatan berkisar 5 buah.

**Aturan Bermain:** Permainan dilakukan secara perorangan. Permainan dilakukan secara bergiliran untuk mempertahankan kerikil yang sedang dimainkan agar tidak jatuh ke tanah, bila jatuh berarti mati.

#### **Cara Bermain**

1. Semua pemain berkumpul untuk menentukan siapa yang jaga. Jaga adalah dahulu jaga dengan 'gingaut'/'hempimpah'.
2. Setelah ditentukan siapa yang lebih dulu bermain, maka ia bermain dulu.
3. Caranya dengan menggenggam seluruh kerikil yang ada kemudian menyebarnya dengan batas persegi ukuran 100cm.
4. Kemudian mengambil 1 kerikil yang ada.
5. Setelah itu melempar 1 kerikil tadi sambil mengambil 1 demi 1, kemudian menangkap kembali kerikil yang dilempar tadi.
6. Setelah selesai seluruhnya, lalu di sebar lagi kerikilnya, untuk yang ke 2, jumlah kerikil yang diambil harus 2.
7. Begitu seterusnya. Untuk mengambil kerikil yang dibawa harus diketahui melempar kerikil yang ada terlebih dahulu.
8. Jika pemain dapat mengambil 2x saat 1 lemparan, dinamakan 'teak'.
9. Jika sudah sampai level 2, memosisi 'sawah' dengan cara, melempar semua kerikil dari telapak tangan, kemudian ditangkap dengan punggung telapak tangan, lalu dilempar lagi untuk ditangkap dengan telapak tangan, dan jumlah inilah yang menentukan poinnya.

**Sumber:** Ayskha Winchiandi: Betunan, Sukowyo, Gedean, Sleman Yk

#### **41. Gawangan**

**Peserta Permainan:** Peserta permainan adalah anak yang berusia sekitar 6 - 14 tahun.

**Nilai-nilai yang Terkandung:** Permainan ini mengandung nilai-nilai kejujuran, kekompakan, kerja keras dan cermat untuk meraih tujuan, memberi kesempatan anak untuk berlatih kelincuhan, kekuatan dan daya tahan otot dan kardiorespirasi. Selain itu,



mengatur strategi dan melatih kepemimpinan.

**Cara Memainkan Gandingan,** adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 5 orang bahkan bisa lebih. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, yang menyerupai sebuah gawang sepak bola tersusun dari batu atau kayu, sebagai gawang.

Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih gawang lawan dengan menasuki gawang lawan, yang berarti telah memenangkan permainan. Kemudian permainan dapat di mulai lagi. Kemenangan juga bisa diraih dengan menawan seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk memastikan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau 'tertawan' menasuki 'Gawang' mereka masing-masing.

#### 42. Gobak Bander

**Latar Belakang:** Permainan merupakan permainan daerah yang ada di seluruh Indonesia. Biasanya permainan gobak ini memiliki lapangan yang berbentuk persegi, namun disini gobak memiliki lapangan yang berbentuk lingkaran atau dalam bahasa jawa disebut bander.

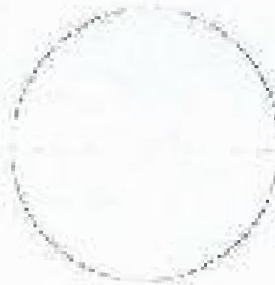
##### **Manfaat**

- Meningkatkan kemampuan fisik.
- Melatih kemampuan membaca gerak tubuh/gestur.
- Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi lebih baik

**Peserta:** Dimainkan oleh minimal 3 anak. Bisa putra atau putri.

##### **Alat yang Digunakan**

- Kapur tulis
- Lapangan rata/ tanah lapang
- Gambar lapangan





#### **Pelaksanaan Permainan**

- 1) Menyiapkan alat yang akan digunakan.
- 2) Menggambar lapangan seperti pada keterangan.
- 3) Peserta berbaris dan melakukan hampiran untuk menentukan siapa yang akan berjaga.
- 4) Peserta yang berjaga hanya akan berada pada garis yang berada di tengah lapangan.
- 5) Peserta yang terah oleh penjaga maka akan bergantian berjaga.

**Pentuan Kemenangan:** Bagi peserta yang paling sedikit berada di garis tengah atau yang paling sedikit berjaga menjadi yang berjaga.

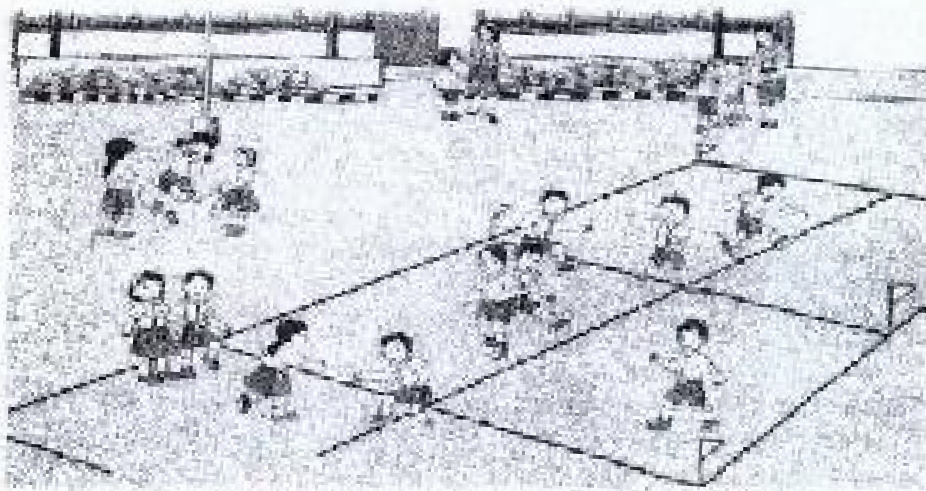
**Sumber:** Diunduh dari

[Widarto-aji-kurniawan.blogspot.com/2014/06/04/masam-masam-permainan-tradisional.html](http://widarto-aji-kurniawan.blogspot.com/2014/06/04/masam-masam-permainan-tradisional.html)

#### **43. Gobak Sodor**

**Peserta:** Permainan ini adalah sebuah permainan beregu yang terdiri dari dua kelompok, setiap tim terdiri dari 3 - 5 orang, biasanya dimainkan oleh anak usia 5 - 14 tahun. Inti permainan ini adalah menentang lawan agar tidak bisa laka melewati garis be baris terakhir secara bolak-balik, dan regu yang meraih kemenangan ditandai dengan seluruh anggota tim dapat melewati garis awal dan akhir secara bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

**Lapangan Permainan:** Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 5 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur.



(<http://fannyseptia.blogspot.com/2012/11/permainan-tradisional-galak-asir-palak.html>)

**Manfaat:** Permainan ini sangat menarik, menyenangkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga secara cermat dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan. Nilai edukatif dalam Galak Sedar adalah kebersamaan, kerjasama, dan kekompakan antar penjaga agar lawan tidak lepas penerobos. Di pihak lain, penerobos berlatih memencami kondisi, mengatur strategi dan melaksanakan taktik, juga melatih untuk pantang menyerah. Igualah bahwa pemain selalu ada, walaupun terkadang nilai kemungkinannya hanya sedikit.

#### **Aturan Bermain**

- 1) Pemain terbagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 3 - 5 orang (d disesuaikan).
- 2) Jika 1 kelompok terdiri dari 5 orang maka lapangan dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang, yang berukuran 5m x 3m (d disesuaikan).
- 3) Tim "jaga" bertugas menjaga agar tim "lawan" tidak bisa menuju garis finish.
- 4) Tim "lawan" berusaha menuju garis finish dengan syarat tidak tersentuh tim "jaga" dan dapat memasuki garis finish dengan syarat tidak ada anggota tim "lawan" yang masih berada di wilayah start.
- 5) Tim "lawan" dikembalikan menuju apabila salah satu anggota tim berhasil kembali ke garis start dengan selamat tidak tersentuh



tim lawan).

- G) Tim "lawan" dikatakan kalah jika salah satu anggotanya tersentuh oleh tim "jaga" atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan. Jika hal tersebut terjadi, maka akan dilakukan pergantian posisi yaitu tim "lawan" akan menjadi tim "jaga", dan sebaliknya.

**Cara Bermain:** Permainan ini adalah permainan beregu yang terdiri dari dua kelompok, setiap tim terdiri dari 3-5 orang. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horizontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), mereka orang itu mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika ingin meraih kemenangan.

Membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bola tennis, bedanya tidak ada garis yang tangkap. Membagi pemain menjadi dua tim, satu tim terdiri dari 3 - 5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu tim akan menjadi tim "jaga" dan tim yang lain akan menjadi tim "lawan".

Anggota tim yang mendapat giliran "jaga" akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horizontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Sedangkan tim yang menjadi "lawan", harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.

**Sumber:** Hasni Bimo Wicaksono, 30 Tahun, Pandes RT 03, Ponggungharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta, dan informasi diunduh pada tanggal 4 Desember 2019 dari



#### 44. Gatri Legendri

**Latar Belakang:** Memang, seperti juga Dolanan yang lain, nama dolanan ini pun berbeda-beda untuk setiap daerah. Untuk daerah Yogyakarta, sering disebut dengan nama Gatri Legendri. Sementara di daerah Jawa Tengah dolanan ini disebut Gatri, mungkin untuk daerah lain bisa jadi dengan nama yang lain pula.

**Usia Peserta:** Anak-anak yang bermain biasanya berumur sekitar 5-14 tahun dan yang sering bermain adalah anak laki-laki, karena memerlukan kekuatan fisik untuk berlari. Namun dapat pula dimainkan oleh anak perempuan atau campuran, yang penting dalam satu permainan dimainkan oleh anak-anak sebaya agar permainan bisa seimbang. Sebelumnya satu kelompok permainan dibatasi hingga 8 anak dan paling sedikit 3 anak, agar permainan meriah dan seru.

**Nilai yang terkandung:** Permainan ini cocok untuk melatih kecepatan dan kekuatan fisik, dan mengajarkan sportivitas dan bertanggung jawab. Juga, mengajarkan rasa solidaritas dan sosial yang tinggi, atau silet tinggang rasa dan tidak boleh egois, ingin menang sendiri.

**Arena Permainan:** Dolanan ini pun biasanya dimainkan oleh anak-anak kecil di halaman luas di sekitar rumah atau di sekitar lapangan. Pada zaman dahulu, permainan di waktu malam punama sangat favorit, karena alam bisa terang benderang. Selain menambah keberanian juga menambah serunya permainan, karena bisa bersembunyi di balik tabunganya pohon yang terhalang sinar bulan.

**Aturan Bermain:** Setelah berkumpul, mereka mencari pecahan genteng atau gerabah (disebut kreweng atau wingha) sejumlah pemain dikorangi satu. Misalnya, jumlah pemain 8 anak, maka membutuhkan kreweng 7 buah. Selain itu mereka juga harus mencari sebuah batu agak besar yang berfungsi sebagai kodhok (penentu pemain yang kalah). Setelah mendapatkan alat bermain, biasanya mereka membuat lingkaran (bisa juga berbentuk bujur

sangkai di tanah atau di lantai, dengan kapur, lempung, atau kayu. Dibutuhkan jumlah kotak pada bujur sangkar atau lingkaran sesuai dengan pemain. Karena jumlah pemain 8 anak, maka bujur sangkar atau lingkaran dibuat 8 kotak (ruang).

Setelah peralatan dan lapangan lengkap, mereka menyepakati aturan permainan antara lain: 1) Setiap anak yang memegang kotak di akhir setiap laga, kalah yang akan menjadi pemain kalah (dadi). Kecuali pada awal permainan, bisa dilakukan hampirpah untuk menentukan pemegang kotak. 2) Pemain yang kalah wajib menyusun krawang atau tembiker yang diakhiri dengan susunan berupa kotak. Ketika pemain dadi sedang menyusun, pemain yang menang segera berlari bersambunyi. 3) Selesai menyusun, pemain kalah segera wajib mencari pemain-pemain yang menang satu-persatu hingga semuanya bisa ditolak/ditarik sesuai dengan nama-namanya. 4) Lingkungan bersambunyi juga sudah harus ditentukan, misalnya di dalam pekarangan rumah yang dipakai untuk bermain. Setiap pemain yang menang jika ada yang bersambunyi di luar pekarangan dianggap disqualifikasi atau ketidakhanya "kebong". Masih ada aturan lain, misalnya tidak boleh bersambunyi di dalam rumah, di dalam kandang, dan sebagainya. Semuanya itu ditentukan oleh para pemain yang bermain dioket.

**Cara Bermain:** Permainan Gatri dimulai setelah peralatan disiapkan dan aturan bermain telah disepakati. Anak-anak yang bermain bisa memulai dengan terleleh dahulu melakukan hampirpah untuk menentukan pemegang batu kotak. Setelah pemegang kotak pertama ditentukan, maka pemain membuat lingkaran dan mulai memanyuyikan lagi sambil memindahkan benda yang dipegangnya. Syair yang mengiringi Dolanan gatri sebagai berikut:

*gatri bayendra ngasari, ri  
riut nuah-riut jadah mentul, ri  
riut alen-alen jadah manter, ri  
riutana beuk pedhe dadi apa, pa  
puduh mbunin anak mbaka seaheng, d'heng  
d'hengkok lejak-lejak kayu zedhak*

Selesai lagu tersebut, pemain yang memegang kotak berarti ia menjadi pemain "dadi". Saat itulah para pemain lainnya segera berlari dan bersambunyi. Sementara itu pemain "dadi" segera



menyusun kreweng-kreweng dan diakhiri dengan menyusun batu (sebagai kodoknya). Setelah selesai menyusun dan tidak berjatuh, maka ia segera melebak (istilahnya: nyekit) pemain-pemain yang bersembunyi satu-persatu. Saat melebak harus disertai dengan menyebut nama kemudian berbalik ke pangkalan, yang memandang bahwa pemain yang dilebak sudah sah dan tidak boleh menentang (istilahnya: nyompar kreweng-kreweng yang disusun. Namun jika pemain yang bersembunyi lebih cepat tiba di pangkalan, maka ia berhak nyompar kreweng-kreweng itu dan bersembunyi lagi.

Kembali ke pemain menang yang telah deskit dan telah dibrek gerakanya, maka ia tidak berhak menyampar. Ia telah terobak. Ia harus menunggu giliran teman-teman lainnya dimak oleh pemain yang "dad". Begitu terus-menerus hingga semua pemain yang bersembunyi semua tertebak. Namun demikian jika masih ada satu pemain yang bersembunyi belum ketemu, dan ketika dicari, pemain tersebut lebih dahulu tiba di pangkalan dan nyompar kreweng-kreweng itu, maka pemain "dad" harus segera menyusun kembali kreweng-kreweng dan batu kodok seperti semula. Sementara pemain-pemain yang telah keskit (ditebak) bisa kembali bersembunyi bersama-sama dengan pemain terakhir yang telah nyompar kreweng-kreweng tersebut. Dengan demikian pemain "dad" jika mengalami hal serupa bisa disebut "dikunglung", karena harus berangktuk memulai mencari dari awal semua pemain yang bersembunyi.

Sumber: Kuswadi, Kadipaten, Kraton, Yogyakarta

#### 45. Ingking Gunungan

**Latar Belakang:** Ingking merupakan salah satu permainan anak yang cukup populer di kalangan masyarakat, khususnya masyarakat pedesaan. Dalamnya ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, termasuk Sleman. Karena nama permainan ini sebenarnya adalah zandog-mazandog yang berasal dari negeri Belanda. Permainan ini bersifat kompetitif, biasanya dimainkan oleh dua orang anak atau lebih.

**Area Permainan:** Area permainannya berbentuk kotak-kotak yang menyerupai tunda tanah atau papan yang dibagi menjadi beberapa petak yang disebut 'sawah', ujung atasnya diberi garis melengkung setengah lingkaran menyerupai gunung. Karenanya, nama Dalamnya ini Ingking Gunungan. Biasanya



anak-anak melakukan permainan ini di atas tanah motang yang rata atau lantai semen.



Anak sedang bermain legging Gunungan  
(<http://twinkl.com/1/45gb3d>)

**Aturan Bermain:** Masing masing pemain memegang 'Uncak/Gacuk'. Uncak, yaitu berupa benda pipih dengan ukuran kecil sekitar 4-5cm. Gacuk biasanya dibuat dari pecahan genteng atau tegel bisa juga berupa batu pipih yang bulat. Penggunaan Uncak dengan spesifikasi pipih, karena benda pipih akan lebih mudah dikontrol ketika dilemparkan ke dalam kotak yang telah dibuat.

Untuk menentukan siapa yang bermain lebih dulu, maka dilakukan 'pingsat' atau suit apabila permainan hanya diikuti oleh dua orang. Namun jika pesertanya tiga orang atau lebih, dilakukanlah hompimpah sampai terpilih urut-urutan pemain pertama, kedua, dan seterusnya.

**Cara Bermain:** Pemain pertama mengawali permainan dengan melontarkan uncaknya pada kotak pertama. Jika uncak yang dilemparkan ke luar dari kotak yang menjadi target, atau berada di atas garis antar kotak, maka pemain tersebut dinyatakan gugur dan kesempatan diberikan kepada pemain selanjutnya. Jika lontaran uncaknya berada di dalam kotak, maka si pemain dapat melanjutkan permainan. Ia harus melompat kotak yang ada uncak miliknya, dan melompat-lompat dengan satu kaki mengilahi kotak-kotak yang lain seropah akhirnya kembali pada kotak yang ada Uncaknya. Sebelum masuk pada kotak yang ada uncaknya, si pemain harus berhenti sejenak untuk mengambil uncaknya. Barulah kemudian ia dapat melanjutkan perjalanannya.

Pada saat melompat-lompat mengitari kotak-kotak, si pemain juga harus berhati-hati karena jika menginjak Uraak pemain lain, menyentuh garis-garis tepi kotak atau berada di luar area, ia dinyatakan gagal dan kesempatan diberikan kepada pemain lain selanjutnya. Namun perlu diketahui kaki tidak boleh menginjak petak di mana Uraak jatuh waktu dilemparkan artinya tidak boleh menginjak lokasi dimana lokasi Uraak berada. Sekundanya pada putaran tersebut itu sukses, si pemain dapat melepaskan Uraaknya pada kotak berikutnya. Selanjutnya sesuai dengan cara yang awal, yaitu berjalan melompat-lompat, dan tidak boleh menginjak lokasi uraaknya dia. Demikian seterusnya sampai uraaknya melewati semua kotak yang ada pada arena ingking.

Hagi yang berhasil melewati semua kotak, maka dia berpaling untuk memfilki secara eksklusif sebuah kotak atau biasa disebut dengan sawah, yaitu pemain lain tidak boleh menginjakkan kaki pada kotak yang telah ada pemiliknya tetapi bagi pemain yang memilikinya boleh menginjaknya dengan kedua kaki atau untuk istirahat sebentar. Namun sebelum memfilki kotak secara eksklusif, peserta harus menitari kotak-kotak ingking dengan melompat-lompat menggunakan satu kaki, dan meletakkan uraaknya pada bagian punggung tangannya dan gacuk tidak boleh jatuh dari tangan jika jatuh harus mengulang lagi. Setelah itu, ia dapat menentukan kotak miliknya dengan melemparkan gacuknya ke kotak dengan membelakangi arena permainan. Kotak tempat jatuhnya gacuk itulah yang berhak menjadi kotaknya jika jatuhnya berada di luar maka diulang dilempar pada glicat berikutnya. Untuk menandai kepemilikannya, biasanya kotak yang menjadi miliknya diberi tanda khusus, seperti gambar bintang. Pemain yang dinyatakan menang adalah pemain yang telah menajilkan semua kotak sebagai sawah.

Dalam permainan ini juga ada tolerir yaitu jika salah satu pemain memiliki banyak kotak, dan pemain lain kesulitan untuk melompati kotak-kotak yang telah ada pemiliknya tersebut, maka pemain yang lain dapat meminta bagian dari kotak yang telah ada pemiliknya tersebut. Biasanya hanya boleh meminta sesuai dengan lebar kakai kita Dipenuhi atau tolaknya permintaan untuk sem bag kotak, tergantung dari si pemilik kotak tersebut.

**Sumber:** informasi diunduh tanggal 5 Desember 2012 dari <http://permainan-tradisional.blogspot.com/2011/12/ingking-suada-manda.html>



#### 46. Ingking

**Tujuan permainan:** (1) Untuk mencapai kekusaan, dan (2) Untuk menantang lawan. Permainannya adalah anak yang berusia sekitar 6-10 tahun.

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Menciptakan sikap jujur, dan (2) Untuk memiliki jiwa yang bekerja keras

**Alat yang diperlukan** adalah Pecahan genting atau kerawang dan Lapangan permainan di halaman rumah. Diperlukan sebuah tanah pekarangan yang datar dengan ukuran kotak lebih 4-4 meter persegi. Bisa di atas tanah, pelataran, ataupun aspal.

**Aturan Permainan:** Lapangan ini dimainkan oleh beberapa orang tetapi tiap orang bermain sendiri. Gacuk atau sebotak untuk pecahan genting tidak boleh diinjak. Tidak boleh menginjak garis pembatas. Kotak yang sudah ada pemiliknya tidak boleh diinjak pemain lain ataupun disentuh oleh gacuk pemain lain yang dilempar. Tidak membuat kotak lagi atau tangga untuk pemain lain yang jika kesulitan mencapai kotak setelah kotak milik orang lain.

**Cara Bermain:** Lapangan dimulai dengan himpit-pipit untuk menentukan urutan main. Semua anak yang bermain meletakkan pecahan kerawang atau gacuk di kotak pertama. Kemudian, pemain pertama melakukan ingking. Dia berupaya menginjak semua kotak secara berurutan dengan melompat satu kaki, kaki yang lainnya tidak boleh menyentuh tanah. Pemain tidak boleh menginjak kotak yang berisi gacuk miliknya dan gacuk milik pemain yang lain, dan garis pembatas. Saat sampai di kotak yang terdapat gacuk miliknya, ia harus mengambil gacuk itu dengan tangannya, dan membawanya sampai keluar dari kotak pertama. Pemain berupaya menyelesaikan permainan ini dengan melompat gacuk mulai dari kotak pertama sampai kotak terakhir. Setelah itu, pemain memilih sawah dengan cara pemain tersebut berdiri membelakangi arena ingking dan melemparkan gacuknya ke belakang agar masuk ke salah satu kotak. Kotak tersebut menjadi sawah miliknya. Tapi jika lemparan gacuknya melesat keluar arena atau menyentuh garis batas maka pemain itu harus mengulang lemparannya setelah pemain berikutnya melompat.



**Narasumber:** Citien Marningsi, 15 tahun, Bantul Warung RT 01, Bantul, Bantul, Yogyakarta

#### 47. Jago Pithong

**Latar belakang:** Anak-anak memutarakan sebuah nama dolanan kadang-kadang aneh dan hanya pedasar pada kesepakatan belaka di antara mereka. Termasuk dolanan Tambaran. Dolanan ini sebenarnya tidak mengacu pada benda tumbur, sudah satu bunbu dapur. Tetapi ya begitulah, yang namanya dunia anak-anak untuk memutarakan sebuah nama dolanan, seringkali menamakan atas dasar kesepakatan saja. Dolanan yang sering dimainkan oleh anak-anak persepuluhan masyarakat Jawa ini, juga sering disebut dolanan Pithong, Jago Jago Pithong, atau Dhog-Dhog Ketumbur.

**Peserta:** Jumlahnya makin banyak makin ramai tetapi juga makin sulit menemuk nama. Bisa dilakukakan putra dan putri.

**Alat:** Permainan ini hanya memerlukan sebuah Sepu tangan.

**Tempat dan Waktu Permainan:** Permainan jago pithong biasanya di lakukan setiap sore hari.

#### **Jalanaya Permainan**

- 1) Membuat kotak ukuran ditentukan banyaknya peserta.
- 2) Menentukan satu orang untuk menjadi orang buta yang lain berada dalam kotak.
- 3) Satu orang yang buta tadi menangkap satu orang yang lainnya terus menebak siapa namanya.
- 4) Apabila sudah menebak akan mendapat hukuman dari kesepakatan bersama.
- 5) Dan jika benar maka yang ditebak ganti menjadi orang buta.
- 6) Ketentuan Menang Kalahnya Permainan: Tidak ada menang dan kalah karena permainan ini dilakukan terus menerus sampai bosan dan hanya ada yang ditukar.

**Sumber:** Dolanan ini tidak tertera dalam kamus Jawa "Bebasastra Dhuwa" karya WJS. Poerwadarminta (1939) Walaupun tidak tertera dalam kamus, bukan berarti dolanan ini tidak hidup di tengah-tengah masyarakat. Setidaknya, dolanan ini hingga tahun 1980-an, masih hidup dan dimainkan oleh anak-anak di wilayah Yogyakarta, baik di pedesaan maupun

parkinson (lihat penelitian Ahmad Yunus tahun 1980/1981 berjudul Permainan Rakyat DIY). Termasuk pula di daerah Kabupaten Garut, Kecamatan Girimulyo, Kabupaten Koko Progo DIY, salah satu daerah yang menjadi objek penelitian. Sebagian daerah yang menyebut di atas ini dengan Pithong, karena dapat diturut dari arti kata tersebut. Dalam kamus Sastra Jawa (Purwadarminto, 1939: 498), nama pithong berasal dari kata dasar pithong yang berarti pecah atau piala (bahasa Indonesia: buta).

#### 46. Jamuran

**Tujuan permainan:** (1) Untuk bersosialisasi, dan (2) Membuat anak lebih cekatan. Usia anak yang memainkan Dolanan ini berkisar 6-10 tahun.

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Menetapkan sikap yang tidak egois, dan (2) Membuat anak saling kerjasama.

**Aturan bermain:** Dolanan ini dimainkan oleh 4-6 orang. Anak yang dadu harus jongkok dan yang menang harus terus bergandengan tangan.

**Cara bermain:** Sebelum anak-anak melakukan permainan ini, mereka melakukan 'hoempipah' untuk menentukan pemenang dan yang 'dadu'. Anak yang bermain umumnya lebih dari 4 anak. Ideanya sekitar 10 anak. Setelah dilakukan 'hoempipah', anak yang kalah akan menjadi pemain 'dadu'. Ia berposisi di tengah, sementara anak lain mengelilinginya sambil melindungi dan bergandengan tangan.

Anak-anak yang mengelilinginya sambil menyanyikan sebuah tembang jamuran, yaitu:

*jamuran, ya ge ge thok  
jamur apa ya ge ge thok  
jamur gajah mbefl'h saura ara  
sengrat-sengrat jamur apa wong ndeso?*

Setelah nyanyian selesai, maka anak yang 'dadu' segera mengutipkan nama sebuah jamur, misalnya 'jamur lot layu'. Maka seketika pemain yang mengelilinginya harus segera mencari pohon atau benda-benda yang berasal dari kayu untuk dipeluknya. Jika ada anak yang kesulitan mencarinya maka bisa



segera ditangkap oleh anak yang 'dadi'. Jadilah anak yang ditangkap itu menjadi anak yang 'dadi'. Ia harus berada di tengah, sementara anak lain termasuk yang menangkapnya kembali mengelilingi anak yang baru 'dadi' tadi. Begitu seterusnya, ketika permainan kembali mulai, anak-anak mengawali dengan tembang jamuran seperti di atas.

Herbaga jenis jamur yang biasanya ditangkap oleh anak yang 'dadi'. Hal itu biasanya tergantung dari wawasan anak yang 'dadi'. Macam-macam jenis jamur yang sering ditangkap anak saat bermain jamuran, seperti jamur kethek melek, jamur kendul borol, jamur gagak, jamur kendul, dan sebagainya. Saat anak yang 'dadi' mengucapkan 'jamur kethek melek', maka pemain lain harus segera menuju tempat yang bisa dipanjat. Yang penting mereka tidak menginjak tanah. Karena ada anak yang kesulitan mencari tempat panjatan dan segera ditangkap oleh anak yang 'dadi', maka anak yang ditangkap akan berubah menjadi anak yang 'dadi'. Jika ada anak yang 'dadi' sampai berbulu-kaki, dinamakan 'tukung-kung'.

Narasumber: Sunulikem, 68 tahun. Pedak Bantul Warung Bantul, Bantul dan Informasi yang diambil tanggal 4 Desember 2013 dari

<http://www.tanbi.org/ensiklopedi/2009/06/16/index.htm>

#### 49. Jek-Jekan

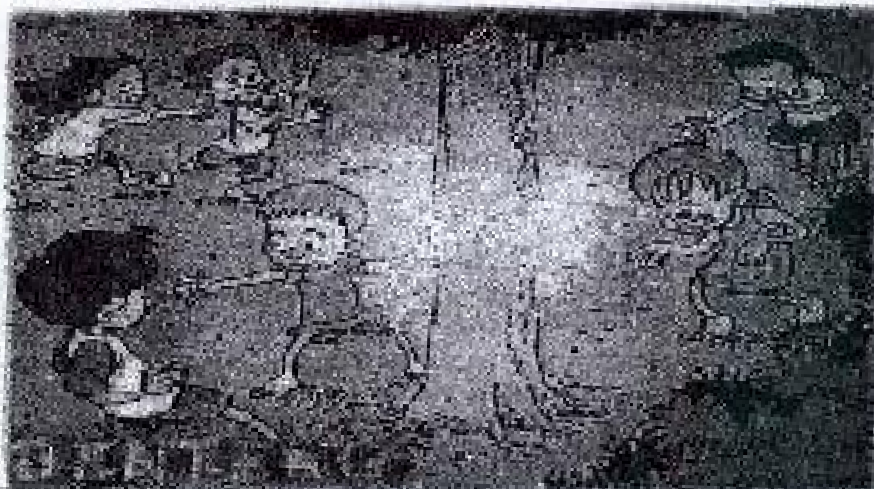
Jek-jekan, di daerah lain juga dikenal dengan nama Benteruan, dimainkan dalam 2 kelompok pemain yang saling berhadapan, setiap kelompok beranggota antara 4-6 orang. Prinsip permainannya adalah masing-masing anggota kelompok memiliki benteng yang harus dipertahankan dari serangan kelompok lawan. Permainan dilakukan bergantian, pada satu sisi permainan ada kelompok yang mempertahankan benteng dan ada pula kelompok yang menyerang benteng.

**Aturan Permainan:** Tujuan utama permainan ini adalah untuk mengambil alih benteng tim lawan dengan menyentun pohon diamanatkan kata jek. Yang berada benteng lawan telah dikuasai dan timnya telah memenangkan permainan. Kemungkinan dapat pula dilakukan dengan 'menawan' seluruh anggota lawan dengan menyentun tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'terawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau



'bertawan' menyentuh 'pohon' mereka masing - masing. Orang yang paling dekat waktunya ketika menyentuh pohon berhak menjadi 'penawan' dan bisa menggejat dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikannya tawanan. Tawanan biasanya ditempatkan di sekitar benteng musuh. Tawanan juga bisa dibebaskan bila temannya dapat menyentuh dirinya. Dalam permainan ini, biasanya masing-masing anggota mempunyai tugas seperti 'penyerang', 'mata-mata', 'pengganggu', dan penjaga 'pohon'.

**Nilai yang Terkandung:** Jejak-jejak sesungguhnya mengajarkan nilai-nilai sportivitas, melatih kepemimpinan, sekaligus melatih berpikir secara cerdas agar strategi yang dimainkan dapat berjalan efektif. Seluruh aspek fisik, emosi dan intelektual terungkap dalam permainan ini, sehingga selalu bersifat rekreatif permainan ini juga bersifat edukatif.



Gambar diperoleh dari [mamutiaqin1004.blogspot.com](http://mamutiaqin1004.blogspot.com).

**Cara Bermain:** Tim penyerang berupaya merebut benteng lawan dengan cara memegang benteng lawan atau menawan seluruh anggota lawan. Benteng bertekuk "JKA" sebagai tanda bahwa kelompoknya berhasil merebut benteng. Kelompok bertahan berupaya mempertahankan benteng dari sentuhan atau serangan lawan. Kelompok bertahan mempertahankan benteng dengan cara menawan lawan dengan cara menyentuhnya. Namun tidak boleh sembarangan menawan, yang bisa ditawan adalah

lawan yang lebih lama meninggalkan benteng daripada yang menawan. Distilahkan dengan "tuak" atau "uta tuak", yaitu anggota kelompok lawan yang lebih dulu meninggalkan benteng, dan "enom" atau "sik enom" yaitu anggota kelompok lawan yang keluar belakangan. Kendati tuak bisa dinetralkan kembali menjadi enom dengan cara memegang benteng kelompoknya. Adapun lawan bisa dibebaskan dengan cara menyentuh anggota kelompok yang ditawan. Perana yang dipakai menawan biasanya berupa batu lingkaran yang diletakkan di sekitar benteng.

Permainan biasanya diawali dengan pingrat, untuk menentukan kelompok yang menyerang dan bertahan. Kelompok yang memenangkan pingrat menjadi kelompok yang menyerang. Selanjutnya masing-masing kelompok menentukan benteng, bisa berupa pohon atau tiang yang rantainya harus dipertahankan "hidup mati". Saat permainan dimulai, kelompok penyerang mengincar berbagai sudut yang menjadi kelemahan kelompok lawan demi melancarkan tujuan meroboh benteng lawan, sedangkan kelompok bertahan menutup kelemahan yang dimiliki dan selaputnya menahan sebanyak mungkin pemain lawan agar benteng tidak berhasil direbut sehingga akhirnya dapat memenangkan permainan. Supaya bisa memenangkan permainan masing-masing kelompok harus mengatur strategi dan taktik dengan segala kelebihan yang dimiliki anggota kelompok. Biasanya anggota kelompok yang paling kencang larinya diberikan tugas untuk meroboh markas lawan atau membentakkan teman yang ditawan. Sedangkan anggota kelompok yang paling kecil dan tidak begitu kencang larinya biasanya ditugasi sebagai penjaga markas.

**Sumber:** Djurwin. Pengkang Gading, Yogyakarta, dan informan yang diwawancarai 4-12-2013 dari <http://sambud.kompasiana.com/2013/07/10/jek-jekan-permainan-jadid-melatih-sportivitas-072394.html>

#### **50. Jek Jekan / Benteng**

**Tujuan Permainan:** (1) senang-senang, dan (2) melatih kecepatan dan kekompakan.

**Usia Anak yang memainkan:** 4-14 tahun, dan jumlah pemain: 2-10 orang/tepu.



**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) saling menghormati baik lawan main, dan (2) melatih dan mengembangkan sportifitas.

**Alat yang diperlukan:** 2 tiang atau apapun yang dapat dijadikan tempat (beteng). Lapangan Permainan: Halaman rumah warga yang rindang dan cukup luas, area terbuka.

**Aturan Bermain**

- Permainan beregu
- Pemain yang akan di 'vendak' diperbolehkan jungkok untuk menyelamatkan diri.
- Pemain jungkok diperbolehkan berlari lagi jika pemain di timnya sudah menyentulnya lagi.
- Cara menduduki beteng lawan dengan menyentul beteng lawan.

**Cara Bermain:** Pemain dibagi dengan pinggut dengan lawan yang dianggap setara untuk membagi tim. Setelah ditentukan masing-masing tim berusaha menyerang dengan berlari kejar-kejaran untuk dapat menduduki beteng lawan.

**Sumber:**

- Nur Salim: Dukuh, Sidomoyo, Godean, Sleman
- Komono: Deluran, Sidomoyo, Godean, Sleman.

**51. Jethungan Atau Dhalikan**

**Tujuan permainan:** (1) melatih kelincahan, (2) Melatih ketepatan untuk menepis, dan (3) Melatih keberanian seorang anak. Usia anak yang memainkan Dhalikan ini berkisar 7-10 tahun

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Sportif, dan Jujur, dan (2) Sosialisasi terhadap teman sebaya

**Lapangan permainan:** Halaman rumah, lapangan, dan di dalam rumah

**Aturan bermain:** Dimainkan 4-10 anak, pembatasan wilayah permainan, tidak diperkenankan masuk rumah jika permainan dilakukan di luar rumah, harus melihat sungguh-sungguh orang yang di hantuk (didier atau disekit) bukan asal-asalan, waktu









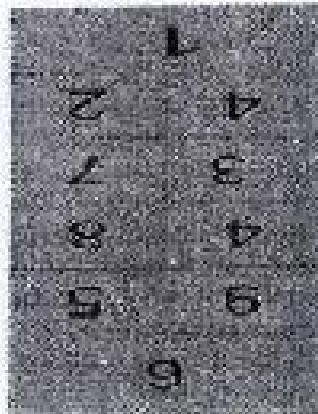
Bismark, pemerintah bagi anak yang dapat dipandang  
 seperti pemerintah lainnya. Kemudian dapat berupa  
 untuk menepi dan mengabdikan diri mereka  
 untuk menepi dan mengabdikan diri mereka  
 untuk menepi dan mengabdikan diri mereka  
 untuk menepi dan mengabdikan diri mereka



Cara Bersekolah: Pertama-tama anak-anak masuk  
 ke sekolah untuk belajar membaca dan menulis  
 dan berhitung. Kemudian mereka akan  
 mempelajari bahasa Inggris, sejarah, dan  
 geografi. Setelah itu mereka akan  
 mempelajari sains, matematika, dan  
 seni. Akhirnya mereka akan  
 mengikuti ujian untuk melanjutkan ke  
 jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

(pendidikan 10 menit)  
 Pendidikan adalah proses di mana individu  
 memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan  
 sikap yang diperlukan untuk berfungsi  
 secara efektif dalam masyarakat. Pendidikan  
 dapat dilakukan di sekolah, di rumah,  
 atau di tempat lain. Pendidikan adalah  
 penting untuk kemajuan individu dan  
 masyarakat.





1. Lembaran Permainan

- Aturan Permainan
- 1) Kotak yang berisi kartu pribadi tidak boleh dijangkau
  - 2) Kotak isi kartu lawan boleh dijangkau
  - 3) Menangkap kartu lawan boleh di bagian dalam kotak sesuai aturan kotak. Kartu garis berturut-turut dan sajian gigitan
  - 4) Saat melakukan 'laku' berarti hanya diperbolehkan 'laku' dengan 'laku'
  - 5) Mengambil kartu lawan saat 'laku' atau menangkap 'bocah' mati
  - 6) Sewaktu melakukan 'laku' lawan tidak boleh dijangkau, sehingga harus dijangkau

Alat yang diperlukan: Lembar (posisi gambar/kartu)

Material yang diperlukan: (1) Lembar permainan baik lawan main, dan (2) Melambungkan

Waktu yang dibutuhkan: 5 menit - 15 tahun, jumlah pemain 2-3 orang

### 53. Uang yang Hilang

Sumber: sebagai informasi diperoleh tanggal 6 Februari 2018 dari <http://www.combinet/d/news/bale-dokumentasi-arsip-rupa/dokumen-bale-1-permainan-angk-kecil.html>

Kemungkinan terjadinya suatu kecelakaan tidak dapat diprediksikan secara pasti. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya-upaya untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kecelakaan. Upaya-upaya ini dapat dilakukan dengan cara-cara berikut ini: 1. Menetapkan standar keselamatan kerja yang jelas dan tegas. 2. Menetapkan prosedur kerja yang aman dan sehat. 3. Menetapkan peraturan-peraturan yang ketat mengenai keselamatan kerja. 4. Menetapkan sistem pengawasan yang ketat. 5. Menetapkan sistem pendidikan dan latihan yang memadai. 6. Menetapkan sistem pemeliharaan yang baik. 7. Menetapkan sistem pemeriksaan yang teratur. 8. Menetapkan sistem pertolongan pertama yang memadai. 9. Menetapkan sistem komunikasi yang lancar. 10. Menetapkan sistem dokumentasi yang baik.

54. Kemungkinan

Manajemen Teknik Adh Prasetya, Almarak Soedjarto, Sidiarta, Gudean, Sumanik

- 1) Untuk menjamin keselamatan dengan cara-cara berikut ini:
  - a) Menetapkan standar keselamatan kerja yang jelas dan tegas.
  - b) Menetapkan prosedur kerja yang aman dan sehat.
  - c) Menetapkan peraturan-peraturan yang ketat mengenai keselamatan kerja.
  - d) Menetapkan sistem pengawasan yang ketat.
  - e) Menetapkan sistem pendidikan dan latihan yang memadai.
  - f) Menetapkan sistem pemeliharaan yang baik.
  - g) Menetapkan sistem pemeriksaan yang teratur.
  - h) Menetapkan sistem pertolongan pertama yang memadai.
  - i) Menetapkan sistem komunikasi yang lancar.
  - j) Menetapkan sistem dokumentasi yang baik.
- 2) Menetapkan peraturan-peraturan yang ketat mengenai keselamatan kerja.
- 3) Menetapkan sistem pengawasan yang ketat.
- 4) Menetapkan sistem pendidikan dan latihan yang memadai.
- 5) Menetapkan sistem pemeliharaan yang baik.
- 6) Menetapkan sistem pemeriksaan yang teratur.
- 7) Menetapkan sistem pertolongan pertama yang memadai.
- 8) Menetapkan sistem komunikasi yang lancar.
- 9) Menetapkan sistem dokumentasi yang baik.
- 10) Menetapkan sistem manajemen yang baik.

Cara Berusaha





Cara membuat: Benda dengan cara hom-pipa. Setelah

hidup itu. Untuk kes-kon koter. Dan ada yang mengawati anak yang  
ada sebagai pamanam lemp katri/mawati. Tidak boleh  
maka. Maka waktu membuat anak-anak dapat belajar menulis.  
dapatnya. Pertama, membuat huruf-huruf dengan huruf-huruf  
Aman berawal. Di bagian anak yang membuat sebagai

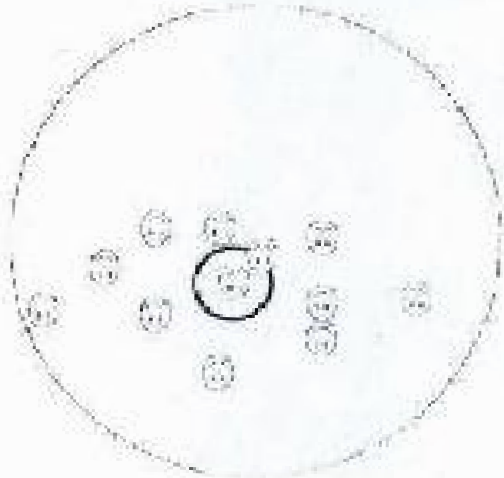


Diagram pembuatan

Tempat belajar: Halaman (out door/indoar)

(3) Sifatnya

Materi yang terkandung (1) Kebersihan, (2) Kejujuran, dan

tidak takut. Benda yang membuat: 4 - 12 tahun

Tujuan Pembuatan: (1) Mengetahui (2) Mengetahui dengan

55. Cara Bata

membuat

batu/bata (mud) dengan cara/kebiasaan atau-jadi-kemudian-

diambil (tanggal 4-12 2013 dari

Sumber: Daring: Nidindonesia, Yogyakarta dan informasi

sewa pertama

anak dapat belajar berbagai bentuk, membuat benda

Sasaran, Program, dan Waktu Pelaksanaan  
1) alat : karet lingkar (karet gelang)  
2) tempat : halaman rumah, kebun, dll

- 1) anak-anak usia TK-SD,
- 2) laki-laki dan perempuan
- 3) berjumlah 2 orang

**Pemula**

**Tujuan:** Permainan ini bertujuan untuk melatih aspek ruang dan melatih konsentrasi jalan pada saat mengayuh karet untuk di dekakan pada karet gelang. Manfaat permainan ini adalah dapat meningkatkan pergaulan antar teman, gemuk, dan meningkatkan kesehatan dan ketahanan.

**Alat Bekerja:** Kibasan adalah permainan anak yang gerakannya melibatkan karet gelang/karet gelang. Pada saat mendapatkan karet tidak menjadi secara langsung. Pada saat tersebut sekuat anak-anak jalan ke belakang yang sed. Untuk menggunakan karet tersebut tidak harus dengan cara berdiri diputar-putar dalam bermain kibasan. Dua bentuk sering berdiri karena siswa yang menang berhak mengambil dan mengayuh karet satu langkah. Permainan ini sangat seru dan menyenangkan karena siswa yang menang berhak mengambil dan mengayuh karet. Permainan yang kalah akan kehilangan satu dari keduanya bahan bisa serunya.

**96. Kibasan**

**Manajemen:** Pedoman Kegiatan Kebergembiraan Di Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Di Dan Pemuda Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, RI

Kata rupakan jelek dan sebagainya. Permainan ini adalah permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari karet gelang. Permainan ini bertujuan untuk melatih aspek ruang dan melatih konsentrasi jalan pada saat mengayuh karet untuk di dekakan pada karet gelang. Manfaat permainan ini adalah dapat meningkatkan pergaulan antar teman, gemuk, dan meningkatkan kesehatan dan ketahanan. Permainan ini bertujuan untuk melatih aspek ruang dan melatih konsentrasi jalan pada saat mengayuh karet untuk di dekakan pada karet gelang. Manfaat permainan ini adalah dapat meningkatkan pergaulan antar teman, gemuk, dan meningkatkan kesehatan dan ketahanan.

Kliran adalah benda yang dapat diputar atau berputar karena adanya torsi. Benda yang dapat diputar atau berputar karena adanya torsi disebut benda berputar atau berotasi. Benda yang dapat diputar atau berputar karena adanya torsi disebut benda berputar atau berotasi.

57. Kliran

Perputaran suatu benda dapat diukur dengan menggunakan besaran-besaran tertentu. Besaran-besaran tersebut adalah: Sudut, Waktu, Kecepatan Sudut, dan Percepatan Sudut.

- 1) Sudut: Sudut adalah besaran skalar yang menyatakan besarnya simpangan suatu benda dari garis lurus yang melalui titik pusat rotasi.
- 2) Waktu: Waktu adalah besaran skalar yang menyatakan selang waktu yang diperlukan untuk melakukan suatu gerak.
- 3) Kecepatan Sudut: Kecepatan sudut adalah besaran vektor yang menyatakan besarnya perubahan sudut per satuan waktu.
- 4) Percepatan Sudut: Percepatan sudut adalah besaran vektor yang menyatakan besarnya perubahan kecepatan sudut per satuan waktu.

- 1) Sudut: Sudut adalah besaran skalar yang menyatakan besarnya simpangan suatu benda dari garis lurus yang melalui titik pusat rotasi.
- 2) Waktu: Waktu adalah besaran skalar yang menyatakan selang waktu yang diperlukan untuk melakukan suatu gerak.
- 3) Kecepatan Sudut: Kecepatan sudut adalah besaran vektor yang menyatakan besarnya perubahan sudut per satuan waktu.
- 4) Percepatan Sudut: Percepatan sudut adalah besaran vektor yang menyatakan besarnya perubahan kecepatan sudut per satuan waktu.

dan pada saat itu akan mengalami percepatan.











Organisme yang hidup dan benda atau benda-benda lainnya yang dapat berinteraksi dengan organisme tersebut. Organisme yang hidup dan benda atau benda-benda lainnya yang dapat berinteraksi dengan organisme tersebut.

Organisme yang hidup dan benda atau benda-benda lainnya yang dapat berinteraksi dengan organisme tersebut. Organisme yang hidup dan benda atau benda-benda lainnya yang dapat berinteraksi dengan organisme tersebut.

Organisme yang hidup dan benda atau benda-benda lainnya yang dapat berinteraksi dengan organisme tersebut. Organisme yang hidup dan benda atau benda-benda lainnya yang dapat berinteraksi dengan organisme tersebut.

Organisme yang hidup dan benda atau benda-benda lainnya yang dapat berinteraksi dengan organisme tersebut. Organisme yang hidup dan benda atau benda-benda lainnya yang dapat berinteraksi dengan organisme tersebut.







bersempitan atau terhambat pada, kelenjar yang berwujud di tengkuk  
sebagai bagian dari sistem, tetapi mungkin berwujud dengan  
cara perkembangan dari kelenjar lain dan di sini akan  
terjadi dengan sangat cepat, terutama sebagai

- 1) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 2) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 3) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 4) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.

**Patogenesis**

- 1) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 2) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 3) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 4) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 5) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 6) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 7) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 8) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 9) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 10) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 11) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 12) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 13) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 14) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 15) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 16) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 17) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 18) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 19) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.
- 20) Penyakit yang bersifat kistik ini kemudian melakukan  
tanggap di kelenjar lainnya.

- 1) Sebelum pertandingan dimulai, biasanya melakukan undian untuk siapa yang pertama untuk mengajukan permohonan.
- 2) Dengan cara kerdul digolongkan dengan tujuan menentukan ke arah kerdul tersebut diklasifikasi ke-kira + dan dari arah tersebut akan sangat menentukan kerdul diklasifikasi.
- 3) Kerdul tersebut biasanya beres-beres dengan jalan melompat kerdul satu persatu dengan tujuan yang terkuat dan yang sangat memampatkan kerdul, harus memutar kerdul tersebut dan jangan sampai memampatkan kerdul yang lain.
- 4) Jika sudah siap, jadi mengontrol kerdul maka permainan berhenti dan pemain yang sudah jadi yang bermain. Langkah cara seperti di awal bagian sebelumnya sampai kerdul tersebut habis.

**Jalan-jalan permainan**

**Tempat dan Waktu:** Permainan ini dapat dilakukan di halaman rumah atau di lapangan yang dapat ditamponkan kapan saja.

**Alat dan Bahan:** Hanya menggunakan kerdul saja dengan menggunakan permainan ini.

**Prosedur:** Untuk pemain ada 2 orang yang biasanya dilakukan oleh anak-anak SD dan remaja.

dan melalui kerdul. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dan remaja.

**6.1. Kerdul**

**Gambar 6.1** Permainan kerdul yang dimainkan oleh anak-anak

Permainan kerdul ini dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dan remaja.





**Gambar:** Sumber informasi pribadi dalam menentukan pemilihan tradisional kabupaten yaitu dengan cara yang terdapat masyarakat Desa Posingon, Kumpang, Kertaman, Sumber Informasi antara lain:

- Sampaikan kelain adalah jenis soal, kelain kelain masalah informasi tentang pemilihan Kabupaten;
- ditanyahi kelain adalah dan saya, kelain kelain masyarakat informasi tentang pemilihan Kabupaten yang selama ini saya

berdengar bunyi adzan.

- 1) Setelah mendengar bunyi adzan, masyarakat akan berkumpul di lapangan yang sudah disediakan untuk itu.
- 2) Setelah berkumpul, masyarakat akan melaksanakan kegiatan pemilihan dengan cara yang terdapat di masyarakat Desa Posingon, Kumpang, Kertaman, Sumber Informasi antara lain:
- Sampaikan kelain adalah jenis soal, kelain kelain masalah informasi tentang pemilihan Kabupaten;
- ditanyahi kelain adalah dan saya, kelain kelain masyarakat informasi tentang pemilihan Kabupaten yang selama ini saya

**Dua Berapa**

1) Setelah mendengar bunyi adzan, masyarakat akan berkumpul di lapangan yang sudah disediakan untuk itu.

2) Setelah berkumpul, masyarakat akan melaksanakan kegiatan pemilihan dengan cara yang terdapat di masyarakat Desa Posingon, Kumpang, Kertaman, Sumber Informasi antara lain:

• Sampaikan kelain adalah jenis soal, kelain kelain masalah informasi tentang pemilihan Kabupaten;

• ditanyahi kelain adalah dan saya, kelain kelain masyarakat informasi tentang pemilihan Kabupaten yang selama ini saya

berdengar bunyi adzan.

1) Setelah mendengar bunyi adzan, masyarakat akan berkumpul di lapangan yang sudah disediakan untuk itu.

2) Setelah berkumpul, masyarakat akan melaksanakan kegiatan pemilihan dengan cara yang terdapat di masyarakat Desa Posingon, Kumpang, Kertaman, Sumber Informasi antara lain:

• Sampaikan kelain adalah jenis soal, kelain kelain masalah informasi tentang pemilihan Kabupaten;

• ditanyahi kelain adalah dan saya, kelain kelain masyarakat informasi tentang pemilihan Kabupaten yang selama ini saya

berdengar bunyi adzan.

1) Setelah mendengar bunyi adzan, masyarakat akan berkumpul di lapangan yang sudah disediakan untuk itu.

2) Setelah berkumpul, masyarakat akan melaksanakan kegiatan pemilihan dengan cara yang terdapat di masyarakat Desa Posingon, Kumpang, Kertaman, Sumber Informasi antara lain:

• Sampaikan kelain adalah jenis soal, kelain kelain masalah informasi tentang pemilihan Kabupaten;

• ditanyahi kelain adalah dan saya, kelain kelain masyarakat informasi tentang pemilihan Kabupaten yang selama ini saya

berdengar bunyi adzan.

1) Setelah mendengar bunyi adzan, masyarakat akan berkumpul di lapangan yang sudah disediakan untuk itu.

2) Setelah berkumpul, masyarakat akan melaksanakan kegiatan pemilihan dengan cara yang terdapat di masyarakat Desa Posingon, Kumpang, Kertaman, Sumber Informasi antara lain:

• Sampaikan kelain adalah jenis soal, kelain kelain masalah informasi tentang pemilihan Kabupaten;

• ditanyahi kelain adalah dan saya, kelain kelain masyarakat informasi tentang pemilihan Kabupaten yang selama ini saya

Tempat beristirahat sering disediakan pada waktu berangkat tidur. Waktu di malam hari, penderita dapat ditidurkan di kamar tidur atau kamar tidur, asalkan kamarnya bersih, indah, dan terang. Tempat yang disediakan tidak terlalu luas, hanya cukup untuk tidur. Hal ini penting karena banyak sekali penyakit yang dapat timbul akibat infeksi pada bagian-bagian tubuh, terutama pada bagian-bagian yang terdapat di daerah-daerah tersebut. Oleh karena itu, perlu diperhatikan kebersihan dan kesehatan penderita. Selain itu, perlu diperhatikan juga keadaan umum penderita, terutama pada bagian-bagian yang terdapat di daerah-daerah tersebut. Oleh karena itu, perlu diperhatikan juga keadaan umum penderita, terutama pada bagian-bagian yang terdapat di daerah-daerah tersebut.

Melakukan yang terkandung dalam ini merupakan gambaran umum tentang penyakit ini. Oleh karena itu, perlu diperhatikan juga keadaan umum penderita, terutama pada bagian-bagian yang terdapat di daerah-daerah tersebut. Oleh karena itu, perlu diperhatikan juga keadaan umum penderita, terutama pada bagian-bagian yang terdapat di daerah-daerah tersebut.

Dalam aspek kesehatan, penderita ini harus ditidurkan oleh dokter yang berpengalaman. Penderita tidak boleh menderita penyakit yang berat. Oleh karena itu, perlu diperhatikan juga keadaan umum penderita, terutama pada bagian-bagian yang terdapat di daerah-daerah tersebut.

Untuk Mencegah Penyakit ini, perlu diperhatikan juga keadaan umum penderita, terutama pada bagian-bagian yang terdapat di daerah-daerah tersebut. Oleh karena itu, perlu diperhatikan juga keadaan umum penderita, terutama pada bagian-bagian yang terdapat di daerah-daerah tersebut.





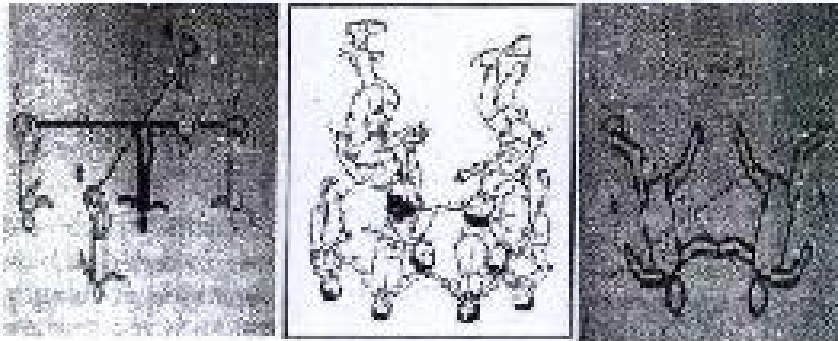
ayarkan kecil itu di atas tangan kiri yang ditangkupkan di  
 lantai sambil mengayatkannya lagi ke arah kanan // Kibuk bak-  
 tua/ lalu condong sepiang/cha-dak-dak dua//  
 Pada saat gerakan oleh dua kata //sempuok//  
 karena ia segera menunjukkan kepada kecil ke arah kiri yang  
 biasanya ia lakukan. Setelah selesai kata menunjukkan kecil  
 dengan cepat dan tepat sehingga pemain lain terpaksa dan tidak  
 mudah dia menemukannya. Selain itu tangan sambar ada kecil  
 yang tersembunyi di luar.  
 Setelah pemain B selesai menaruh kecil di tangan kiri dan  
 ayarkan oleh kecil, maka giliran menunjukkan, pada pemain D, C,  
 H, dan A dimana anak tersebut akan menunjukkan di tangan  
 kiri karena ia, biasanya, pemain H menaruh 5, pemain C  
 menaruh 3, pemain D menaruh 2, pemain A menaruh 6 kecil  
 Pemain D segera menaruh tangan kiri dan menghidungnya.  
 Ternyata jumlah kecil ada 6 buah. Maka ia terpaksa dan kecil  
 menjadi milik pemain A, karena ia tidak menemukannya. Pemain A  
 mendapat kecil 6 buah. Pemain lain ternyata semua pemain  
 mendapat kecil 5 maka pemain A menunjukkan permainan ke pihak  
 lainnya. Semua kecil kembali dipergikan di tangan dan  
 kemudian diantar ke lantai. Kemudian, ia mulai menaruh satu-  
 persatu kecil-kecil yang terarah dengan kedua tangan jari  
 telunjuk yang diarahkan. Setelah-oleh kedua jari telunjuk itu  
 sebagai tanda. Kemudian jari-jari lain dan telapak tangan  
 diangkat berturut-turut sebagai petunjuk. Dengan pelan-pelan satu-  
 persatu kecil diarahkan. Setelah ada kecil yang hendak  
 dimasukkan ke arah atas saat menaruh kecil jari-jari  
 tersebut kecil lainnya, maka setelah pemain B, ia harus  
 digantikan pemain nomor urut 2.  
 Permainan dilanjutkan ke pemain nomor urut 2, yaitu  
 pemain D. Ia melakukan hal serupa, menaruh-menaruh kecil di  
 tangan kanan sambil mengayatkannya ke arah kanan. Demikian  
 seterusnya hingga kecil telah oleh pemain ditaruh dari awal lagi,  
 jika kecil masih banyak. Permainan kecil hanya habis, jika  
 sudah habis, maka mulai "uduk" kembali sesuai dengan  
 kesepakatan. Kemudian pemain menunjukkan yang harus bermain  
 saat "uduk" kembali. Misalnya pemain D terpaksa di uduk  
 karena ia segera mulai dan ditunjukkan ke  
 pemain nomor urut 3 yaitu pemain C. Kemudian kecil yang  
 diperoleh oleh pemain D, misalkan ada 5 kecil, maka kecil  
 tersebut menjadi miliknya.







Cara Bermain: Pemain dari kelompok di tengah tengah garis. Pemain harus berlari mengitari tempat dengan bola. Pemain harus berlari mengitari tempat dengan bola. Pemain harus berlari mengitari tempat dengan bola.



Gambar Permainan Kucing-Kucingan

Aturan Bermain: Pemain ada dua pemain yakni A, B, C, D. Pemain harus berlari mengitari tempat dengan bola. Pemain harus berlari mengitari tempat dengan bola. Pemain harus berlari mengitari tempat dengan bola.

Tempat dan Waktu Bermain: Permainan ini dapat dimainkan di lapangan yang luas, bisa di halaman rumah, lapangan sepak bola, atau lapangan. Di lapangan untuk bermain ini, harus memperhatikan lapangan yang luas, bisa di halaman rumah, lapangan sepak bola, atau lapangan. Di lapangan untuk bermain ini, harus memperhatikan lapangan yang luas, bisa di halaman rumah, lapangan sepak bola, atau lapangan.

dari semua golongan masyarakat tanpa membedakan status sosial.

**Maka yang terkandung** Petrus yang mengatakan mengenai kepada anak untuk beramal secara positif. Jika mereka menjadi pemudi pada, jika harus beramal memperdagangkan, dan tidak boleh menging. Sebab jika tidak seperti, tentu akan dianggap oleh semua orang sebagai orang yang mendurkai. Selain itu, demikian itu juga menunjukkan ke pada beramal dengan. Dengan itu, demikian itu juga menunjukkan ke pada beramal dengan. Dengan itu, demikian itu juga menunjukkan ke pada beramal dengan.

antara mereka bukan dan banyak beramal akan beramal dengan. Dengan itu, demikian itu juga menunjukkan ke pada beramal dengan. Dengan itu, demikian itu juga menunjukkan ke pada beramal dengan. Dengan itu, demikian itu juga menunjukkan ke pada beramal dengan.

Di waktu beramal B yang kemudian harus beramal dengan. Dengan itu, demikian itu juga menunjukkan ke pada beramal dengan. Dengan itu, demikian itu juga menunjukkan ke pada beramal dengan. Dengan itu, demikian itu juga menunjukkan ke pada beramal dengan.

- 1. Lapisan dan Perataan
  - a. Lapisan
    - Lapisan berbutir, rata, tumpul, tumpul-menyerup, menyerupai aspal.
    - Perataan minimum 15 meter
    - Lapisan yang tidak dapat menjadi 5 lapisan masing-masing 3 meter
    - Lapisan 4 cm
  - b. Perataan
    - Bahan dari balok kayu dengan permukaan tepat berputak dilubur pada. Diperbaiki alat sebagai berikut
    - 1) Bahan : Kayu
    - 2) Ukuran balok
      - Lebar : 20 cm
      - Tinggi/tebal : 4 cm
      - Berat balok : 60-100 gr
      - Dendur start : 60 x 90 cm
      - Dendur kayu rengsi : 27 x 87 cm



**Latar Belakang:** Lantai balok sering digunakan pada perumahan Kecamatan RI. Bentuk permukaan lantai ada kekurangan diantaranya jarak antara lantai cukup lebar balok kecil menjadikan lantai kasar yang menyebabkan lantai menjadi licin dan berbahaya. Untuk memperbaiki keadaan ini perlu untuk balok balok dan bentuk selanjutnya. Perbaikan ini berarti perbaikan, pemeliharaan, dan perbaikan permukaan.

**Tujuan Penelitian:** Mengetahui waktu kerja dan menggunakan perlengkapan dan peralatan.

**Manfaat Penelitian:** Mengetahui kemampuan ketahanan serta meningkatkan ketahanan serta meningkatkan ketahanan.

**66. Lantai Balok**

Sumber: Jurnalist danidun (2011) 8-12-2012 dari <http://jurnal.kemendiknas.go.id/2011/02/19/kegiatan>





















**Disposisi yang Tersebut:** Dalam ini sebagai orang untuk  
 kecerdasan dan mengemudi alat berat lainnya. Dalam  
 ini bisa lebih banyak sebagai orang yang  
 berkomunikasi dan bekerja secara efektif. Dalam  
 dokumen ini juga mengemudi alat berat lainnya, jika berlaku  
 berbeda, akan sama kepada anak-anak.

Mungkin karena erat hubungannya dengan dokumen tersebut  
 dengan dokumen yang lain, dokumen ini berkaitan dengan  
 dokumen yang lain, dokumen ini berkaitan dengan  
 dokumen yang lain, dokumen ini berkaitan dengan  
 dokumen yang lain, dokumen ini berkaitan dengan

*Kados pada orang yang mendidik godhong mawar  
 dan diobong dari rumah-paman ngin mawar  
 Paman diobong le ong*

**Kelas Belajar:** Nama dokumen ini kelas belajar, dalam  
 ini dia dituntut agar dapat menyelesaikan tugas tersebut  
 dengan ini. Dalam dokumen ini dituntut agar dapat  
 dengan sebagai berikut.

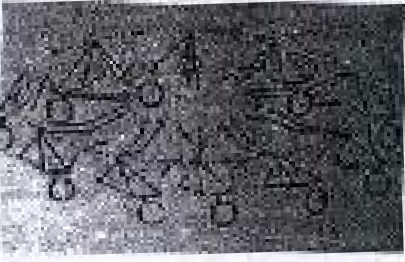
**10. Man Dokong**

- 1. Melakukan suatu, jika memang terjadi minat dan yang kelas  
 menjadi yang lainnya
- 2. Orang yang memang mempunyai 2 kali dan yang kelas 1  
 dari
- 3. Performanya melakukan dan pada jika sampai melakukan  
 ini
- 4. Melakukan sesuatu, jika memang terjadi minat dan yang kelas  
 menjadi yang lainnya
- 5. Orang yang memang mempunyai 2 kali dan yang kelas 1  
 dari
- 6. Performanya melakukan dan pada jika sampai melakukan  
 ini



Perbedaan itu biasanya digambarkan  
 A misalnya "kita sebagai" 2<sup>o</sup> lalu semua peserta lain,  
 menggambar "kita sebagai" (kita) dan A kembali  
 sebagai "kita sebagai" (kita) dan A kembali  
 sebagai "kita sebagai" (kita) dan A kembali

Satu pemain sudah ditentukan  
 menjadi pemain pertama, yaitu A  
 dan pemain lainnya dengan pemain  
 lainnya. Pemain A mulai menggambar  
 dengan kawat selanjut (dikawatkan).  
 Kemudian mereka semua duduk  
 lain membandingkan hasilnya,  
 bersama-sama dengan pemain  
 lainnya. Pemain A lalu ia  
 menjadi pemain pertama, yaitu A  
 dan pemain lainnya dengan pemain  
 lainnya.



Cara Bermain biasanya anak-anak yang sudah bermain,  
 mereka sebagai kelompok di sekitar lokasi yang sudah ditetapkan  
 bermain. Misalnya ada 10 anak hendak bermain dalam  
 kamar A, B, C, D, E, F, G, H, dan I sudah berkelompok maka mereka  
 memilih satu kamar yang paling tua atau besar untuk  
 dijadikan bermain pertama. Kalau permainan ini juga tidak  
 dapat dengan kelompok lain, untuk mereka pilih kamar  
 dan mereka, jadi mereka seperti pemain pertama.

Akan Permainan Pertama yang bermain Man dan Man  
 sebagai pemain pertama B—12 anak, bisa karena dan itu,  
 biasanya kamar atau tempat lain banyak akan bermain  
 satu. Pemain ini tidak memperhatikan pemain lain, ia hanya  
 memperhatikan sebuah kamar yang cukup luas dan cukup  
 banyak bermain-sama dengan kelompok yang dibutuhkan di  
 atas, yakni Man dan Man dan juga lain-lain-lain-lain  
 tidak pernah berbeda-beda dalam hal, antara mereka  
 yang bermain bersama-sama tanpa harus diperhatikan atau soal  
 dan berkaitan orang lainnya.

Pemain Permainan Pertama ini lebih banyak digunakan oleh  
 anak perempuan dalam bermainnya. Namun kadang-kadang  
 anak laki-laki juga banyak dengan (kemungkinan) dan jenis  
 permainan ini tidak banyak memperhatikan game game. Untuk  
 anak-anak yang bermain dengan ini sekitar 8—12 tahun lebih  
 anak-anak SD.





dimainkan oleh 2-4 orang karena permainan ini dilakukan dengan cara yang tidak menantang, permainan ini berlaku 2 orang atau lebih. Akan tetapi agar permainan ini berjalan dan tidak membosankan mungkin mungkin permainan dengan menggunakan permainan dengan menggunakan alat yang mudah dimainkan dan permainan yang mudah dimainkan.

3. Contoh Permainan Permainan

Permainan dengan menggunakan alat yang mudah dimainkan dan permainan yang mudah dimainkan.

4. Sifat

Permainan Permainan

Permainan permainan ini merupakan permainan yang mudah dimainkan dan permainan yang mudah dimainkan.

Permainan dapat dimainkan oleh banyak orang dan permainan yang mudah dimainkan dan permainan yang mudah dimainkan.

Permainan ini menggunakan permainan yang mudah dimainkan dan permainan yang mudah dimainkan.

**Waktu Pelaksanaan:** Pada dasarnya, waktu pelaksanaan permainan mungkin harus disesuaikan dengan kemampuan anak-anak yang akan bermain. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas.

- a. Permainan dimulai dengan memberikan kepada setiap anak 10 biji kacang/pecahan. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas.
- b. Permainan berlangsung selama 10 menit. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas.
- c. Setiap biji yang berhasil diambil diberi nilai 5, dan biji kacang yang gagal diambil diberi nilai 10. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas.
- d. Permainan diakhiri dengan menghitung jumlah biji kacang yang berhasil diambil. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas.

**Cara Bermain**

Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas.

**Daftar Pustaka Permainan**  
Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas.

Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas atau di luar kelas.



- KAMI
- Untuk etimologi sebagai model
- KAMI
- KAMI

**Alat yang Digunakan**

permainan.

Permainan tersebut dilakukan oleh 2 orang, yaitu laki - laki atau

memainkan permainan.

kegiatan ini dapat meningkatkan ketertarikan dan kemampuan dalam

menyebutkan permainan ini bertujuan untuk melatih daya ingatan dan

menyebutkan untuk meningkatkan daya ingat anak usia dini.

sebagai contoh diberikan dengan cara lain. Permainan ini

anak setelah selesai. Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat -

anak. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak -

anak. Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

**22. MUI - MUI**

Gunakan

• Alat Bantu (8 kartu): scoring board SMK Pancasila

belan.

tradiisi turun temurun yang sangat berharga yang harus di

lestarikan. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat

anak. Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

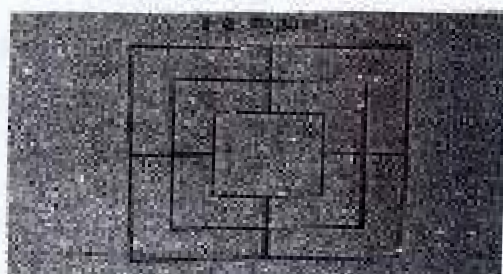
Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini dapat meningkatkan daya ingat anak.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat anak.

3. Langkah pertama, kedua dan ketiga harus dilakukan satu sama lain secara berurutan, kemudian langkah keempat dan kelima dilakukan secara bersamaan.



demikian gambar diagram M-M akan sudah siap digunakan. Untuk mengkonstruksi gambar tersebut dengan langkah-langkah tersebut, diperlukan konsep atau di bagian bawah gambar sebagai berikut yang ketiga bisa dibuat lebih kecil lagi (lihat gambar). Untuk itu, diperlukan pula dengan gambar sebagai berikut yang ada di depannya bisa dibuat lebih kecil, atau bisa panjang hingga 30-40 cm. Kemudian gambar sebagai berikut juga di atas dan lain-lain. Sila lakukan, bisa dengan gambar sebagai berikut. Untuk mengkonstruksi gambar sebagai berikut, bisa dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan. Untuk itu, diperlukan konsep atau di bagian bawah gambar sebagai berikut yang ketiga bisa dibuat lebih kecil, atau bisa panjang hingga 30-40 cm. Kemudian gambar sebagai berikut juga di atas dan lain-lain. Sila lakukan, bisa dengan gambar sebagai berikut. Untuk mengkonstruksi gambar sebagai berikut, bisa dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan.

2. Setelah mengkonstruksi gambar yang telah dan gambar, serta sebagai berikut.

langkah-langkah yang telah dan gambar, serta sebagai berikut. Untuk mengkonstruksi gambar sebagai berikut, bisa dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan. Untuk itu, diperlukan konsep atau di bagian bawah gambar sebagai berikut yang ketiga bisa dibuat lebih kecil, atau bisa panjang hingga 30-40 cm. Kemudian gambar sebagai berikut juga di atas dan lain-lain. Sila lakukan, bisa dengan gambar sebagai berikut. Untuk mengkonstruksi gambar sebagai berikut, bisa dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan.

**Prosedur Pelaksanaan**

- Kewenangan kelas
- Bisa juga menggunakan lain yang bisa dengan

Dalam permainan ini dapat dimainkan 10 anak atau lebih. Anak anak tersebut dibagi menjadi 2 kelompok. Sebelum permainan dimulai dilakukan pengundian untuk menentukan kelompok mana yang akan menjadi keluarga terlebih dahulu. Batu dalam permainan ini dimasukkan sebagai telur yang dalam kelas katai (game) disebut 'endog'. Sebelumnya akan dibuatkan 2 garis ingkaran kecil dan besar. Yang kecil berada didalam garis ingkaran kecil dan besar. Yang kecil berada diluar sebagai telur menurut telur dan yang besar berada diluar ingkaran kecil tersebut. Kelompok yang berlainan sebagai keluarga

73. **Badog-Ndogan**

**Sumber:** Permainan Tradisional Jawa, Sukirno dan Sumaningrum, Djakarta, 200-; Yogyakarta, Keresi Press dan Permainan Rakyat (1971), Almed Tams, 1960/1961, Jakarta, Departemen Psk

Apabila ada salah satu pemain yang sudah berkawat akan ketahanan orang-orangnya dan apabila ia sudah merasa tidak sanggup sebagai pemain kalah. Sehari dengan mereka ia dianggap sebagai pemain kalah. Sehari dengan ketahanan orang-orangnya akan berkurang harus ketahanan mereka ia harus menerima hukuman. Mislanya hukuman bisa berupa menggambar, menggambar tangan, atau menggambar.

**Permainan Kembangan**

Permainan yang menggunakan 2 orang orangannya lagi. Permainan bisa dimainkan terus hingga ada salah satu sudah kehilangan 1 orang orangannya. yang ada di pihak permainan secara besar. Di sini pemain A bermain A menggambar salah satu orang-orangan milik pemain B orang-orangnya dalam saat yang secepat. Maka ketahanan pemain A berkurang maka pemain A harus menggambar 2 orang-orangan orangannya di atas blok yang ada, dan ketahanan pemain A berkurang maka pemain A harus menggambar lebih dari 2 orang-orangan ketahanan dan ketahanan pemain A harus menggambar lebih dari dua buah. Maka dalam di saat yang masing-masing lawan akan orang-orangannya harus dilakukan satu orang secara bebas di titik lainnya. Permainan ini dilakukan satu orang-orangan di titik yang ada di antara

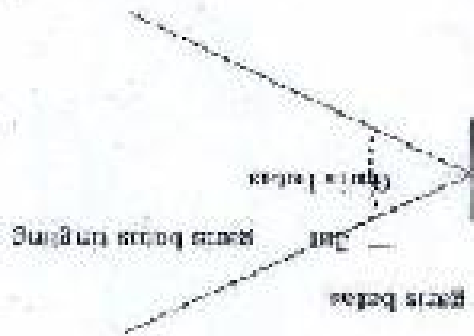












1. Lapangan

**1. Lapangan dan Fasilitas**  
**PERALATAN PERMAINAN**

**MUAYYAT**

Bersifat terbuka, menuntut ketangkasan, daya tahan, dan

ketangkasan, dan ketangkasan meningkat.

**TOUJUH** Mengajar waktu luang, berprestasi, meningkatkan ketangkasan dan daya tahan, ketangkasan meningkat.

yang baik, meningkatkan ketangkasan dan daya tahan.

yang baik, meningkatkan ketangkasan dan daya tahan, dan daya tahan.

**LATIHAN BERKAMPUS** Untuk meningkatkan daya tahan dan daya tahan.

**27. Perak 1.10**

Senam

Rita Sapia Aji, Alim, Runggan, Tembung, Kadawan,

**Permainan**

- + Setiap bola, dapat dibagi menjadi dua bagian.
- + Untuk meningkatkan ketangkasan bagian bagian yang
- + Untuk meningkatkan ketangkasan bagian bagian yang
- + Untuk meningkatkan ketangkasan bagian bagian yang
- + Untuk meningkatkan ketangkasan bagian bagian yang
- + Untuk meningkatkan ketangkasan bagian bagian yang
- + Untuk meningkatkan ketangkasan bagian bagian yang

**Cara Bermain**



- 9. Latihan dan soal:**
- Kota berjarak 40 km dari kota A. Berapa km dari kota A ke kota B?
  - Pada waktu berangkat dari kota A ke kota B, seorang pengendara sepeda motor berangkat dengan kecepatan 40 km/jam. Berapa km dari kota A ke kota B?
  - Pada waktu berangkat dari kota A ke kota B, seorang pengendara sepeda motor berangkat dengan kecepatan 40 km/jam. Berapa km dari kota A ke kota B?
  - Pada waktu berangkat dari kota A ke kota B, seorang pengendara sepeda motor berangkat dengan kecepatan 40 km/jam. Berapa km dari kota A ke kota B?

- 8. Cerita yang dapat dijawab:**
- Seorang pedagang membeli 10 kg beras dengan harga Rp 100.000,00. Berapa harga per kg?
  - Seorang pedagang membeli 10 kg beras dengan harga Rp 100.000,00. Berapa harga per kg?
  - Seorang pedagang membeli 10 kg beras dengan harga Rp 100.000,00. Berapa harga per kg?
  - Seorang pedagang membeli 10 kg beras dengan harga Rp 100.000,00. Berapa harga per kg?
  - Seorang pedagang membeli 10 kg beras dengan harga Rp 100.000,00. Berapa harga per kg?

- 7. Cara penyelesaian:**
- Kota berjarak 40 km dari kota A. Berapa km dari kota A ke kota B?
  - Pada waktu berangkat dari kota A ke kota B, seorang pengendara sepeda motor berangkat dengan kecepatan 40 km/jam. Berapa km dari kota A ke kota B?
  - Pada waktu berangkat dari kota A ke kota B, seorang pengendara sepeda motor berangkat dengan kecepatan 40 km/jam. Berapa km dari kota A ke kota B?
  - Pada waktu berangkat dari kota A ke kota B, seorang pengendara sepeda motor berangkat dengan kecepatan 40 km/jam. Berapa km dari kota A ke kota B?
  - Pada waktu berangkat dari kota A ke kota B, seorang pengendara sepeda motor berangkat dengan kecepatan 40 km/jam. Berapa km dari kota A ke kota B?











2. Pemain pertama melakukan lemparan 'gacuk' ke kotak pertama.
3. Kemudian 'ingking' dengan tetap menginguk kotak dimana gacuk berada kemudian 'disampar' ke kotak berikutnya secara berurutan.
4. Setelah sampai dikotak ke 6, maka dilanjutkan ke kotak 8 dilakukan dari kotak 6. Setelah itu kembali ke kotak 1 dan mengambil 'gacuk' yang ada dikotak 8. Lemparan ke-2 dilakukan pada kotak 2, dan seterusnya.
5. Setelah lolos maka mencari 'sawah' dengan cara: lompat ingking dengan membawa gacuk di punggung; telapak tangan tanpa gacuk boleh terjatuh. Setelah itu pemain melempar 'gacuk' dengan cara membeikangi kotak permainan.
6. 'Sawah' hanya boleh diinjak oleh pemiliknya. Dan pemilik berhak menginjak 'sawah'-nya dengan dua kaki.

**Narasumber:** Ustad Adil Prasetya: Sorolaten, Sidikarto, Gedean, Sleman.

### 83. Sekongan

**Anak yang memilikinya:** berusia 4-14 tahun, pemain berjumlah 3-10 Orang

#### **Nilai-nilai yang terkandung**

- 1) kebersamaan,
- 2) loyalitas

#### **Alat yang diperlukan**

Bola sepal, dan Lingkaran diameter 1 meter.  
Lapangan Permainan berupa halaman rumah warga yang banyak pohon.

#### **Aturan Bermain**

- 1) Tugas pemain 'jaga': Mencari pemain yang sembunyi. Menjaga bola agar tetap di lapangan.
- 2) Tugas pemain 'luka': sembunyi tanpa diketahui pemain 'jaga'. Menendang bola sehingga keluar lingkaran tanpa dimatikan pemain jaga.
- 3) Cara mematikan pemain adalah dengan cara manewanya.

setelah menemukan meneriakkan namanya kemudian berlari kebola yang ada dan menyentuhkan badan di bola dengan mengatakan 'sekong'.

- 4) Jika saat pemain jaga terlambat karena pemain laku yang disebut namanya atau pemain laku lainnya berhasil menendang bola, maka pemain jaga kembali berjaga dan pemain lain diperbolehkan bersembunyi termasuk yang tadi sudah ketahuan.

#### **Cara Bermain**

- 1) Pemain jaga ditentukan dengan undian hompimpah'.
- 2) Setelah ditentukan yang jaga, salah satu pemain laku menendang bola.
- 3) Kemudian pemain jaga mengambil bola dan kemudian meletakkannya didalam lingkaran.
- 4) Pemain 'jaga' atau 'laku' bertindak sesuai tugasnya.
- 5) Cara menentukan pemain adalah dengan cara mencarinya, setelah menemukan meneriakkan namanya kemudian berlari kebola yang ada dan menyentuhkan badan di bola dengan mengatakan 'sekong'.
- 6) Jika saat pemain jaga terlambat karena pemain laku yang disebut namanya atau pemain laku lainnya berhasil menendang bola, maka pemain jaga kembali berjaga dan pemain lain diperbolehkan bersembunyi termasuk yang tadi sudah ketahuan.
- 7) Jika pemain 'jaga' berhasil menentukan seluruh lawannya, maka dilakukan hompimpah' lagi.

#### **34. Sepakbola Kertas**

**Latar Belakang:** Permainan tradisional ini merupakan kreatifitas anak-anak yang ingin mengisi waktu luang dan bersenang-senang bersama teman dengan bermain bola tanpa pergi ke lapangan dan tanpa menendang bola, mereka dapat bermain bola dimana saja misalnya di depan teras rumah atau di lantai esal tidak di jalan tol. **Alat dan Fasilitas:** Kertas dan arena bermain.

**Jalannya Permainan:** Setiap tim beranggotakan 11 pemain kertas yang dilipat di atas arena. Setiap tim berupaya memasukkan bola ke gawang lawan, dengan cara menggiring dan mengoper bola ke temannya tanpa terkena lawan. Siapa yang

dapat memasukkan bola ke gawang lawan paling banyak menjadi penentuannya.

#### **Cara Bermain**

- 1) Jika bola masuk ke dalam gawang maka disebut *goals*.
- 2) Jika memberi umpan dilihat lebih dekat mana? jika lebih dekat pemain kita maka bola berhasil mengumpam, begitu juga sebaliknya jika lebih dekat pemain lawan maka permainan diambil alih.
- 3) Jumlah pemain ada 22.
- 4) Jika bola keluar terjadi lemparan ke dalam, dengan cara kertas di balik.
- 5) Begitu juga dengan bila bola meninggalkan lapangan sebelah gawang maka akan terjadi tendangan penalti.
- 6) Pelanggaran hanya *hand ball*, dan tak ada kartu merah dan kartu kuning.
- 7) Kiper boleh digerakkan tetapi tidak boleh di-sentuh-gerakkan untuk menghalau tembakan lawan.

#### **Dasar-Dasar Permainan**

- 1) Siapkan papan sepakbola kertas pada sebuah bidang datar. Boleh di atas meja, di atas lantai, di atas tanah atau karpet, tapi jangan di atas jalan tol.
- 2) Letakkan unit-unit pemain pada posisi normal kemudian. Satu unit bertindak sebagai kiper dan diletakkan pada salah satu kotak yang ada tepat di depan gawang.
- 3) Lakukan *goal* (boleh gaya tradisional gajah-orang-semut ataupun *ball-gunning-kertas*) untuk menentukan siapa yang memegang bola pada awal pertandingan.
- 4) *Kick off* dilakukan oleh pemain yang memegang bola.
- 5) *Dribbling* berarti unit bergerak sambil membawa bola. Sebelum *dribbling*, unit harus memindahkan bola ke arah pergerakannya. Memindahkan bola memakan satu langkah.
- 6) Gol terjadi jika pemain yang menendang memenangkannya ada angka dengan kiper.

#### **Sumber**

Sebenarnya saya terinspirasi setelah menonton Upio Iain yang sedang bermain sepak bola kertas, dan saya coba mencari di Google ternyata ada, dan saya coba mencari asal usulnya di Google tapi tidak ketemu, saya yakin ini dari orang-orang jaman dulu yaitu permainan tradisional orang Melayu, dan saya kemudian bertanya kepada salah seorang teman saya



Chandra, dia pernah bekerja selama 2 tahun di Malaysia, dan dia sering melihat anak-anak Selangor memainkan permainan sepak bola kertas, dan katanya mereka mengikuti permainan tersebut dari Selangor, Malaysia.

### 85. Sientikan

**Latar Belakang:** Sientikan adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya, pemain kerangkasan dimana 2 pemain atau bisa lebih berlomba-lomba beradu cepak menyentik daun secara bergantian sampai habis.

**Tujuan:** Mengisi waktu luang, memupuk sportifitas, melatih jari-jari tangan, ketepatan mengarahkan sasaran dengan jari-jari tangan dan strategi.

**Manfaat:** Gemuk-stun senang, pengukuhan strategi menentang, kemampuan motorik, ketepatan dan juga akan meningkat.

#### Peraturan

##### a. Lapangan

Lapangan akan tempat yang digunakan, bisa didalam terbuka.

##### b. Perlengkapan

Perlengkapan yang digunakan Cuma menggunakan daun, daun yang digunakan biasanya daun pohon peta, albasia, asem, daun tui dan masih banyak yang lainnya, yang intinya daun tersebut dalam satu tangkai daunnya banyak.

#### Jalanway Permainan

- 1) Sebelum permainan dimulai, diadakan hantuprpa untuk menentukan siapa yang duluan menyentil atau menyentik daun tersebut.
- 2) Sentik daun tersebut sampai bagian pinggirnya habis, begitu seterusnya bergantian dengan lawannya.
- 3) Setelah daun lawan habis, maka anak tersebut menang dapat poin satu.
- 4) Lakukan begitu terus sampai dua kali menang

#### Sumber

Sumber dari permainan sientikan ini adalah dari orang tua di desa kami yang bersifat turun temurun sampai sekarang.

## 86. Sobyong

**Nilai-nilai yang Terkandung:** Permainan sobyong mengandung nilai-nilai budaya dan pendidikan. Anak-anak belajar menjadi orang yang berwawasan luas, cekatan, tidak cengeng, dan tidak egois. Selain itu permainan sobyong juga mengajarkan untuk melatih berpikir secara logis, daya ingat dan bertanggungjawab, misalnya ketika pada gilirannya pemain harus menyebut nama hewan. Peserta harus bisa menerima perbedaan-perbedaan yang ada pada peserta lain ketika bermain, sehingga mampu mempunyai rasa kebersamaan dan persatuan.

**Aturan Permainan:** Sobyong merupakan permainan tradisional yang menggunakan kata sebagai bentuk dari permainan itu. Sobyong bisa dimainkan oleh siapa saja dan tidak harus selalu kata permainan itu identik dengan anak-anak. Jumlah pemain dalam permainan ini harus lebih dari 1 orang untuk dapat bermain. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 5 orang, namun bisa juga dimainkan oleh 4, 6, atau 7 orang atau lebih. Orang-orang yang bermain juga harus mempunyai wawasan luas, cekatan, tidak cengeng dan tidak egois, sebab sifat permainan ini adalah hiburan.

**Cara Bermain:** Cara bermain sobyong ini yaitu dengan menggunakan jari - jari tangan. Permainan ini menggunakan kosakata sebagai inti permainan, biasanya adalah nama suatu tempat (kota/negara), benda, nama orang terkenal, dan lain sebagainya tergantung dengan kesepakatan para pemain ingin menggunakan kata apa.

Pertama, para pemain duduk melingkar lalu masing - masing pemain menggerakkan jarinya dengan bebas sesuai dengan keinginan masing - masing pemain, setelah para pemain mengeluarkan jarinya maka jari - jari tersebut akan dihitung, bukan menggunakan angka tetapi dihitung sesuai abjad, misalnya terdapat 2 jari yang dikeluarkan maka akan muncul huruf "B" sebagai urutan abjad ke 2. Huruf "B" akan menjadi kunci dalam permainan pertama, yaitu seluruh pemain harus mengucapkan suatu hal yang terkait menjadi kesepakatan yang diawali dengan huruf "B", kesepakatan mengenai suatu hal tersebut ditentukan sebelum permainan dimulai, misalnya menurut kesepakatan yang disebutkan haruslah nama sebuah negara di dunia, maka seluruh pemain harus mengucapkan nama sebuah negara di dunia yang diawali dengan huruf "B"

contohnya: Belgia, Belanda, Bangladesh, dll.

Jika ada yang tidak bisa menjawab, tidak selalu diberlakukan pengurangan, walaupun ada hukuman semacamnya hukuman itu ditentukan sesuai dengan keinginan kelompok. Yang tidak menerapkan adanya hukuman, maka jika ada yang tidak bisa menjawab mereka lanjut bermain lagi hingga seluruh huruf dalam abjad habis digunakan, sedangkan yang menerapkan hukuman maka yang tidak bisa menjawab akan diberikan hukuman setiap selesai satu huruf permainan, setelah itu lanjut lagi dengan huruf selanjutnya sesuai dengan jar yang dikeluarkan lagi.

### 87. Sunda Munda

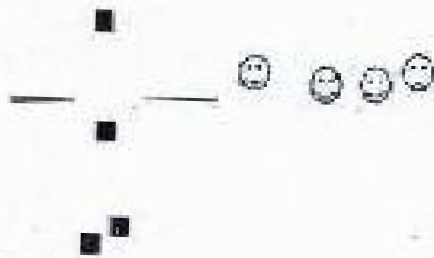
**Tujuan Permainan:** (1) Senang-serang, (2) Melatih otot kaki, dan (3) Berusaha meraih kemenangan.

Usia Anak yang memainkan Dolanan ini berkisar 5 - 15 tahun

**Nilai-nilai yang terkandung:** (1) Kejujuran, (2) Kelapatan (fairing), (3) Keseimbangan, dan (4) Konsentrasi masing-masing.

Alat yang diperlukan adalah Gaco atau Kreweng (pakaian genting)

Lapangan permainan:



**Keterangan:**

- : gaco atau kreweng
- 😊 : orang atau pemain



**Aturan bermain:** Duluhan dimainkan perorangan; tidak boleh menghyjak garis saat bermain; saat melakukan permainan hanya menggunakan satu kaki; saat melempar gaco ada urutannya dan tidak boleh keluar garis.

**Cara memainkan :** Dituadi yang akan bermain duluhan, gaco dilempar dan loncat dengan satu kaki sesuai dengan kotak, kotak yang ada gaco tidak bisa tidak boleh dilewati (kotak tidak boleh dihyjak), setelah satu putaran, gaco diambil dari kotak sebelah gaco berada, setelah diambil, kotak boleh dilewati dan dilanjutkan dengan melempar gaco pada urutan berikutnya.

**Sumber:** NUGRAHA; BontonganW, rt 23 rw 10, Bontot Gahur Sukon Progo; Kalon Progo, 24 Desember 1961.

### 88. Sar-Saran

**Latar Belakang:** "Sar" yang dilakukan di awal permainan, selain untuk menentukkan masing masing kelompok, bisa juga dipakai untuk memulai awal permainan. Maksudnya, pada kelompok "sar" menang bisa memulai permainan dengan maju terlebih dahulu, caranya mendekati ke si embok dan membisikkan seorang nama kelompok lawan. Namun kadang-kadang pula "sar" yang dilakukan di awal hanya berlaku untuk mencari pengelompokan anggota. Saat permainan akan diawali bisa dimulai lagi dengan "sar" kedua. Hanya kali ini masing-masing kelompok diwakili oleh salah seorang pemain. Fungsi "sar" kedua hanya untuk menentukan kelompok mana yang berhak untuk maju lebih dulu. Tentunya semuanya dikembalikan sesuai dengan kesepakatan para pemain duluhan sar-saran.

**Tujuan:** Setidaknya, permainan gamikan, sar-sar latihan, lelucon, atau betul ini memberi pendidikan kepada anak untuk dapat bermain secara disiplin, sportivitas, kompak dan berani.

**Cara Bermain:** Apabila dari salah satu kelompok, misalkan kelompok I dianggap sebagai kelompok yang maju duluhan, maka si "embok" selalu wasit segera memanggil salah satu anggotanya untuk maju dengan cara bertolak "sar-sar wetanan". Awal permainan, tentu kelompok I dengan bebas dapat maju seandainya. Artinya, siapa pun yang akan maju tidak akan tertolak, karena pihak lawan belum ada yang maju. Lalu salah satu kelompok I ada yang maju, misalkan B. Kemudian, ia segera

mendekat ke wasit lalu memberitahkan sebuah nama salah dari kelompok II, misalkan anak bernama M. Setelah dirasa wasit paham dan mendengar, dengan cara menganggukkan kepala, maka pemain B segera kembali ke kelompoknya di sebelah timur.

Selibanya ia bergabung kembali dengan kelompoknya dan memberitahukan kepada teman-teman satu kelompok supaya juga ada yang ditolak, lalu wasit segera memanggil kelompok I dengan berteriak, "sar-sar watanan". Maka kelompok II, setelah melakukan kesepakatan, menyuruh salah satu anggotanya untuk maju secara fisik, misalkan M. Ia mencoba maju mendekati ke wasit. Lalu ia telah meninggalkan garis panjang. Selibanya hendak melutasi garis pendek, seperti itu tidak ada reaksi dari kelompok lawan. Maka pemain M segera melanjutkan mendekati ke wasit. Setelah melewati garis pendek pun, ternyata tidak ada reaksi dari wasit atau kelompok lawan, berarti perjalanan pemain M selamat, di luar nama yang disebutkan pihak lawan. Biasanya wasit mengucapkan kalimat "kamat sugu liwet" yang artinya selamat dari bebakan. Selanjutnya pemain M memberitahkan sebuah nama lawan. Ia bisa memberitahkan nama lebih dari satu, misalkan B, A, dan C. Kemudian jika itu terjadi, maka wasit akan meminta konfirmasi, sebenarnya yang dimaksudkan sebenarnya pemain yang mana. Lalu pemain M memastikan bahwa pemain yang diharuskan maju adalah pemain C. Setelah mendapat persetujuan wasit, maka pemain M segera kembali kelompoknya dan memberitahukan kepada kelompoknya, pemain lawan yang akan ditolak atau ditolak.

Wasit segera memanggil kelompok I lagi dengan teriakkan "sar-sar watanan". Maka, sebentar ada salah satu pemain yang akan maju, kelompok beranting dulu siapa yang akan dipertahankan untuk maju. Keputusan kelompok sangat penting, agar bisa menang yang maju itu yang ditolak, semuanya sudah bisa menerima dan tentu saja harus menanggung risikonya, yaitu menerima hukuman. Setelah disepakati kelompok, ternyata yang maju dari kelompok I adalah C. Maka ia segera maju mendekati ke wasit. Setelah melewati garis panjang dan pendek, tanpa melihat gelagat pemain lawan, otomatis ia kena tolakan kelompok II. Segera wasit memberitahukan bahwa pemain C "kabung" berarti tertolak. Selibanya para pemain kelompok II bersorak bergembira karena merasa menang. Sementara para pemain kelompok I terpaksa harus menanggung kekalahan dan harus mau menerima hukuman. Mereka segera menuju tempat berdirinya kelompok II. Masing-masing orang di kelompok I segera menggendong pasangannya dari kelompok II menggendong

dengan start dan finish yang sudah ditentukan, misalnya dengan start dari garis kelompok II dan finish juga di garis tersebut. Kedudukan sementara 1-0 untuk kemenangan kelompok II. Untuk selanjutnya permainan selanjutnya, tentu dimulai lagi dari kelompok I sebagai pihak yang kalah.

Pada perkembangan selanjutnya, permainan ini diringi sebuah lagu hasil ciptaan seorang pamong perguruan Mahasiswa Ibu Pawaiatan Yogyakarta, yakni bernama Hucisulmino. Syair lagunya sebagai berikut: /; Sar sur kulonan/ muk, muk emake re te te/ tak undang, re te te/ yen kecondhak kanggo igawe/ dadi mesiki mati/ dadi mesiki mati/ tak budihe mokus wesi/ trong trong trong trong bung//. Hingga saat tidak diketahui, syair lagu tersebut dinyanyikan saat permainan akan dimulai, di tengah permainan atau di akhir permainan. Sepertinya penulis belum pernah mendengar lagu lagu ini dalam mengiringi permainan sur-suren.

#### Sumber

Diries "Permainan Tradisional Jawa". *Nekawan Ekamamulya*, dkk. *Kepel Press*, 2006, pengelompokan, dan pengumpulan pribadi

### 39. Tangkap Lari

**Peserta permainan:** Untuk peserta permainan disini bebas siapa saja boleh melakukan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, laki-laki maupun perempuan sedang untuk jumlah pemain minimal 9 dan maksimal tidak terbatas.

**Alat yang digunakan:** Sebenarnya di permainan ini tidak menggunakan alat apa-apa, mungkin hanya tanda untuk batas tempat berdiri.

**Jalanya permainan:** Pertama-tama semua peserta melakukan hompipat atau diundi untuk menentukan yang di jaga. Setelah ada yang jadi, para pemain yang jadi pebur di bagi menjadi beberapa kelompok. Untuk pembagian kelompok tergantung jumlah peserta, jika hanya sedikit bisa di bagi menjadi 2-3 kelompok. Cara bermain nya adalah setiap kelompok berbaris di tempat berdiri ke belakang. Lalu pemain paling depan berlari 1-2 langkah ke belakang agar bisa ditempati oleh peserta yang lain. Peserta yang lari awal ada 2 dan harus dikejar oleh 2 orang yang jaga. Untuk peserta aman harus masuk kedalam tempat berdiri,



supaya tidak di tangkai,lalu jika ada pemain yg paling belakang harus lari begitu seterusnya.

Pertandingan itu sebenarnya tidak ada yang menang dan kalah karena hanya untuk kesenangan tapi jika boleh dirangsangkan pemain yang menang adalah yang sedikit jadi penjaga dan yang kalah adalah yang sering jaga.

#### 50. Tawon-Tawonan

**Latar Belakang:** Tawon-tawonan merupakan permainan yang dilakukan beberapa orang dan satu orang berlaku sebagai Tawon. Tawon mengejar orang untuk disergat. Peserta yang kena sergat berganti peran menjadi Tawon. Dalam Tawon-tawonan mirip dengan Dolan dan Rasing dan Tikas, tetapi para pemutunya tidak bergandengan tangan.



Anak sedang bermain Tawon-tawonan

<http://ida2gic.blogspot.com/2013/07/17-permainan-tradisional-yang-kurang-ditau>

**Cara Bermain:** Tentukan terlebih dahulu, siapa yang menjadi tawon yang kalah atau yang menang, kemudian semua gambeng dengan tangan bergandengan dengan lagu ing tangane dawa masang maksudnya yang langganys panjang man jadi tawon, kalau tinggal 3 anak maka dilakukan hem-pim-pa atau gambeng, kalo 2 orang dilakukan pingut sampai ada yang jadi tawon.

Jika sudah ada yang jadi Tawon maka permainan dimulai. Tawon berupaya menyengat orang agar ia meninggalkan posisinya. Kalau mau selamat dari tawon, walid tawon sudah dekat, langung punggok agar tidak tersempit. Tapi bara bisa 'hidup' lagi kalau ada teman yg masih berdiri membangun. Yang jadi tawon, kejar teman-temannya, kalau salah satu ada yg terlejar, pegang dia, nanti dia akan langung jadi tawon. Semakin banyak orang semakin seru.

**Sumber:**

<http://ide@que.blogspot.com/2013/07/7-permainan-tradisional-yang-kurang.html> diunduh tanggal 4 Desember 2014.

**91. Timplikan**

**Tujuan permainan**

- 1) Melatih konsentrasi
- 2) Mengajarkan saling bersosialisasi

Usia anak yang memainkan Dolanan ini berkisar 7-12 tahun

**Nilai-nilai yang terkandung**

- 1) Membuat jujur
- 2) Menjadikan tida's egois

Alat yang diperlukan adalah Karet gelang, dan arena permainan dapat menggunakan teras rumah.

**Aturan bermain**

Dolanan ini dimainkan oleh 3-5 orang. Jarak pemain dengan tempat lemparan karet 2m-3m. Badan pemain tidak boleh terlalu bungkuk ketika melemparkan karet.

**Cara bermain**

Pertama-tama karet berjenis beberapa yang sudah ditentukan diletak di pinggirau dekat pintu lalu para pemain bersiap di belakng garis yang sudah berjarak. Satu persatu pemain melemparkan karet yang mereka bawa dan secara bergantian. Ketika karet yang ditampuk kena lemparan dari pemain dan jatuh ke bawah dia maka yang di atas dapat menjadi milik pemain kemudian yang jatuh di terub atau lagi dan mereka melemparkan karetnya lagi. Jika pemain mendapatkan banyak

Keret maka ialah pemenangnya.

**Narasumber:** B& Maqfirah, 19 tahun, Biah, Selatunjo, Fundong, Bantul

## 92. Tujuan

**Latar Belakang:** Permainan ini bernama Tujuan yang memiliki arti tujuan atau sasaran. Permainan ini memiliki sebuah sasaran atau tujuan yaitu berupa benda yang ada di tengah. Permainan ini kemungkinan berasal dari Yogyakarta karena dilihat dari namanya dalam bahasa Jawa. Permainan ini dimainkan saat waktu luang.

**Manfaat:** Permainan ini dapat mengembangkan kepekaan panca indera manusia dan melatih ketepatan.

**Peserta:** Untuk memainkan permainan ini dibutuhkan peserta minimal 2 orang atau kelompok yang jumlah dari keduanya harus genap. Bisa putra atau putri.

**Peralatan yang Digunakan:** Dalam permainan ini dibutuhkan kereweng atau pecahan genteng yang nantinya disusun.

### **Pelaksanaan Permainan**

- 1) Membuat lapangan permainan/ area permainan.
- 2) Dibagi menjadi 2 kelompok atau 2 orang yang berlawanan, dilanjutkan dengan suit untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu. Kelompok yang menang nantinya melempar batu agar mengenai sasaran yaitu kereweng yang ditumpuk.
- 3) Apabila batu yang dilempar itu mengenai sasaran dan kereweng tersebut jatuh, maka kelompok yang berhasil itu segera menuju ke kelompok lawan untuk minta gendong.

**Penentuan Pemenang:** Kelompok atau orang yang paling banyak melempar batu dan mengenai kereweng maka itulah pemenangnya.

### **Sumber**

Permainan ini bersumber dari wisata-ajl kurniawan.blogspot.com / macam-macam permainan tradisional.



### 93. Udan Baras

**Tujuan permainan:** Melatih ketepatan, strategi, kejujuran, dan keberanian.

**Media/alat:** Pecahan genteng/tegel sebagai Gacok, dan tanah lapang yang diberi garis awal dan garis akhir berjarak sedikit 10 meter. Jumlah pemain: minimal 6 orang dan genap agar dapat berpasangan sebagai lawan.

**Aturan permainan:** Permainan menggunakan gacok, bisa dari pecahan tegel atau genteng (kereweng). Dolanan dimulai dengan melampirkan Gacok ke garis depan untuk menentukan urutan main. Orang yang hasil lemparannya paling dekat dengan garis depan, dia berhak memulai permainan. Permainan dilanjutkan dengan menguji keterampilan membawa gacok di atas tempurung kaki dari satu garis ke garis yang lainnya dengan cara berjalan jongkok-jingkat. Anak yang berhasil membawa gacok bolak-balik menjadi pemenang dan digendong oleh anak yang tidak berhasil membawa gacok. Gendongan diletekan dari dari garis ke garis.

**Dasar sumber:** Danang, Kepatihan, Kota, DIY

### 94. Ular Naga

**Peserta Ular Naga** adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umur 5-12 tahun (TK - SD).



Gambar anak-anak bermain "Ular Naga"

(<http://ide2pue.blogspot.com/2013/07/7-permainan-tradisional-yang-kurang.html>.)

**Arena Bermain:** Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan.

**Nilai-nilai yang terkandung**

- 1) Kejujuran
- 2) Kekompakan
- 3) Toleransi, dan keberanian

**Aturan bermain:** Permainan dilakukan secara berkelompok, sekelompok anak bermain sebagai ular naga berjalan melingkar dan melewati gerbang. Siapa yang menjadi ular dan gerbang ditentukan dengan undian. Dua pemain berlaku sebagai penjaga dengan membentuk gerbang.

**Cara Bermain:** Anak-anak berbaris bergandeng pegang 'buntut', yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Seorang anak yang lebih besar atau paling besar, bermain sebagai 'induk' dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai 'gerbang', dengan berdiri

berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. 'Induk' dan 'gerbang' biasanya dipilih oleh anak-anak yang tangkas berhitung, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.

Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan teristimewa mengitari 'gerbang' yang berdiri di tengah-tengah barisan, sambil menyanyikan lagu.

*Ular naga panjangnya bukan kepala  
Menjalur-jalur selalu riang gembira  
Ungpan yang indah yang di cari  
Ini ulanya yang terbelahang*

Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, Ular Naga akan berjalan melewati 'gerbang'. Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan 'ditangkap' oleh 'gerbang'.

Setelah itu, si 'induk' --dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya-- akan berisilog dan berbantah-bantahan dengan kedua 'gerbang' peribudha yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh berdiri di antara dua pihak, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu 'gerbang'.

Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menarabas gerbang, dan lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi demikian berlangsung terus, hingga 'induk' akan kehabisan anak dan permainan selesai. Atau, anak-anak buhar dipanggil pulang orang tuanya karena sudah larut malam.

**Narasumber:**

Sumpto, Kapatihan, Yogyakarta dan informasi yang diunduh pada tanggal 4 Desember 2013 dari <http://ke2guc.blogspot.com/2013/07/7-permainan-tradisional-yang-kurang.html>

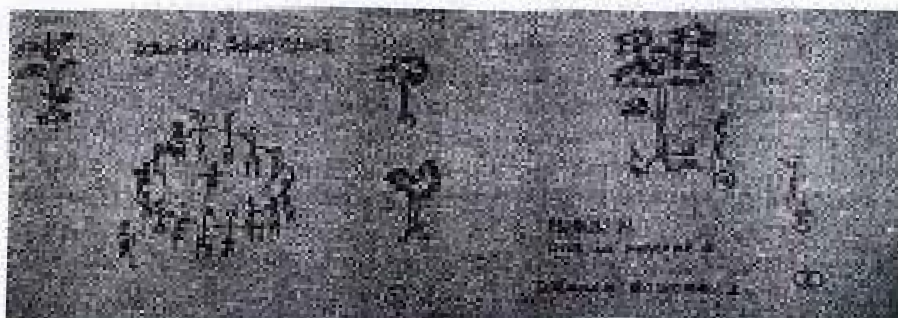
**95. Wulungan/Gowokan**

Dolanan ini tidak membutuhkan peralatan bantu dolanan kecuali lagu Gowokan sebagai pengiring permainan. Dolanan ini sering disebut dengan nama wulungan. Wulung berarti bunung elang.



**Peserta Permainan:** Wulungan biasa dimainkan oleh anak laki-laki, karena memerlukan tenaga lebih untuk berlari. Namun anak perempuan bisa pula ikut, jadi bisa dimainkan campuran, antara anak laki-laki dan perempuan. Mereka biasanya bermain di antara 6-14 tahun, dan bermain dalam kelompok besar, biasanya antara 6-20 anak.

**Areal Permainan:** Areal permainan memerlukan halaman yang cukup luas, setidaknya 10 x 20 meter, dapat pula menggunakan halaman beton, halaman depan rumah, atau tanah lapang. Lebih baik, bila areal tersebut ditumbuhi pepohonan yang rindang, sehingga anak-anak dapat berteduh atau berlari di antara pepohonan.



**Nilai yang Terkandung:** Wulungan mengajarkan kepada anak untuk dapat bersosialisasi antar sesama, dapat bergaul, berkomunikasi, dan mengemul bebas antar sesama. Selain itu, di dalam ini dapat mengembangkan kebugaran anak-anak karena banyak bergerak dan berlari ke sana ke mari.

**Aturan Permainan:** Dalam lapangan wulungan, seorang pemain bermain seolah-olah menjadi wulung (sekor elang), seorang pemain menjadi anak ayam, dan pemain lainnya berperan sebagai kurungan. Permainan lain yang sejenis adalah kucing-kucingan. Dalam lapangan kucing-kucingan, seorang pemain berperan seolah-olah menjadi kucing, seorang pemain lain menjadi tikus, dan pemain lain berperan sebagai kurungan.

**Cara Bermain:** Misalkan ada 10 anak yang bermain, yaitu A, B, C, D, E, F, G, H, I, dan J. Mereka terlebih dahulu melakukan

Kemprah. Dua pemain terakhir melakukan 'pingsut', misalnya pemain G dan H yang kalah, meskipun pemain G berperan menjadi Wulung (Blong), sementara pemain H menang, menjadi anak ayam, sedangkan pemain itu berperan menjadi kurungan. Anak-anak yang berperan menjadi kurungan segera membuat lingkaran dengan bergandengan tangan satu sama lain. Anak yang berperan menjadi anak ayam berada di tengah lingkaran, sementara yang menjadi Wulung berada di luar lingkaran. Setelah itu para pemain yang berperan menjadi kurungan bersama-sama menyanyikan lagu sambil berputar putar, seperti berikut:

Gowokan, gowokan,  
aja nggowok nggowok kono  
nggowoko ndlogotha.

Seketika lagu usai, kurungan berhenti berputar. Kemudian, tanya jawab terjadi antara G sebagai Wulung dan pemain yang menjadi kurungan. Dialognya seperti di bawah ini:

G : Apa kono ana pitile?  
Sangkar : Ora anel!  
G : Kok ana getih leleh-leleh?  
Sangkar : Kalo mbaleh kadhal!  
G : Gene kok ana blekuthuk-blekuthuk?  
Sangkar : Kalo nggendheng godheng!  
G : Kok ana wahi mabuk-mabuk?  
Sangkar : Kalo mbeleh manuk drigali!  
G : Gene kok ana takur menglaureh?  
Sangkar : Kalo mentes lepuangan [bancakan]!  
G : Gene kok ana rimthe semampir?  
Sangkar : Kalo mentes tayuban!  
G : Gene ana jago mlangkring?  
Sangkar : Jago uji kagungan Daleni!  
G : Dak urupi gedhang sauler?  
Sangkar : Ora entuk!  
G : Dak rebud!

Ketika ucapan "dak rebud" pemain G berakhir, selanjutnya itu pula para pemain yang bertugas sebagai sangkar, berusaha menghadang gerak G. Kurungan sebaik tenaga harus terus-menerus menghalangi pemain G agar ia tidak dapat menerobos kurungan untuk menangkap anak ayam (pemain H). Pemain G

bisa berkeliling, berputar-putar mencari kelengahan pemain yang bergandengan. Sementara itu, pemain H juga harus tetap waspada. Sebisa mungkin ia menyalah pemain G.

Apabila pemain G bisa menerobos kurungan, serta merta pemain H keluar dari kurungan. Keluarnya pemain H ini dapat dengan mudah karena memang dibantu oleh para pemain yang bertindak sebagai kurungan. Apabila pemain G yang "dadi" tersebut sudah berada di kurungan, maka para pemain segera mengucapkan kata-kata "jago lunga, walung teka" begitu berulang kali, selama pemain G masih berada di dalam kurungan. Pemain G selalu dihalang-halangi apabila hendak keluar. Namun begitu, pemain G tidak boleh menyerah, karena belum bisa menangkap pemain H.

Jika suatu waktu ada pemain yang menjadi kurungan longgar, maka otomatis pemain G bisa keluar dari kurungan. Jika sudah demikian, para pemain yang bergandengan tangan ini segera mengucapkan kata-kata "jago ilang, kurungan ketumbang" berulang kali. Selama mereka mengucapkan kata-kata itu, pemain G terus mengejar pemain H. Kedua pemain bisa berkejar-kejaran bebas di halaman yang sudah ditentukan. Apabila di halaman itu bisa tertangkap, maka pemain H dianggap kalah, dan permainan bisa dilanjutkan dari awal. Namun apabila ternyata pemain H kembali ke kurungan dan belum tertangkap, maka segera ia bisa masuk dengan laksana. Di dalam kurungan, pemain H bisa mengatur nafas kembali. Sementara pemain yang membentuk kurungan mengucapkan kata-kata "jago teka, walung lunga" berulang kali. Demikian seterusnya, jika sampai pemain H bisa tertangkap pemain G, maka permainan selesai dan bisa dilanjutkan dari awal lagi atau berganti ke permainan lain.

**Sumber:** Informasi diunduh tanggal 5 Desember 2013 dari <http://www.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/dolanun-gowakan-2--permainan-anak-tradisional-33-1225.html>



## Lampiran 2. RKH Format Baris

### RENCANA KEGIATAN HARIAN MENGUNAKAN MAJEDA BERBASIS DOLANAN ANAK

Tema/Sub Tema : Kelentengaku/ Paksi  
• Asal Paksi  
• Berpaksi Rapi di Rumah

Semester/ MC : I/8  
Kelompok : A/R  
Hari/Tanggal : Jumat, 26-09-2011

#### Indikator:

1. Sportif dalam Permainan (S.11/ Kejujuran)
2. Menirukan Gerakan hewan terbang, larut, berjalan, dll (F.1/ Disiplin)
3. Menirukan kembali urutan 3-4 kata (B.3/ Percaya Diri)
4. Memunjuk sebanyak-banyaknya benda termasuk hewan, dan lain-lain menurut ciri-ciri tertentu (K.12/ Mandiri)
5. Menggambar bentuk hewan (F.32/ Kreativitas)
6. Berpaksi rapi di rumah (Nem.16 / Sopan)
7. Berkeadaban memakai Jilbab (Eti.3.2.1)

#### Tujuan Pembelajaran:

1. Anak dapat berakur sportif dalam permainan
2. Anak dapat melib motorik kasarnya dengan menirukan gerakan hewan dan bermain "Pong-Pong Bolong"
3. Anak dapat mengungkapkan kata-kata secara runt tentang asal paksi
4. Anak dapat mengenal ciri-ciri hewan yang bermanfaat/ berguna untuk membuat paksi
5. Anak terbiasa menjaga diri dan terbiasa berperilaku sopan santun di mana saja
6. Anak mampu menggambar bentuk gambar hewan
7. Anak dapat mengenal dan memahami Suka berakur lntas

## Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Guru

Dalam Kegiatan Awal, Guru mengkondisikan anak untuk berkumpul dan berbaris di Pendopo bersama dengan Kelompok lain. Salah satu Guru/Kelas memimpin semua barisan dan menjadi instruktur persiapan Fisik, Psikhis, dan social emosional dengan Gerak lagu, aneka macam tepuk, kemudian memimpin berdira akan belajar, kemudian mengkondisikan anak masuk ke kelasnya masing-masing.

Guru menunjukkan alat peraga dan menjelaskan kemudian mengajak anak berdiskusi untuk kegiatan yang akan dilakukan. Guru mengajak anak membuat lingkaran di depan kelas atau di halaman kelas untuk bermain "Pang-pong Bolong" yang diawali dengan gerak lagu "Kupu Kupu tak Incape" kemudian membagi anak dalam kelompok, setelah bermain kemudian guru mengajak anak masuk kelas/ duduk di kursi dengan menyanyi "Ayo Tuku Idawih", setelah anak duduk untuk mempenangkan anak guru dan anak-anak menyanyikan lagu "bocah-silik-silik". Guru memperlihatkan Gambar Seri Asal Baju (Kepompong, Benang, Kain, Mesin Jahit, Baju) sambil member contoh mengutipkan hata sesuai gambar, kemudian guru meminta anak menirukan hata secara urut sesuai yang diunjukkan. Selanjutnya, guru memperlihatkan Gambar seri Metamorfose dan menjelaskan pada anak tentang proses perkembangan Kupu-Kupu (Telur, Ulat, Kepompong, Kupu-kupu) kemudian guru meminta anak untuk member angka 1-4 sesuai urutan perkembangan kupu-kupu. Berikutnya guru meminta anak untuk mengiplak gambar Kupu-kupu. Guru memberikan reward pada anak yang una mengerjakan sendiri dan hasilnya bagus, serta membiutbing anak yang belum mampu mengerjakan tugas sendiri. Dalam kegiatan Istirahat guru mengawasi anak dan membantu membuka tempat bekal atau mengantar ke toilet.

Dalam Kegiatan akhir guru menrongkani sopan santun berpakaian di sekolah, di rumah dan di mana saja serta menjelaskan tentang Derkondaraan harus memakai Jaket (kelengkapan berkondaraan), kemudian tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini, dan memimpin berdira pulang.

### 2. Kegiatan anak;

Pada kegiatan Awal, anak bersalaman dan mengucapkan salam pada semua guru, berbaris di Pendopo, mengikuti

Persiapan Fisik, Psikis dan Sosial Emosional yang dipirepin Guru, berdo'a akan belajar, berbaris masuk kelas secara bergantian dengan kelompok lain. Kemudian duduk dan memperhatikan keterangan guru, mengikuti contoh dan bermain Pong-pong Balok bersama teman-temannya. Kemudian masuk kelas kembali dan memperhatikan penjelasan guru, menuliskan kata yang diucapkan guru lalu menyebutkan kata-kata secara urut asal-usul huruf.

Anak kemudian melaksanakan tugas dari guru mengurutkan gambar seri Metamorfosa, dan menggambar/menggrating gambar Kupu-kupu. Setelah selesai hasil karya diberi nama oleh guru dan dikumpulkan untuk diberi nilai oleh guru. Kemudian anak istirahat, bermain bebas, dan makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah waktu istirahat cukup anak masuk kelas kembali dan persiapan untuk pulang, berdo'a pulang, menjawab salam, pamitan sama guru dan teman-temannya.

**Alat/ Sumber belajar:**

1. Gambar Baju,
2. Contoh kain, dan bagian-bagian baju
3. Gambar Kupu-kupu
4. Gambar proses metamorfosa
5. Denting dan karvas bergantian

**Penilaian**

1. Alat penilaian
  - Observasi
  - Ujuk kerja
  - Wawancara/Percakapan
  - Hasil karya
2. Hasil Penilaian:

**Presensi Kehadiran**

|                        |            |
|------------------------|------------|
| Jumlah anak            | : 23 orang |
| Sakit                  | :          |
| Ijin                   | : 1        |
| Alpa                   | :          |
| Jumlah anak yang hadir | : 22       |



Mengenal,  
Kepala TK

Gabu KP, 25-09-2014  
Guru Kelas

Tik Kusnisti, S.Pd.  
NIP. 19670123 198703 2002

Tik Kusnisti, S.Pd.  
NIP. 19670123 198703 2002

## RENCANA KEGIATAN HARIAN MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK

TEMA/SUB TEMA : KEBUTUHANKU/PAKAIAN  
SEMESTER/MG : 1/8  
KELOMPOK : A/D  
HARI/TANGGAL : JUM'AT, 26-09-2014

| INDIKATOR   | KEGIATAN   | ALAT/SUMBER BELAJAR       | PENILAIAN   |       |  |  |
|---|--|---------------------------|-------------|-------|--|--|
|   |  |                           | ALAT        | HASIL |  |  |
|   | <b>I. Kegiatan Awal = 30 Menit</b>                                 |                           |             |       |  |  |
| Contoh 1.1:<br>Berikan Sportif Dalam Permainan          | Pengajaran Baik, Baik dan Baik Buruk.<br>[Bermain, beraksi, objek] | Contoh Lapangan           | Observasi   |       |  |  |
| (K.1 Kejujuran)   | Apresiasi  | Gambar Baju dan Kupa-Kupa |             |       |  |  |
| <b>Isik 1:</b><br>Menirukan Gerakan<br>Binatang Terbang | "Bermain Pong-pung Bola" (Pondong Bola)<br>Kupa-Kupa tak tercapai  | Contoh Lapangan           | Unjuk Kerja |       |  |  |
| Contoh 1.1:<br>MNA                                      | -Trik Bermain Pong-pung Bola<br>Pondong                            |                           |             |       |  |  |
| Contoh 1.1:<br>MNA                                      | -Pondong Bola<br>Ayo Tadi, Benda dan Benda Kecil                   |                           |             |       |  |  |
| (K.3 Dapat)   |  |                           |             |       |  |  |
|   | <b>II. Kegiatan Inti = 60 Menit</b>                                |                           |             |       |  |  |
| Contoh 2:<br>Menirukan Gerakan 2.4                      | "Bermain bola" (Bermain Bola)<br>Baju/Pakaian                      | Gambar Baju               | Percobaan   |       |  |  |
| Contoh 2.1:<br>(K.5 Percaya Diri)                       | Gepompong, benang, kain, jahit, Baju                               |                           |             |       |  |  |

|   |   |                                     |             |  |  |  |  |
|---|---|-------------------------------------|-------------|--|--|--|--|
| <b>Kognitif 12:</b>   | "Mewarnai Gambar Seri"                  | Gambar Seri                         | Hasil Karya |  |  |  |  |
| Mengambil sebanyak banyaknya benda-benda, gambar, ilustrasi, gambar animasi, dan lain-lain. | "Mewarnai Gambar Seri"                  |                                     |             |  |  |  |  |
| <b>Fiasko 12:</b>   | "MAMU Kupu-kupu"                        | Kertas MAMU, Pena, Kertas, Lembaran | Hasil Karya |  |  |  |  |
| Mengambil Benda-benda   |   |                                     |             |  |  |  |  |
| (K.6. Mendang)  |   |                                     |             |  |  |  |  |
|   | <b>III. ISTIRAHAT</b><br>= 30 Menit     |                                     |             |  |  |  |  |
|   | Bermain, "Cerdas Tangga"                | APK Eksakta                         |             |  |  |  |  |
|   | Benda-benda, Mainan Benda               | APK Lembar                          |             |  |  |  |  |
|   | <b>IV. Kegiatan Akhir</b><br>= 30 Menit |                                     |             |  |  |  |  |
| <b>Nilai 16:</b>  | "Tanya Jawab Persempitan"               | Gambar Persempitan                  | Persempitan |  |  |  |  |
| Berpakaian Rapi dan bersih  | Berkendaraan supaya aman                | Berkendaraan                        |             |  |  |  |  |
| BU 2.2.11   | -Postural                               |                                     |             |  |  |  |  |
| Berkendaraan dengan baik  | -Berjalan Padang                        |                                     |             |  |  |  |  |
| (K.3.3.3.3)   |   |                                     |             |  |  |  |  |

Mengetahui  
Kepala BK

Jumlah = 35 anak  
S = -  
I = -  
A = -

Gabus, 25-09-2014

TIK KURNIAH, S.Pd.  
NIP. 19670103 198702 2  
002

Jumlah anak yang hadir  
= ..... Anak

Tik Kurniasih, S.Pd.  
NIP. 19670103 198702 2  
002



## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
 Semester/Minggu : II / IV / 4  
 Tema/Sub Tema : Tanaman/ tanaman di kebun  
 Hari/Tanggal :

| Indikator  | Segitap  | Alat/<br>Sumber Belajar | Penilaian Perkembangan Anak |       |   |   |   |  |  |
|--|--|-------------------------|-----------------------------|-------|---|---|---|--|--|
|  |  |                         | Aktif                       | Hasil |   |   |   |  |  |
|  |  |                         |                             | 1     | 2 | 3 | 4 |  |  |
|  | <b>I. KEGIATAN AWAL</b><br>120 Menit   |                         |                             |       |   |   |   |  |  |
|  | - Berbaris<br>Berbaris, Berbaris,<br>salam.  |                         |                             |       |   |   |   |  |  |
| - Menjelaskan<br>perbedaan<br>berbagai<br>keperawatan /<br>informasi<br>- [ B 4 ]<br>- Berbaris<br>berbaris<br>[ PKK 1 ] | - Tanya jawab<br>"bagaimana tanaman<br>jambu"  | Gambar<br>gula.         | Pencapaian                  |       |   |   |   |  |  |
| - Menanti<br>aturan<br>permainan<br>[ B 16 ]<br>Kerja sama<br>[ PKK 5 ]  | - Perencanaan tugas<br>memainkan<br>permainan<br>"jambur"                                |                         | Pengawasan                  |       |   |   |   |  |  |
|  | <b>II. KEGIATAN INTI</b><br>60 Menit   |                         |                             |       |   |   |   |  |  |
| - Mewarnai<br>bentuk<br>gula<br>sederhana<br>[ B 5 ]<br>- Kreasi [ PKK 3 ]   | Sudut Alam Sehat<br>dan Punggalasan<br>- Perencanaan tugas<br>"sapa-sapa gula<br>jambu". | Gambar<br>jambu, jambon | Hasil karya                 |       |   |   |   |  |  |

|  |   |                           |                |  |  |  |  |
|--|---|---------------------------|----------------|--|--|--|--|
| 61   |   |                           |                |  |  |  |  |
| Menyusun<br>benda dari<br>besar ke kecil<br>atau<br>sebaliknya (K<br>30)<br>- Kerja kecil<br>(PMB 5)             | <b>Bentuk Ketupat</b><br>- Pemberian tugas<br>"mengarsifkan<br>gambar jigsaw dari<br>besar ke kecil"  | Gambar jigsaw             | pengamatan     |  |  |  |  |
| - Menyusun<br>gambar yang<br>memiliki<br>kata / kalimat<br>selektif (H<br>30)<br>- Gambar<br>memilih<br>(PMB 15) | <b>Bentuk Kesebangunan</b><br>- Pemberian tugas<br>"membaca gambar"   | Gambar                    | pengamatan     |  |  |  |  |
|  | <b>III. INTEGRASI 200</b><br><b>Mandi</b>   |                           |                |  |  |  |  |
|  | - Menendang, langkah,<br>berdiri, sebelum dan<br>sesudah makan<br>• Bermain   |                           |                |  |  |  |  |
|  | <b>IV. KEGIATAN</b><br><b>AKHIR 200 menit</b>   |                           |                |  |  |  |  |
| - Menggrop<br>nyai lagi<br>sambil<br>dancing<br>sepanjang<br>lagunya<br>(S. 7)<br>- Mandiri<br>(PMB. 7)          | • Pemberian tugas<br>"menggrop nyai<br>jigsaw"<br><br>- Evaluasi kegiatan<br>mandiri<br>- Menyanyi, Pasca-<br>pasca, dan, dalam,<br>pulang. | Salah<br>kumpulan<br>nyai | Tajuk<br>kerja |  |  |  |  |

Wongkubirai  
Kepala TK

|                       |   |      |
|-----------------------|---|------|
| Juwita's Anak Belajar | 1 | anak |
| Selili                | 1 | anak |
| Lin                   | 1 | anak |
| Alfa                  | 1 | anak |
| Juwita's Anak         | 1 | anak |

Kerangasari

Karangmaja,  
Gura Kelas

Eta Androff



## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : H  
 Semester/Minggu : 1 / IV / 1  
 Tema/Sub Tema : kendaraan / kendaraan darat  
 Hari/Tanggal :

| Indikator   | Kejadian  | Alokasi Sumber Belajar                | Perilaku Perkembangan ABRIK |       |  |  |
|---|---|---------------------------------------|-----------------------------|-------|--|--|
|   |   |                                       | Alat                        | Hasil |  |  |
| V. KEGIATAN AWAL  |   |                                       |                             |       |  |  |
| - Menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, mengapa, siapa, berapa, bagaimana, dan (3.7)<br>- Mandiri (PRKB.7) | - Berbaris<br>- Berbaris, Berbaris, salam<br>- Terjemah "kendaraan di darat (sekarang)" | Gambar bentuk                         | percakapan                  |       |  |  |
| - Menanti atasan permulaan (3.16)<br>- Disiplin (PRKB.4)  | - Pemberian tugas memelihara perantara "berak-berak"                                    | Peraga lapangan                       | Unguk kerja                 |       |  |  |
| - Menyampaikan lebih dari 20 kata anak-anak (3.34)<br>- Mandiri (PRKB.7)                                      | - Pemberian tugas menyanyi "naik becak"   | gitar, lembaran lagu anak             | Unguk kerja                 |       |  |  |
| VI. KEGIATAN INTI   |   |                                       |                             |       |  |  |
| - Mencontoh bentuk (F.15)<br>- Kerja keras (PRKB.8)   | - Sudut Pembangunan<br>- Pemberian tugas "mencontoh gambar becak".                      | Alat, contoh gambar, pola becak, lem. | Hasil kerja                 |       |  |  |

|  |   |  |             |  |  |  |  |
|--|---|--|-------------|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengelompokkan bentuk dengan gambar terhadap cara mengukur tinggi (R. 2)</li> <li>- Kerja Keras (KOND 5)</li> </ul> | <b>Substansi Alam sekitar dan Pengetahuan</b><br>Pemberian tugas "mengelompokkan gambar kendaraan roda 2"   | Gambar gambar kendaraan                | Peragaan    |  |  |  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghubungkan gambar/ benda dengan kata (R. 2)</li> <li>- Bisa ingan atau gambar (R. 2)</li> </ul>                  | <b>Substansi Alam sekitar dan Pengetahuan</b><br>- Pemberian tugas "menghubungkan gambar dengan kata"   | Kartu kata, gambar gambar pesan diurai | Peragaan    |  |  |  |  |
|  | <b>VII. ISTIRAHAT</b><br>±30 Menit  |  |             |  |  |  |  |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Beristirahat</li> </ul>  |  |             |  |  |  |  |
|  | <b>VIII. KEGIATAN AKHIR ±30Menit</b>  |  |             |  |  |  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyangkutkan perbuatan perbuatan yang benar dan salah (NAM 32)</li> <li>- Jujur (PKK 2)</li> </ul>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab "tela tahlil lala lalak"</li> <li>- Evaluasi kegiatan sehari</li> <li>- Menyanyi, berdoa, salam, pulang</li> </ul> | Gambar - gambar lala lalak             | Percolongan |  |  |  |  |

Mengetahui  
Kepala TK

Jumlah Anak Mania :  
Sakit :  
Lain :  
Alfa :  
Jumlah Anak :

anak  
anak  
anak  
anak  
anak

Karangmaja,  
Guru Kelas

Sumart, N.Pd

Isa Supatijah







|  |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Berita resmi:           <ul style="list-style-type: none"> <li>melakukan kegiatan</li> <li>Menyajikan info sendiri dalam media jejalan</li> <li>Independence</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Berita resmi:           <ul style="list-style-type: none"> <li>melakukan kegiatan:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan info sendiri dalam media jejalan</li> <li>Independence</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>tujuan:           <ul style="list-style-type: none"> <li>menyampaikan info</li> <li>Menyajikan info resmi</li> <li>berupa undangan dan service of order</li> <li>Memberikan info untuk publik</li> <li>Memberikan info resmi</li> <li>diorganisir</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>II. Kegiatan hari           <ul style="list-style-type: none"> <li>Anda adalah "ambala"               <ul style="list-style-type: none"> <li>Anda ditugaskan guru</li> <li>memberikan</li> <li>penanaman</li> <li>di area sekitar</li> <li>pekerjaan</li> <li>perhitungannya</li> <li>menyediakan</li> <li>desainnya</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>data dan gambar</li> <li>di lokasi "voting"</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan           <ul style="list-style-type: none"> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> </ul> </li> </ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan           <ul style="list-style-type: none"> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> </ul> </li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan           <ul style="list-style-type: none"> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> </ul> </li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan           <ul style="list-style-type: none"> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> </ul> </li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan           <ul style="list-style-type: none"> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> </ul> </li> </ul>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan           <ul style="list-style-type: none"> <li>informasi</li> <li>Anda akan menyajikan</li> <li>informasi</li> </ul> </li> </ul>        |









|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  | <p>Metode atau<br/>teknik tertentu<br/>diciptakan<br/>dulu</p>   |  |  |  |
|  |  |  | <p>III. Penutup<br/>         * RGD (Rencana<br/>         19-2020)<br/>         * Anak dan guru<br/>         melakukan berbagai<br/>         kegiatan yang telah<br/>         ditentukan<br/>         * Anak dan guru<br/>         merasa senang dengan<br/>         kegiatan tersebut<br/>         (Rencana Kerja)</p> |  |  |  |

Mengetahui,  
Kepala TK dan SD Model

Yuliani Indaristi, M.Pd  
NIP. 196607161981004 2 002

Sesuai,  
Guru Kelas/PAK A/B

GA Wicakanti, S.Pd  
NIP. 19721122 199103 2 001







|  |   |  | III - siswa  |                  |                       |  |  |  |  |  |  |  |
|--|---|--|--|------------------|-----------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| Buatlah video<br>satu siswa<br>dalam<br>kelas dan<br>pernyataan<br>bertujuan<br>mencari<br>informasi | Dapur<br>membuat<br>sajian main<br>dalam 5,1,3<br>pasta<br>perpisah | Anak<br>sudah<br>menyebut<br>sumber<br>dalam<br>sebuah<br>pernyataan | - Dari unggun<br>- Berikan judul<br>- Main stick<br>- Beri label<br>- membuat ulat<br>- membuat saat<br>- menulis Anak-<br>- Anak Alif | Anak<br>menyebut | Observasi<br>(pencil) | 1  |  |  |  |  |  |  |
| 1  |   |  | IV. Kegiatan Akhir<br>+ 30 menit<br>Berkumpul kembali<br>sederet<br>depannya<br>Dua, satu<br>sederet                                   |                  |                       |  |  |  |  |  |  |  |
| Kategori I, Pedagogia  |   |  | Guru   |                  |                       | Kategori 20 Juni 2014<br>Duru IX Pedagogia |  |  |  |  |  |  |
| Kategori 2, PE   |   |  | S<br>1<br>A  |                  |                       | Kategori 8 PE                              |  |  |  |  |  |  |





|   |   |   |  |                             |  |                          |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|--|-----------------------------|--|--------------------------|--|--|--|--|--|--|
| Mendukung<br>perubahan<br>sistem<br>pajak (2) | Mendukung<br>perubahan<br>pajak 2.1.11P<br>BSPB<br>Kecamatan<br>Tebahang<br>Tebahang<br>Maha, Baw | Aksi nyata<br>meningkatkan<br>garam<br>dengan<br>sertifikat<br>sertifikat | Dinas Kelautan<br>dan perikanan<br>Kabupaten<br>Tebahang | Aksi<br>menyusun<br>laporan | Dinas Kelautan<br>dan perikanan<br>Kabupaten<br>Tebahang | 171<br>172<br>173<br>174 |  |  |  |  |  |  |
| D. Kelautan                                   |   |   |  |                             |  |                          |  |  |  |  |  |  |
| Mendukung<br>perubahan<br>sistem<br>pajak (2) | Mendukung<br>perubahan<br>pajak 2.1.11P<br>BSPB<br>Kecamatan<br>Tebahang<br>Tebahang<br>Maha, Baw | Aksi nyata<br>meningkatkan<br>garam<br>dengan<br>sertifikat<br>sertifikat | Dinas Kelautan<br>dan perikanan<br>Kabupaten<br>Tebahang | Aksi<br>menyusun<br>laporan | Dinas Kelautan<br>dan perikanan<br>Kabupaten<br>Tebahang | 171<br>172<br>173<br>174 |  |  |  |  |  |  |
| Mendukung<br>perubahan<br>sistem<br>pajak (2) | Mendukung<br>perubahan<br>pajak 2.1.11P<br>BSPB<br>Kecamatan<br>Tebahang<br>Tebahang<br>Maha, Baw | Aksi nyata<br>meningkatkan<br>garam<br>dengan<br>sertifikat<br>sertifikat | Dinas Kelautan<br>dan perikanan<br>Kabupaten<br>Tebahang | Aksi<br>menyusun<br>laporan | Dinas Kelautan<br>dan perikanan<br>Kabupaten<br>Tebahang | 171<br>172<br>173<br>174 |  |  |  |  |  |  |
| Mendukung<br>perubahan<br>sistem<br>pajak (2) | Mendukung<br>perubahan<br>pajak 2.1.11P<br>BSPB<br>Kecamatan<br>Tebahang<br>Tebahang<br>Maha, Baw | Aksi nyata<br>meningkatkan<br>garam<br>dengan<br>sertifikat<br>sertifikat | Dinas Kelautan<br>dan perikanan<br>Kabupaten<br>Tebahang | Aksi<br>menyusun<br>laporan | Dinas Kelautan<br>dan perikanan<br>Kabupaten<br>Tebahang | 171<br>172<br>173<br>174 |  |  |  |  |  |  |





## RENCANA KEGIATAN HARIAN

**Semester / Minggu / Hari** : 1 / II / 5  
**Tema / Sub tema** : Diri Sendiri / Panca Indra (macam-macam indra dan manfaat alat indra)  
**Hari, Tanggal** : Kamis 14 Agustus 2014  
**Waktu** : 07.30 – 10.00 WIB

| INDIKATOR  | PENDIRIKAN<br>MATERI              | TUJUAN   | KEBUTUHAN PEMBELAJARAN  | ALAT/<br>SUMBER<br>BELAJAR                 | PERILAKU<br>PERKEMBANGAN<br>ANAK                        |
|--|-----------------------------------|--|---|--|---|
|  |                                   |  | Berbicara dari masalah<br>kelas, bertanya, hilir-mudik<br>1. Kegiatan awal = 90'  |  | Alat Aspek : <b>Manis</b>                               |
|  |                                   |  | * menyiapkan masalah masalah indra<br>dan materinya<br>* berbagi cerita masalah mata anak<br>mata di depan kelas untuk<br>berbagi cerita dengan teman |  | Observasi<br>*<br>*<br>*<br>*                           |
| Dapat menyebutkan<br>alasan diri sendiri<br>yang ditunjukkan<br>oleh<br>keaktifannya | Bernilai<br>menggunakan<br>gambar | Anak mampu<br>menguraikan<br>apa-apa saja ada<br>dalam                               | Bernilai-pencapaian: Aliran 30.00<br>batuan bersama   | Peraga<br>bergambar                        | Berbicara<br>(Kodifikasi)<br>*<br>*<br>*<br>*           |
| Menguraikan<br>alasan (B 15)<br>Mengikuti lomba<br>dalam pertandingan                | keaktifan<br>sport                | Anak bisa<br>menguraikan lagi<br>hurufnya<br>anak menguraikan<br>melakukan permainan | Bernilai, Pakaian 30.00<br>Permainan Tugan Permainan<br>bergambar   | Peraga<br>bergambar<br>Peraga<br>bergambar | Berbicara<br>Mengikuti<br>Permainan<br>*<br>*<br>*<br>* |

| No. 10   | Mempilih secara bebas | Candi  | Anak dapat membedakan waktu dan kejadian sehari-hari | II. Kegiatan Istimewa + 0,5<br>AKSI IPA                       | Sifat-sifat              |
|--|-----------------------|--|--|---|--------------------------|
| Membaca dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) (K.6)              | Candi                 | Anak dapat membedakan waktu dan kejadian sehari-hari | AKSI IPA   | Pembacaan puisi, membuat benda-benda yang indah + warna, seni | Pembacaan (Mendengarkan) |
| Menggunakan dengan benar (B.2)                                       | Kerajinan             | Anak dapat menggunakan dengan rapi                   | AKSI SENI  | Membuat benda-benda kerajinan                                 | Membuat kerajinan        |
| Membaca dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) sampai 10 (K.6)    | Candi, kerajinan      | Anak dapat membaca dan menggunakan dengan benar      | AKSI MATEMATIKA                                      | Membaca buku, menghitung                                      | Membaca (Mendengarkan)   |
| Membaca dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) dengan benar (B.2) | Kerajinan             | Anak dapat menggunakan dengan benar                  | AKSI BAHASA  | Membaca buku, menghitung                                      | Membaca (Mendengarkan)   |
| Membaca dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) dengan benar (B.2) | Candi                 | Anak dapat menggunakan dengan benar                  | III. Istimewa + 0,5                                  | Membaca buku, menghitung, membuat                             | Membaca                  |
| Membaca dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) dengan benar (B.2) | Candi                 | Anak dapat menggunakan dengan benar                  | IV. Kegiatan akhir + 30'                             | Membaca buku, menghitung, membuat                             | Membaca                  |

| Panjang pendek,<br>(K.25) | panjang pendek | Ya<br>tidak | Ya<br>tidak |
|---------------------------|----------------|-------------|-------------|
|                           |                | Ya<br>tidak | Ya<br>tidak |
|                           |                | Ya<br>tidak | Ya<br>tidak |
|                           |                | Ya<br>tidak | Ya<br>tidak |

Mengetahui  
Kepala TK Negeri 1 Sleman

Sumber anak : anak  
Tidak Enak :

Sleman,  
Guru Kelas/PAK A 1

Nuzula Irawati Sri Widayati, S.Pd  
NIP: 19600308-197901-2-001

Ike Anggrawan, S.Pd, A.Pd  
NIP:



## RENCANA KEGIATAN BARIAN

**TR. ADA Diabes Ponggang**  
**Kelompok : D**  
**Banister/ Minggu : 1**  
**Tempat/ Subtema : Diri Mandiri/Anggota Tubuh**  
**Mari/ Tanggal :**

| INDIKATOR   | KEMAMPUAN PEMBELAJARAN  | TUJUAN PEMBELAJARAN  | ALAT / SUMBUH BAHAN   |
|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menuliskan permasalahan Belle (tabel, tabel, gambar, film dan kuadran di [R.11])</li> <li>- Menggambar gambar yang bermakna</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Kegiatan awal + 30 menit                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berita, masalah kelas</li> <li>- Deva belajar dan kegiatan</li> <li>- Menggabungkan anak</li> <li>- Memberi motivasi awal perolehan</li> <li>- Melakukan aktivitas belajar</li> </ul> </li> <li>- Menyanyi lagu-lagu lagu</li> <li>- Menuliskan permasalahan kelas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menggambar permasalahan film dan gambar</li> </ul>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku gambar</li> <li>- Buku panduan do'a</li> <li>- Buku gambar</li> <li>- Buku panduan belajar</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar gambar dan menyebutkan tulisan (sachet dan gambar masalah yang ada dalam masalahnya [R.12])</li> </ul>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami nilai yang menghidupkan teman yang sedang sakit</li> <li>- Memahami nilai yang menghidupkan teman yang sedang sakit</li> <li>- Menggambar masalah</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menggambar teman yang sakit</li> </ul>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak gambar</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar gambar dan menyebutkan tulisan (sachet dan gambar masalah yang ada dalam masalahnya [R.12])</li> </ul>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>II. Kegiatan inti + 80 menit                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studi dan gambar</li> <li>- Menggambar gambar dengan tulisan yang sesuai gambar masalah</li> </ul> </li> <li>- Menggambar gambar</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menggambar tulisan pada gambar dan gambar masalah</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar kerja anak</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar gambar</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar gambar</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menggambar</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar anak</li> <li>- Kertas lipat dan lem</li> </ul>   |

|  | dengan program   | tahun  |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunai: mairasi dengan taknik, nuzulul, mungil, mungil, mungil (P.05)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sifat: persembahkan, mairasi</li> <li>- Mairasi: mairasi, mairasi</li> <li>- Mairasi: mairasi</li> </ul>  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan: berbagai konsep secara terencana (BB)</li> </ul>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>III. BUKUKAN: 30 menit</li> <li>Demikian, sistem di luar mairasi, persembahkan, mairasi, mairasi, mairasi</li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mairasi: mairasi, mairasi, mairasi</li> </ul>                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan: berbagai konsep secara terencana (BB)</li> </ul>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>VI. KEGIATAN PENUTUP: 10 menit</li> <li>Membicarakan: untuk mairasi, mairasi</li> <li>Mairasi: mairasi, mairasi, mairasi, mairasi, mairasi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mairasi: mairasi, mairasi, mairasi, mairasi, mairasi</li> </ul> |

Mengabdikan  
Kendali Sekolah

Seolah-olah  
Guru

2014

SIMPON, S.Pd  
NIP. 19670605199003002

SIMPON, S.Pd  
NIP. 19670605199003002