

MODEL AKTIVITAS JASMANI YANG EDUKATIF DAN ATRAKTIF BERBASIS DOLANAN ANAK

Wawan S. Suherman | Dapan | Soni Nopembri | Nur Rohmah Muktiani



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

Tim Penyusun:

Wawan S. Suherman

Dapan

Soni Nopembri

Nur Rohmah Muktiani

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 mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72:

1. Barangsiapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksudkan dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan (2) dipidanakan 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) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, 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 5 (lima) 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



2015

MODEL AKTIVITAS JASMANI YANG EDUKATIF DAN ATRAKTIF BERBASIS DOLANAN ANAK

Cetakan Desember 2015

Penulis:

Wawan S. Suherman
Dapan
Soni Nopembri
Nur Rohmah Muktiani

Editor: Maman Suryaman

Tata Letak: Ari Setyo Wibowo

Desain Cover: Deni Satriya Hidayat

Dicetak dan diterbitkan oleh:

UNY Press

Jl. Affandi (Gejayan), Gg. Alamanda, Kompleks FT
Kampus Karangmalang, Yogyakarta

Telp. (0274) 589346

Email: unypress.yogyakarta@gmail.com

ISBN 978-602-7981-89-8

isi di luar tanggung jawab percetakan
294 hlm; 16 x 23 cm

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Illahi 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 unggulan 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 muatan buku merupakan substansi hasil penelitian dan pengembangannya.

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

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kepercayaan dan ijin 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 Temanggal, TKN 1 Wonosari, TK ABA Kauman, TKN 1 Galur, TKN 1 Sleman, TK ABA Karangmojo XVII, TK Ceria, TK IT Husnayain, TK Al Amien, dan TK lainnya yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian ini.

Ucapan terimakasih dihaturkan 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 ibu/bapak/saudara mendapat limpahan pahala yang takterhingga dari Rabb yang mahakasih.

Yogyakarta, November 2015
Penulis,

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	
BAB II TUMBUHKEMBANG ANAK YANG OPTIMAL	8
A. Pengantar	8
B. Karakteristik Siswa TK	9
C. Tumbuhkembang yang Optimal	17
D. Penutup	24
BAB III PEMBELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK	25
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	62
A. Pengantar	62
B. Dolanan Anak	64
C. Teori Bermain	68
D. Kaitan Bermain dengan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak	73
E. Pengelompokan Dolanan Anak untuk Pembelajaran	77
F. Penutup	80
BAB V MAJEDA BERBASIS DOLANAN ANAK	81
A. Pengantar	81
B. Majeda Berbasis Dolanan Anak	82
C. Langkah-langkah Penggunaan Majeda Berbasis Dolanan Anak	104
D. Penutup	104

DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	112

BAB I

PENDAHULUAN

Agar proses pengasuhan dan pengembangan di taman kanak-kanak (TK) mampu memfasilitasi tumbuh kembang anak secara optimal, para pamong TK perlu menyediakan kesempatan seluas-luasnya bagi anak untuk mengeksplorasi sumber belajar dan sumber bermain yang ada di sekelilingnya. 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, serasi, dan sesuai dengan tahapannya.

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 kemudian dinamai dengan Majeda berbasis Dolanan Anak.

Majeda berbasis Dolanan Anak dikembangkan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Borg and Gall (1983). Borg dan 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 merevisi produk berdasarkan hasil pengujian lapangan, dan (3) pengujioperasionalan model hasil ujicoba 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 basisnya. Dolanan anak tradisional banyak tersebar di DIY, tetapi tampaknya belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para pamong TK untuk wahana pembelajaran. Padahal sesuai dengan karakteristik anak didik 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 penanda 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 dipilah sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran. Bentuk pembelajaran yang memanfaatkan dolanan anak sebagai wahananya kemudian disebut dengan Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif berbasis Dolanan Anak disingkat menjadi Majeda Berbasis Dolanan Anak.

Untuk mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan model yang akan dihasilkan, penulis melakukan penelusuran terhadap beberapa dokumen sebagai berikut.

- 1) Ahmad Yunus. ed. (1980/1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*,
- 2) Sukirman Dharmamulya, dkk. (1981/1982). *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*,
- 3) Sukirman Dharmamulya, dkk. (1992/1993). *Transformasi Nilai melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*,
- 4) Christriyati Ariani, dkk. (1997/1998). *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*.
- 5) Ki Hadjar Dewantara. (2009). *Menuju manusia merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- 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 Sugito. (2001). *Identifikasi Permainan Tradisional yang Potensial untuk Mendidik Anak*.
- 8) Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati. (2011). *Permainan Tradisional Jawa Gerak 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 Ateilla 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/SD. (2007). *Pengelolaan Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dit Pembinaan TK-SD, Ditjen Mandikdasmen, 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) Moeslichatoen R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 15) Morrison, George S., (1988). *Early childhood education today*. 4th ed. Columbus: Merrill Publishing Company.
- 16) 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/kindacti.html>

Selain mengkaji sumber-sumber data primer dan sekunder di atas, tim peneliti melakukan kajian dengan mengobservasi 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 pengaman, (3) model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, (4) model pembelajaran area, dan (5) model pembelajaran berdasarkan sentra.

Kelima model yang biasa dipergunakan tetap dipertahankan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tetapi ditambah dengan menggunakan dolanan anak dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Dolanan anak yang dipergunakan dipilih 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 dolanan anak.

Hasil pengkajian pustaka, dan penelusuran di lapangan menunjukkan bahwa berbagai dolanan anak masih ada dan dimainkan pada kesempatan-kesempatan tertentu. Namun demikian, keberadaan dolanan anak di kalangan anak-anak agak tersisihkan oleh kemunculan berbagai permainan dan peralatan modern, seperti televisi, *play station*, dan berbagai peralatan

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

Banyak anak-anak yang menghabiskan waktu luangnya duduk di depan televisi atau memainkan *games* 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 *games*, mereka asyik 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.

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

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

Temanggal Purwamartani Kalasan. Hasil ujicoba skala kecil merevisi rancangan Majeda berbasis Dolanan Anak menjadi model berkerangka enam komponen. Ujicoba skala besar dilaksanakan di TKN 1 Wonosari, TK ABA Kauman Yogyakarta, TKN 1 Galur Kulonprogo, TKN 1 Sleman, dan TK ABA Karangmojo XVII. Hasil ujicoba menyempurnakan Majeda berbasis Dolanan anak dengan perbaikan panduan penggunaannya.

Sebagian besar hasil penelitian dan pengembangan tahap kedua atau ujicoba 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 sidang pembaca, buku ini disajikan dengan susunan sebagai berikut.

Bab I. Pendahuluan berisi paparan penulis untuk mengantarkan sajian tulisan agar sidang pembaca dapat mengenal dan memahami muatan buku secara umum. Pendahuluan berisi latar belakang, permasalahan atau muatan yang dibahas, dan format penyajian yang dipergunakan penulis untuk memudahkan pembaca memahami muatan buku ini.

Bab II. Tumbuhkembang anak yang optimal. Bab ini memuat dan mendiskusikan karakteristik dan proses tumbuh kembang anak TK. Kemudian, mendiskusikan 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 landasan 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 sidang pembaca lebih mengenal konsep Majeda berbasis dolanan anak sebagai salah satu model pembelajaran di TK.

Bab IV. Dolanan Anak: menyajikan bahasan tentang konsep dolanan anak, dan Teori Bermain yang mendeskripsikan para teorisi tentang kaitan antara aspek-aspek perkembangan anak dan aktivitas bermain, disertai lampiran bagaimana cara memainkan 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 komponen-komponen yang membentuk Majeda. Selain itu,

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

Dengan urutan atau format sajian seperti itu, 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 memperkaya proses pembelajaran dengan memanfaatkan atau memasukkan dolanan anak pada setiap langkah kegiatan pembelajaran, bilamana dolanan anak tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Karenanya, sebelum menyusun RKH dan mempergunakan 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 menelaah tabal daftar tema-subtema yang dipasangkan 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, muatan dan tulisan buku ini masih sangat memerlukan uluran tangan atau bantuan sidang 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 berhasil dengan baik, maka para pamong 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 ciri yang dimiliki oleh orang dewasa. Tahapan perkembangan anak perlu pula dipahami oleh pamong 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 perolehan 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. Fasilitasi tersebut berupa proses pengasuhan dan pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya sehingga anak mencapai kondisi ideal yang diidamkan. Kondisi demikian merupakan suatu kondisi yang diidamkan oleh orangtua manakala anaknya memperoleh kesempatan dan

pengalaman untuk mencapai tumbuh kembang yang selaras 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 landasan 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 Pemda DKI Jaya (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, kemandirian 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) rombongan belajar. Penjelasan ketiga kategori ciri 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), (4), dan (5) mensyaratkan 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 pelambatan antara usia 5 sampai 8 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 (1995: 15-17) menyatakan bahwa ada dua istilah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik anak, yaitu gerakan motorik 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.

Lebih lanjut, Morrison (1988: 186-187) menyatakan bahwa perkembangan motorik manusia berlangsung 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 sweeps toward an object with the whole arm; as a result of development and*

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

- *Motor development is from the cephalo 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 precedes from the proximal (midline 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 jasmaniah 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 tindakannya dengan respon dari pengasuhnya. Bagaimana orang dewasa merespon tindakan anak dan bagaimana anak memanfaatkan otonomi 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 dideskripsikan 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 indranya, disebut dengan "sensory". Anak-anak belajar merangkak dan kemudian berjalan, menunjuk 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, heteronomi moral, memandang mimpi sebagai peristiwa di luar dirinya, kurang kemampuan mengklasifikasi, kurang kemampuan untuk pengkonversian, 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 TK (Oswalt, 2010).

c. Perkembangan Bahasa

Selain perkembangan jasmani, motorik, dan intelektual, anak-anak mengalami perkembangan kemampuan bahasa. Hayakawa (dalam Morrison, 1988: 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 mengenalkan anak kepada masyarakat. Anak akan kesulitan bersosialisasi bila tidak memiliki kemampuan bahasa. Dengan demikian, orang tua dan sekolah harus bertanggungjawab untuk menyediakan kesempatan optimal bagi pemerolehan bahasa.

Selain mengalami peningkatan pengetahuan morfologi, juga anak mengalami percepatan penambahan pengetahuan semantik atau makna. Kosa 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 5 tahun belajar kata, anak usia 6 tahun tidak mengalami pelambatan penguasaan kata. Menurut perkiraan, rerata anak pada usia ini menguasai sekitar 22 kata baru per hari.

Santrock (2007: 72) menyatakan bahwa perbedaan paling mencolok antara kemampuan berbahasa anak usia 2 tahun dan kemampuan berbahasa anak usia 6 tahun adalah kemampuan pragmatiknya. Anak usia 6 tahun jauh lebih lancar berbicara ketimbang anak usia 2 tahun. Beberapa perubahan dalam aspek pragmatik terjadi pada masa usia prasekolah. 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 mensintesis Teori Freud dan teorinya sendiri menjadi suatu teori yang disebut *the "psychosocial" stages of human development*.

Crain (2007: 428-429) menyatakan bahwa Erikson memetakan delapan tahapan kehidupan manusia dan menunjukkan 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 harapan: rasa percaya – tidak percaya), (2) 1 – 3 tahun (tahapan kehendak: otonomi – rasa malu), (3) 3 – 6 tahun (tahapan tujuan: inisiatif – rasa bersalah), (4) 6 – 11 tahun (tahapan kompetensi: kegigihan/industri – inferioritas), (5) masa remaja (tahapan kesetiaan: identitas – kebingungan peran), (6) dewasa muda (tahapan cinta: keintiman – isolasi), (7) dewasa (perhatian: semangat berbagi – penyerapan diri dan stagnasi), dan (8) usia senja (tahapan hikmat: integritas ego – rasa putus asa).

Erikson (Oswalt, 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 *initiative 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 pengontrolan diri dan merasa bersalah yang berlebihan atas tindakannya, dan pendekatan keragu-raguan 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 2-7 tahun merupakan masa yang penting dalam perkembangan anak manakala perkembangan akan dikaitkan dengan pengaruh lingkungan dan budaya. Bronfenbrenner menjelaskan bahwa faktor genetika anak yang dipengaruhi secara biologis oleh sifat-sifat kepribadian berinteraksi dengan faktor lingkungan akan mempengaruhi seberapa jauh anak-anak berkembang. Semakin banyak dorongan dan pengasuhan 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.

e. Perkembangan Sosioemosional

Selain mempertimbangkan perkembangan psikososial anak, pendidikan TK perlu memanfaatkan konsep perkembangan sosioemosional 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, baik untuk anak laki-laki maupun perempuan mempunyai perasaan harga diri yang tinggi saat anak-anak tetapi kemudian menurun pada masa remaja awal. Perhargaan diri anak gadis turun dua kali lebih besar daripada anak laki-laki selama masa remaja. Penurunan tersebut disebabkan oleh gejolak 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 mengusulkan 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 relasi teman 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 (prakonvensional, konvensional, dan pasca 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, klarifikasi nilai, dan pendidikan moral kognitif. Pembelajaran berbentuk layanan terpadu semakin penting diberikan oleh sekolah.

Berkaitan dengan perkembangan moral, anak-anak mengalami perkembangan nilai-nilai keagamaan. Mansur (2009: 46) menyatakan bahwa ada pendapat yang mengatakan bahwa anak dilahirkan bukanlah sebagai makhluk yang religius, bayi sebagai manusia dipandang dari segi bentuk dan bukan kejiwaannya. Namun, ada pula yang menyatakan bahwa anak sejak lahir telah membawa fitrah keagamaan. Fitrah itu baru berfungsi di kemudian hari melalui proses bimbingan dan latihan setelah berada pada tahap kematangan.

Lebih lanjut Mansur (2009: 48-49) menyatakan bahwa belum terlihat adanya tindak keagamaan pada diri anak disebabkan oleh kebelumsempurnaan beberapa fungsi kejiwaan yang menopang kematangan keberfungsian instink 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 menunjukkan 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 emosional, 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 58 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 bahasan 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, bahasan 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 frase 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 dari sisi perubahan kualitas (kembang=perkembangan). Dari sisi istilah, tumbuh mengandung makna perubahan kuantitas yang dialami oleh anak, seperti penambahan tinggi, berat, dan ukuran tubuh. Kembang (perkembangan) mengandung makna bahwa anak mengalami pengembangan secara kualitatif dalam kemampuan motorik, kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa, kompetensi psikososial, ranah sosioemosional, dan ranah moral.

Apa 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 dari lingkungan baik internal keluarga maupun lingkungan eksternal. Fasilitasi 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 serasi dan selaras dengan minat dan kebutuhannya. Tumbuh kembang yang optimal merupakan istilah untuk menunjukkan bahwa anak mencapai tumbuh kembang semua ranah perkembangan yang dimilikinya sehingga ia memiliki tingkatan *performance* yang ideal. Kondisi tersebut merupakan landasan yang kokoh dan bekal kesiapan 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. Rincian nilai-nilai dari enam aspek perkembangan anak adalah sebagai berikut.

- 1) Nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, 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 terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan; (b) motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam

berbagai bentuk; dan (c) kesehatan dan perilaku keselamatan, 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, berinisiatif, berencana, dan mengenal 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, menyenangkan dan menghargai bacaan; (b) mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan (c) keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru 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 sesama; dan (c) perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.
- 6) Seni meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan,

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

2. Proses Pendidikan yang Mendukung Tumbuh kembang yang Optimal

Salah satu faktor kunci dalam fasilitasi 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 fisik dan psikososial anak mengalami keteraturan selama masa usia dini. Selama masa pembentukan, anak-anak mengalami ketergantungan dan perkembangan yang menakutkan. Paradigma “Perkembangan” dilandasi oleh Teori Perkembangan. Teori ini percaya bahwa pembentukan pada 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 kondisi potensial yang berada dalam kepekaan 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. Kematangan dan lingkungan mempengaruhi proses belajar yang dialami anak. Pendidikan

harus memperhatikan minat, kebutuhan, dan tahapan perkembangan anak.

Salah satu model kurikulum yang mempergunakan paradigma “Perkembangan” adalah *Developmentally Appropriate Practices (DAP)*. Kurikulum DAP dikembangkan oleh *the US National Association for the Educational of Young Children (NAEYC)* pada tahun 1980-an. Kurikulum DAP disusun berdasarkan teori bermain dan pendidikan informal bagi anak usia dini. Kurikulum DAP dipengaruhi oleh teori Piaget yang menekankan pada penghargaan 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 fasilitasi dari lingkungannya agar anak mengalami tumbuh kembang yang optimal. Fasilitasi 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 pengembangan dan pembiasaan 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 aman dan nyaman bagi anak, sehingga anak kerasan 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 berpikir, berperasaan, berkomunikasi dan bertindak dalam kerangka hubungan sosial yang memiliki konteks *setting* 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 ciptaan manusia untuk mengatur kehidupan anak-anak.
- 8) Kultur anak usia dini sangatlah sosial, terekspresikan 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 konteks multi etnik, dan budaya.
- 10) Penetapan kualitas pendidikan TK tidak dapat dilakukan secara sepihak, tetap (*fixed*), dan hanya diresepkan 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 alami dan layak bagi anak-anak. Namun, konsensus universal tidak akan membuat keyakinan tersebut, atau mengatur pelaksanaannya, tanpa memperhatikan aspek budaya.
- 11) Pembelajaran merupakan hak dan proses pengembangan kapasitas anak secara berkelanjutan. Pengembangan kapasitas anak secara berkelanjutan (*evolving capacities*) dapat diinterpretasikan dari tiga konsep, yaitu: konsep perkembangan – pemenuhan hak anak untuk mengalami perkembangan kapasitas secara optimal; konsep emansipatori – memahami dan menghormati kapasitas anak yang berlangsung secara

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

NAEYC (dalam McLachlan, Fleeer, 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 peng-individual-an 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 serasi dengan keluarga anak;
- 6) Mendukung perkembangan dan belajar anak secara individual, dan memahami bahwa anak lebih baik dipahami dengan mempertimbangkan konteks keluarga, budaya, dan masyarakatnya; dan
- 7) Menunjukkan pemahaman atas profesi pendidikan anak usia dini, dan menetapkan komitmen 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 pengembangan 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 fasilitasi yang memadai dari orangtua, sekolah, dan masyarakat. Bagi siswa TK, pemberian kesempatan dan fasilitasi lebih banyak dikerjakan oleh sekolah, kemudian didukung oleh orangtua dan masyarakat, berupa proses pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Agar para guru dapat menyediakan kesempatan dan fasilitasi 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 kompetensi tentang bagaimana menyediakan proses pendidikan yang mendukung tumbuh kembang yang ideal.

Tumbuh kembang yang ideal adalah kondisi ideal yang dicapai anak berkat pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Anak mengalami pertumbuhan kuantitas jasmani, seperti berat dan tinggi, dan mencapai perkembangan kualitas kemampuan motorik, kemampuan kognitif, kemampuan bahasa, ranah psikososial, ranah sosioemosional, dan ranah 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 mencurahkan 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.

Permendiknas nomor 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD mengatur standar pembelajaran di TK. Pembelajaran di TK memiliki kekhasan yaitu proses pengasuhan dan pengembangan yang sesuai dengan minat dan tahapan perkembangan anak. Mansur (2009: 128-129) menyatakan bahwa pembelajaran di TK didasarkan atas tugas perkembangan anak yang selaras dengan tahapan perkembangannya. Program pembelajaran TK merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Muatan program kegiatan belajar adalah bahan-bahan pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai kemampuan yang hendak dikembangkan. Muatan 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 bertahap, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan. Selain itu, pembelajaran di TK memiliki lama dan waktu belajar tertentu yang disesuaikan dengan karakteristik anak-anak, dan untuk mengefektifkan proses pembelajaran anak-anak dikelompokkan menjadi dua kelompok belajar berdasarkan usianya. Kelompok A yang mewadahi anak usia 4 -5 tahun, dan Kelompok B yang menampung 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 fungsi tersebut, proses pembelajaran di TK perlu memperhatikan landasan pembelajaran berikut: (1) bidang 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 bertahap, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan. Direktorat Pembinaan PAUD (2011: 26) menetapkan bahwa bidang pembentukan perilaku merupakan aktivitas yang dilakukan secara berkelanjutan dan ada dalam kehidupan keseharian anak. Bidang ini melingkupi 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 kreativitas 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 5 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 difasilitasi dengan aturan yang sesuai, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan sifat anak-anak, serta memberi kesempatan anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Selain itu, pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan tematik dan terintegrasi serta mengacu pada ciri-ciri 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 berdasarkan landasan pemikiran bahwa perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan. Hal ini bermakna bahwa kemajuan perkembangan satu ranahakan 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 pengaman, model pembelajaran berdasarkan sudut kegiatan, model pembelajaran area, dan model pembelajaran berdasarkan sentra dan saat lingkaran. Walaupun ada beberapa ragam model pembelajaran, tetapi model-model pembelajaran tersebut memiliki langkah-langkah pembelajaran yang relatif sama dalam praktik keseharian, 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 rinci, diskusi model pembelajaran disajikan pada bagian “Model Pembelajaran” pada bagian berikut dari Bab ini.

Pengorganisasian kegiatan pembelajaran dilaksanakan (1) di dalam ruang/kelas atau di luar ruang/kelas, (2) dalam suasana yang menyenangkan, (3) pengelolaan 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).

4. Teori Belajar

Proses pembelajaran di TK menitikberatkan pada pembiasaan atau pengembangan pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, serta pengenalan budaya sekolah. Wood & Attfield (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 sosio-kultural, anak dapat belajar dengan memanfaatkan motivasi internal dan kemampuan yang dimiliki, sertabelajar 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 pembiasaan di TK akan lebih efektif apabila guru memiliki pemahaman yang memadai 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 dibahas 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 turunannya pada tahun 1971, dan diikuti oleh Ann Gentile mengembangkan aplikasi pembelajaran keterampilan motorik yang disajikan pada Quest tahun 1972 (Magill, 2015)

Magill (1993: 59-60) menyatakan bahwa Fitts & Posner membagi belajar motorik menjadi tiga tahapan. Pertama, tahap kognitif yang ditandai dengan sejumlah kesalahan dalam melakukan gerakan dan biasanya kesalahan yang dilakukan berupa gerakan motorik kasar. Kedua, tahap asosiatif yang ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan gerak. Gerakan yang dilakukan sudah cukup terkoordinasi dengan baik. Pembelajar 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 seolah-olah tanpa dipikirkan.

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

sebenarnya, tahap ini sama dengan tahapan kognitif dan asosiatif Fitts & Posner, dan (2) tahap motorik yang sama dengan tahap otomatis milik Fitts & Posner. Teori lain yang perlu diperhatikan dalam pendiskusian 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 istilah *schema* 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 *schema* (kerangka kognitif atau kerangka referensi). Cherry (2010) menambahkan bahwa Piaget mendefinisikan *schema* 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 kemanfaatan skema dalam perkembangan kognitif, dan menjelaskan bagaimana proses perkembangan atau pencapaiannya. Sebuah skema dapat didefinisikan sebagai seperangkat representasi dunia dan mental yang terhubung. Keduanya dipergunakan untuk memahami dan merespon situasi yang dihadapi. Asumsinya adalah kita menyimpan representasi mental dan menggunakannya ketika membutuhkannya. Selanjutnya, Piaget memandang bahwa perkembangan intelektual sebagai suatu proses adaptasi (penyesuaian)

terhadap dunia. Dua proses yang bertanggungjawab atas cara anak mempergunakan dan mengadaptasi skema mereka, yaitu: asimilasi (*assimilation*) dan akomodasi (*accommodation*). Asimilasi terjadi manakala seorang anak mempergunakan skema (pengetahuan) yang sudah dimiliki untuk mempelajari pengetahuan (objek atau situasi) baru. Akomodasi terjadi ketika skema (pengetahuan) 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 dihadapinya, anak-anak mengorganisasikan secara kognitif pengalaman 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 inheren dari perkembangan anak. Setelah mempelajari cara menggunakan suatu alat, anak-anak akan mengaitkan-ngaitkan 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 mengintegrasikan dan mengoordinasikan 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 equilibrium pemikiran. Piaget percaya bahwa ada gerakan kuat antara keadaan equilibrium kognitif dan disequilibrium saat asimilasi dan akomodasi bekerja sama dalam menghasilkan perubahan kognitif. Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak terus menerus menghadapi kasus yang berlawanan dan ketidakkonsistenan.

Vygotsky mengembangkan Teori *Scaffolding* dan *Zona of Proximal Development (ZPD)* yang menjelaskan perkembangan belajar anak yang dikaitkan dengan bantuan orangtua 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 sosiokultural.

Lebih lanjut, Santrock (2007: 62) menyatakan bahwa untuk melengkapi ketiga klaim dasarnya, Vygotsky mengajukan konsep *ZPD*. *Zona perkembangan proksimal* 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 sendirian 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 orangtuanya.

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 “pembicaraan batin” (*inner speech*) atau “pembicaraan pribadi” (*private speech*). Pembicaraan pribadi adalah alat penting bagi pemikiran selama masa anak usia dini. Vygotsky percaya bahwa bahasa dan pikiran pada awalnya berkembang secara terpisah tetapi kemudian bergabung (Santrock, 2007: 63).

c. Teori Perilaku (Behavioristik)

Teori behavioristik berasal dari teorisi tradisi Lockean – yang menekankan pada proses tingkah laku dibentuk dari luar, oleh lingkungan eksternal. Crain (2007: 263-300) menyatakan bahwa bapak teori belajar modern adalah Ivan P. Pavlov. Pavlov memulai karyanya yang terkenal tentang reflex-refleks yang terkondisikan (*conditioned reflexes*). Minat ini menguat lewat penemuan tak disengaja tentang sifat air liur pada anjing. Biasanya, anjing akan meneteskan air liur saat makanan menyentuh lidahnya – ini reflex 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 langkah-langkah kaki mendekat.

Pavlov mengembangkan teori pengkondisian klasik (*classical conditioning*) berdasarkan penelitian 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 reflek sebab saliva muncul 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 (metronome) (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 mengeluarkan air liur jika melihat makan. Sebaliknya, cahaya lampu merupakan stimulus yang dikondisikan (*conditioned stimulus = CS*) – efeknya 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 (Crain, 2007: 268-270). Watson adalah seorang behavioris – ia menyatakan bahwa psikolog mestinya 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 suara keras yang mengejutkan. Dampaknya, walaupun pemunculan tikus tidak dibarengi dengan suara mengejutkan tetapi anak kecil sudah ketakutan ketika melihat tikus. Akhirnya, rasa takut anak kecil yang dikondisikan kepada tikus merembet kepada segala sesuatu yang berbulu.

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

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

adalah BF. Skinner (Crain, 2007: 276-278). Skinner adalah seorang *behaviorist* yang ketat. Namun berbeda dengan Watson, model utama pengkondisian Skinner bukan Pavlovian. Respons-respons 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 bising 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 memerhatikan keterbatasan pengkondisian klasik, dia mengeksplorasi 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, pembentukan, pengaruh stimuli pembeda dan faktor-faktor lainnya. Lebih jauh lagi Skinner membuktikan dengan tegas pentingnya kepraktisan ide-idenya.

Dalam proses tersebut, Skinner banyak mengundang kontroversi atau tentangan dari berbagai pihak. Bagi sebagian pakar, metodenya dinilai mendukung praktik otoritarian – karena dia melegitimasi 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 Gessel (1880 – 1961). Gessel (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 Gessel dengan *Kematangan*.

Ciri menakutkan perkembangan kematangan selalu terjadi dalam urutan tertentu. Urutan perkembangan kematangan yang diarahkan oleh cetak biru genetik, tidak pernah berjalan terbalik. Jantung selalu menjadi organ pertama yang berkembang dan berfungsi. Sesudah itu, sel-sel yang berbeda-beda mulai membentuk system syaraf utama dengan cepat –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-menuju-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 Gessel berkeyakinan bahwa lingkungan mempengaruhi perkembangan kematangan seseorang, ia sangat menentang upaya mengajarkan hal-hal yang jauh di luar jadwal pertumbuhan anak-anak. Anak-anak akan duduk, berjalan, dan berbicara bila mereka telah siap, manakala sistem syaraf mereka telah cukup matang. Ketika saatnya tiba, anak-anak akan sanggup 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. Gessel memperingatkan agar jangan sampai terjadi ketidaktepatan pengajaran atau pengasuhan supaya tidak terjadi ketegangan antara guru dan anak.

Gessel (Crain, 2007: 35-39) selanjutnya menyatakan bahwa manusia memiliki prinsip perkembangan lainnya, yaitu jalinan timbalbalik, 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 kaki. Asimetri fungsional adalah kemampuan manusia untuk berfungsi lebih efektif dari satu sudut pandang atau satu sisi. Melalui proses jalinan imbal-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 dirinyalah, manusia memiliki kemampuan organisme untuk mempertahankan seluruh integrasi kesetimbangannya. Karena proses pengaturan diri secara intrinsik yang dimilikinya, kadang-kadang menyebabkan anak-anak menolak untuk diajari hal-hal yang asing bagi mereka.

e. 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. Keterampilan 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) kinestesis tubuh, (5) spasial, (6) naturalis, (7) interpersonal, dan (8) intrapersonal.

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

dimulai dengan kemampuan membuat pola dasar, misalnya kemampuan untuk membedakan tinggi-rendahnya nada dalam kecerdasan musikal. Semua kemampuan mentah ini muncul secara universal dan lebih mendominasi dalam tahun pertama kehidupan. Tahap berikutnya, kecerdasan dihadapi 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 pengaturan pendidikan formal.

f. Teori Pemerolehan Bahasa

Salah satu teori yang menyatakan bahwa manusia 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 kecil 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 memprosesnya untuk menyusun aturan gramatikal. Fakta bahwa anak-anak mengembangkan kalimat yang belum pernah mereka dengar sebelumnya sering dikutip sebagai alat bukti adanya kemampuan bawaan (*innate ability*) (Crain, 2007: 521). 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 tesis bahwa 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 tanpa sadar menyerap bahasa dari lingkungannya. Periode sensitif kedua berlangsung pada usia tiga tahun sampai usia 8 tahun. Selama periode ini, anak berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan berbahasanya dan belajar bagaimana menggunakan kekuatan berkomunikasi (Nichols, 2010).

g. Teori Keterikatan (*Attachment*)

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

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

Lebih lanjut, Bretherton (2010) menyatakan bahwa Bowlby adalah orang pertama kali yang mengeluarkan Teori Keterikatan secara formal. Teori ini dikembangkan dari konsep etnologi dan psikologi perkembangan. Teori ini pertama kali dipresentasikan di *The British Psycholanalytical 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 perkabungan. Kelima makalah tersebut merupakan cetak biru dari dasar-dasar Teori Keterikatan. Secara ringkas, Teori *Attachment* disajikan 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 in [social 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 (familiar people) 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 mengembangkan 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*, ditemukan kemudian.

h. Teori Ekologi Perkembangan Manusia

Bronfenbrenner mengembangkan teori yang mengaitkan pengaruh budaya dan lingkungan terhadap perkembangan anak. Berns (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 mewadahi interkoneksi antar manusia dan lingkungannya, termasuk proses psikologis, sosial, dan kultural sepanjang waktu. Menurut Teori Bioekologi 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 khusus, seperti keluarga, sekolah, teman sejawat, atau masyarakat. Keluarga merupakan lingkungan yang memberikan pengasuhan, pengaruh, dan berbagai kesempatan. Anak yang tidak diasuh atau disayangi secara memadai akan bermasalah dalam perkembangannya. Selain oleh keluarga, anak akan dipengaruhi oleh teman sebaya, masyarakat atau tetangga 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 terhadap anak tergantung 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 sosialisasi

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

Struktur dasar ketiga adalah sistem ekso. Berns (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 mikronya.

Sistem makro adalah konteks sosio-kultural yang lebih besar tempat anak hidup. Berns (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 evolusi sistem eksternal yang berlangsung sepanjang waktu atau pembentukan pola kejadian dan transisi lingkungan berlangsung sepanjang kehidupan. Perubahan temporal tersebut menghasilkan kondisi baru yang mempengaruhi perkembangan anak. Contohnya, penembakan di sebuah sekolah Colorado mempengaruhi prosedur keamanan dalam sekolah, menyebabkan pemasangan pendeteksi logam, pengangkatan penjaga keamanan (satpam), dan penerapan "zero tolerance" bagi siswa yang agresif (Berns, 2004: 19).

Wood & Attfield (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 sosio-kultural, anak dapat belajar dengan memanfaatkan motivasi internal dan

kemampuan yang dimiliki, sertabelajar akan lebih efektif bila difasilitasi oleh orang yang lebih berpengetahuan dan didukung oleh lingkungan belajar.

Menurut Vygotsky, 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 pembiasaan 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 mengenali kelebihan dan kebutuhan peserta didik serta mengawasi kemajuannya manakala pembelajaran sedang dan telah berlangsung.

Chen & McNamee (Roopnarine & Johnson, 2011: 265) menyatakan bahwa salah satu tugas tersulit 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 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 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 (Morrison, 2012: 158). Direktorat Pembinaan PAUD (2011: 31 – 33) menyarankan agar penilaian di TK dilakukan melalui pengamatan, penugasan, unjuk kerja, pencatatan anekdot, percakapan/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, pengasuhan, dan pendidikan. Informasi yang diperoleh perlu diolah, dilaporkan dan ditindaklanjuti.

Anita Yus (2011: 65-92); dan McLachlan, Fleer, & 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 intelegensia, 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, time sampling, even 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 siswasaat melakukan suatu kegiatan bermain dan belajar; (2) pencatatan (*recording*): proses mendokumentasikan (mencatat) berbagai kegiatan atau kegiatan tertentu yang teramati dengan baik, (3) pengkajian (analisis) 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 laporan 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 tahapan perkembangan anak.

Yuliani N. 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 Mandikdasmen 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. Pemanfaatan sensori dan pancaindera dalam proses pembelajaran, anak belajar melalui sensori dan panca inderanya, karenanya pembelajaran harus mampu memanfaatkan sensori dan panca indra anak dan pembelajaran harus pula memberi kesempatan bagi sensori dan panca indra 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 stimulasi 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 pentahapannya melalui cara dari sederhana ke rumit, dari konkrit ke abstrak, dari gerakan ke verbal, dan dari ke-aku-an ke rasa sosial.

5. Pemanfaatan lingkungan, anak belajar dari lingkungannya karenanya pembelajaran diseyogyakan memanfaatkan lingkungan dan mendekatkan 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 pengkondisian sesuai dengan sifat anak, maka stimulasi harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh ranah potensi anak dapat mengalami tumbuhkembang secara berkelanjutan.
7. Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya 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 diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan 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 betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan. Ruang dan lingkungan

fisik 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 bila memungkinkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Setiap episode pembelajaran diarahkan untuk menstimulasi perkembangan seluruh potensi anak. Karenanya, proses pengasuhan 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 dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan beragam benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran jika dimungkinkan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kelancaran kegiatan, misalnya VCD, televisi, computer, 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 ceplac-ceplos.
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. Penyediaan 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 mempergunakan 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 memandang perlu untuk menyampaikan definisi metode pembelajaran menurut beberapa ahli. Nana 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 Sutikno (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 diartikan 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 diartikan 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, Moeslichatoen (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 bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius,

luwes, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan dengan dunia orang dewasa. Bermain memiliki makna penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Frank dan Caplan menyatakan bahwa bermain memiliki 16 makna bagi anak-anak. Oleh karena bermain memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan anak-anak, pemanfaatan kegiatan bermain merupakan keharusan bagi TK dan tidak boleh diabaikan sama sekali. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar (Moeslichatoen, 2004: 24-25).

2. Metode Karyawisata

Melalui karyawisata, anak TK akan memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung (Hildebrand, 1986). Karyawisata membawa anak ke objek-objek tertentu sebagai pengayaan pengajaran, pemberian pengalaman belajar yang tidak diperoleh anak di ruang kelas (Welton dan Mallon, 1981), dan memberikan kesempatan anak untuk mengobservasi dan mengalami sendiri dari dekat (Foster dan Headleys, 1959). Melakukan karyawisata bermakna penting bagi perkembangan anak karena karyawisata dapat membangkitkan minat anak, memperluas perolehan informasi, dan memperkaya lingkup program kegiatan belajar anak, seperti melihat beragam hewan, mengamati proses pertumbuhan, tempat-tempat khusus dan pengelolaannya, berbagai macam transportasi lembaga social dan budaya (Moeslichatoen, 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 ketrampilan berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan keterampilan melakukan kegiatan bersama, dan meningkatkan kemampuan menyatakan perasaan, dan gagasan atau pendapat secara verbal (Moeslichatoen, 2004: 26)

4. Metode Bercerita

Bercerita merupakan cara untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Gordon dan Browne, 1985). Bercerita juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Keterlibatan anak dengan dongeng yang diceritakan akan memberikannya 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 meneruskan cerita, menceritakan dongeng, bercerita dengan menggunakan papan flannel, bercerita dari majalah bergambar, bercerita melalui filmstrip, cerita melalui lagu, dan cerita melalui rekaman gambar (Moeslichatoen, 2004: 26-27).

5. Metode Demonstrasi

Demonstrasi merupakan kegiatan untuk menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan suatu fakta/peristiwa/konsep. Dengan demonstrasi, guru menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu 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 diperagakan (Moeslichatoen, 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 topik atau suatu tema. Bagian penting dalam pendekatan proyek adalah memusatkan perhatian pada menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai sebuah topik yang dikemukakan oleh anak, guru, atau guru bekerjasama dengan anak (Gillespe, 2000; Helm & Katz, 2001). Sebagian ahli menggunakan istilah investigasi untuk melukiskan pekerjaan proyek (Seefeldt & Wasik, 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 sepenuh hati. Kerjasama dilaksanakan secara terpadu untuk mencapai tujuan bersama. Metode

proyek cocok untuk mengembangkan ranah kognitif, social, motorik, kreatif, dan emosional (Moeslichatoen, 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 untuk diselesaikan 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 (Moeslichatoen, 2004: 28-29).

E. Model Pembelajaran TK

Pembelajaran di TK merupakan proses pembiasaan 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. Konsepsi model pembelajaran perlu dibahas secara rinci agar tidak terjadi kesalahpahaman dan terjadi kesamaan persepsi dalam pengkajian dan pendiskusian model pembelajaran. Selain itu, pembahasan tentang konsepsi model pembelajaran diperlukan sebagai landasan untuk membahas Majeda berbasis Dolanan 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 diawali dengan penetapan silabus, kemudian dikembangkan menjadi: program semester (promes), satuan kegiatan mingguan (SKM), dan dirinci ke dalam Rencana kegiatan harian (RKH). Karenanya, 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 (2012: 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 motivasi.

Joyce, Weil, dan Calhoun (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 mendorong anak untuk berinteraksi dalam pembelajaran agar terjadi perkembangan pada diri anak. Komponen model pembelajaran meliputi (1) konsep, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi/tema-subtema, (4) langkah-langkah pembelajaran, (5) alat/sumber 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/tema 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

pengaman, (3) model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, (4) model pembelajaran area, dan (5) model pembelajaran berdasarkan sentra. Kelima model pembelajaran memiliki landasan teori belajar, fokus 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 merintis 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. Sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia cukup terbatas dan kurang memperhatikan minat dan kebutuhan tumbuh-kembang 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 tekun 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 Pengamanan

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 pengaman. Untuk mengantisipasi kebutuhan yang beragam, dalam lokasi kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang bervariasi, sering diganti sesuai dengan tema/sub tema.

Kegiatan belajar dimulai dengan kegiatan pendahuluan secara klasikal dalam rangka memilahi pembelajaran dan mengaktifkan perhatian siswa. Kemudian, kegiatan inti berisi 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, krtetivitas, dan kebiasaan kerja keras, dan hidup sehat. Kegiatan inti diselingi dengan istirahat dan makan siang. Waktu istirahat yang tersisa 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, maket tempat-tempat ibadah, dan peralatan yang menunjang pemahaman anak terhadap agama dan keberagamaannya.
- 2) Sudut keluarga: untuk mengenalkan 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 boneka, dan peralatan rumahtangga lainnya.

- 3) Sudut alam sekitar dan pengetahuan: untuk mengenalkan dan memahami anak kepada alam sekitar dan pengetahuan disajikan aquarium, display benda-benda atau objek pengetahuan, kerang, biji-bijian, bebatuan, dedaunan, neraca, kaca pembesar, magnet, kompas, dan peralatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya,
- 4) Sudut pembangunan: 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 disatukan 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 Berdasarkan 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 menghormati keragaman budaya yang menitikberatkan pada (1) pengembangan pengalaman belajar pribadi setiap anak, (2) fasilitasi 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 esensial 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 mempergunakan 10 area sebagai tempat pembelajaran. Ke-10 area tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Area Agama: mendisplay maket tempat ibadah, tata cara peribadatan, alat dan peralatan peribadatan agama Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Budha, Kong Hochu.
- 2) Area Balok: menyediakan berbagai bentuk, jenis, ukuran, dan warna balok, leggo, lotto sejenis dan berpasangan, berbagai jenis miniatur alat transportasi, rambu-rambu lalu lintas, berbagai jenis-ukuran-warna kardus.
- 3) Area Bahasa menyediakan kartu nama-nama hari, kartu kategori, kartu gambar berseri, buku-buku ceritera, boneka tangan, panggung boneka, papan panel, macam-macam amjalah anak-anak, surat kabar.
- 4) Area Drama menyediakan berbagai properti untuk bermain peran, seperti tiruan berbagai pakaian profesi, peralatan rumah tangga, peralatan listrik, peralatan pertukangan,
- 5) Area Berhitung/Matematika menyajikan alat dan peralatan untuk belajar berhitung dan matematika, seperti lambang bilangan, kepingan geometri, kartu angka, puzzle, pohon hitung, ukuran panjang-pendek, ukuran tebal-tipis, penggaris meteran, beragam jam.
- 6) Area IPA menyediakan beragam tiruan khewan, gambar-gambar pertumbuhan dan perkembangan tanaman (biji-bijian, bunga-bunga, umbi-umbian), khewan, dan manusia, contoh bebatuan 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, gamelan, gendang, rebana, seruling, dan harmonika. Sebaiknya, alat musik yang disajikan disesuaikan dengan kekhasan daerah masing-masing.
- 8) Area Seni/Motorik menyiapkan anak untuk mengembangkan kecakapan seni dan kemampuan fisik motorik, seperti meja gambar, krayon, pensil warna, spidol warna, buku gambar, kertas lipat, kertas koran, lem, gunting kertas warna, kertas kado, dan peralatan bermain lainnya.

- 9) Area Pasir dan Air menyuguhkan bak pasir, bak air, aquarium, ember kecil, gayung/ciduk, botol-tabung-cangkir plastik, cetakan-cetakan, dan penyiram 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, kerta folio 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, memberi salam dan berdoa. Kemudian, anak melaksanakan kegiatan inti 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 inti diselingi dengan istirahat dan makan. Kegiatan belajar ditutup dengan kegiatan akhir secara klasikal.

5. Model Pembelajaran Berdasarkan Sentra dan Saat Lingkaran (*Beyond Center and Circle Time = BCCT*)

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

Dalam pendekatan BCCT, 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 dikenal 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 dilengkapi 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 BCCT, kecerdasan jamak 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 sains Sentra bahan alam, untuk mengembangkan kecerdasan natural anak.
- 2) Sentra balok, berbagai macam balok dalam berbagai bentuk, ukuran, warna, dan tektur disediakan dalam sentra ini, anak dapat memilih balok yang sesuai dengan minat dan tugas belajar yang harus dikerjakannya.
- 3) Sentra seni, sentra ini memfasilitasi dan memperluas pengalaman anak untuk mewujudkan ide, gagasan dan pengalaman 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: permainan menanggapi

rangsangan lewat panca indera yang menghasilkan gerakan sebagai reaksi. Misalnya: menakar air, meremas kertas bekas, menggantung, dan lain-lain; (b) bermain peran: bermain peran makro (besar), bermain peran mikro (kecil), bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi (bermain drama), bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang telah dimiliki; dan (c) 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 mendorong kemampuan intelektual anak, gerakan otot halus, koordinasi mata tangan, belajar ketrampilan sosial (berbagi, bernegosiasi dan memecahkan masalah).
- 6) Sentra agama untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan beragama, keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa.
- 7) Sentra musik. Sentra ini disediakan agar dapat memfasilitasi dan memperluas pengalaman anak dalam penggunaan gagasan mereka melalui olah tubuh, bermain musik dan lagu yang dapat memperluas pengalaman, pengetahuan anak tentang irama, berirama (ketukan) dan mengenal berbagai bunyi-bunyian dengan menggunakan alat-alat musik yang mendukung misalnya ; pianika, piano, rebana dll.

F. Penutup

Proses pembelajaran di TK merupakan kegiatan pengasuhan 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 disajikan, 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 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 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 secara alami yang selaras dan serasi dengan perkembangan zaman. Tomoliyus (2012) menyatakan bahwa aktivitas jasmani merupakan kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik, dan mengembangkan ranah potensi lainnya seperti kognitif, afektif, dan sosial. Capersen, 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 serasi 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 ranah fisik/motori, 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 mengarahkannya 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 penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat bagi taman kanak-kanak dengan memanfaatkan kegiatan bermain. Berdasarkan Teori Pengembangan, anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya melalui kegiatan bermain sambil belajar (*learning by playing*). Pada hakikatnya anak senang bermain, anak sangat menikmati permainan, tanpa terkecuali. 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, 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 fasilitasi untuk mengalami tumbuh kembang secara optimal. Proses pendidikan adalah memberikan kesempatan dan fasilitasi 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 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 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. Tiada kesempatan yang terlewatkan tanpa dimanfaatkan oleh anak-anak untuk bermain. Secara alamiah dan naluriah, denyut kehidupan anak-anak ditandai oleh aktivitas bermain. Istilah permainan tradisional dalam bahasa Jawa disebut dengan dolanan. Huges (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 memainkannya, (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 (stres) malahan mereka lebih banyak mendapatkan kesenangan, (4) sifat *nonliteral*, bermain yang melibatkan elemen pengembangan keyakinan tertentu dan penyimpangan dari kenyataan untuk mememuaskan minat pemain; dan (5) pemain beraktivitas secara aktif dalam bermain, anak terlibat secara aktif baik jasmaniah maupun psikologisnya. Ditambahkan oleh Morrison (1988: 260) bahwa bermain dihargai 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 mainan terkandung dalam kegiatan tersebut dan yang secara imajinatif ditransformasikan sepadan 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 memanfaatkan aktivitas bermain dalam proses pembelajaran di TK. Dengan memanfaatkan aktivitas bermain, proses pembelajaran akan berlangsung dalam 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” (Moeslichatoen, 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 dikaji untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran TK. Selain untuk pelestarian budaya, upaya ini sejalan dengan pernyataan bahwa pembelajaran di TK harus memanfaatkan kegiatan dan contoh nyata yang dikenali oleh anak. Dolanan anak memenuhi syarat tersebut untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di TK dan DIY memiliki beragam Dolanan anak.

Agar peneliti memiliki pedoman 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 keseharian 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 keterkaitan antara bermain dan pembelajaran di TK setelah membahas definisi Dolanan anak dan Teori Bermain. Karenanya, bagaimana hubungan antar pembelajaran TK dan bermain akan dibahas sebagai landasan untuk menghantarkan pada pemanfaatan dolanan anak dalam proses pengasuhan dan pengembangan siswa TK.

Berdasarkan definisi dolanan anak dan landasan teori tersebut, peneliti mencoba menggali berbagai dolanan anak yang ada di DIY dengan cara (1) mengumpulkan berbagai dolanan anak dari kabupaten/kota DIY dengan meminta bantuan para mahasiswa, (2) mengambil tambahan informasi dari buku sumber: (a) Ahmad Yunus. ed. (1980/1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud; (b) Christriyati Ariani, dkk. (1997/1998). *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud; dan (c) Sukirman Dharmamulya, dkk. (1981/1982). *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Dekdikbud; (3) menggali tambahan informasi dari berbagai sumber laman internet, dan (4) memperoleh tambahan koleksi permainan tradisional dari Drs. Dapan, M.Kes, seorang Dosen PKR FIK UNY; (5) mengklasifikasikan jenis dolanan anak sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung, gerakan motorik yang dilakukan, 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 tergerus oleh kemajuan zaman pada masa kini. Padahal, permainan ini memiliki nilai-nilai pendidikan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Vivi 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)*.

Poerwadarminta (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. Karenanya, 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 diperagakan seperti lari, lompat atau berdasarkan kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, kelahi-kelahlian atau berdasarkan matematika dasar atau kecekatan tangan seperti menghitung atau melempar batu ke suatu lubang tertentu atau yang bersifat untung-untungan.

Pernyataan Dananjaya sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara. Ki Hadjar Dewantara (2009: 147-148) menyatakan bahwa ... Beberapa permainan anak Jawa, seperti: *sumber, gateng, dan unclang*, yang mendidik anak agar seksama (*titis pratitis*), cekatan, menjernihkan penglihatan, dan lain-lain. Kemudian juga permainan, seperti: *dakon, cublak-cublak suweng, dan kubuk* yang mendidik anak tentang pengertian perhitungan dan perkiraan (taksiran)... Selain itu, permainan *gobak, trembung, raton, cu, geritan, obrog, panahan, si, jamur, jelungan*, dan lain-lainnya yang bersifat olahraga yang tentunya akan mendidik anak dalam hal: kekuatan 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 batasan dolanan anak tersebut, penulis melakukan pengumpulan data mengenai Dolanan Anak di DIY. Penelusuran 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 PJKR yang sudah hampir lulus kuliah sehingga mereka dapat berkonsentrasi melaksanakan pengumpulan data tidak terganggu oleh perkuliahan. Untuk memperlancar 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 dicermati untuk mendapatkan Dolanan Anak yang cocok untuk menumbuhkembangkan seluruh potensi anak. Hasil penelusuran dan pengkajian menunjukkan data sebagai berikut.

- 1) Dari kota Yogyakarta, tim peneliti dapat menemukan 16 macam Dolanan anak yang biasanya dimainkan oleh anak-anak. Ke-enambelas Dolanan anak tersebut adalah: (1) Boy-Boynan, (2) Cring Crong, (3) Dakon, (4) Engklek, (5) Gobak Sodor, (6) Gotri Legenderi, (7) Jek-Jekan, (8) Kenthongan, (9) Kitiran, (10) Kotak Pos, (11) Long Bumbung, (12) Sekongan, (13) Sobyong, (14) Tawon-tawonan, (15) Udan Barat, dan (16) Ular Naga.
- 2) Dari Kabupaten Sleman, tim peneliti memperoleh 16 Dolanan yang banyak dilakukan oleh berbagai kalangan usia, sebagian besar Dolanan anak masih dapat disaksikan hingga saat ini, yaitu: (1) Ambah-ambah Lemah, (2) Bitingan, (3) Dam-daman, (4) Demok Dadi, (5) Gatheng, (6) Ingkling Gunungan, (7) Jamuran, (8) Jlong jling Kitiran, (9) Jes-jesan/Betengan, (10) Kucing-kucingan, (11) Nekeran, (12) Pak Tani, (13) Patakan Batu, (14) Samparan, (15) Tulup, dan (16) Wulungan.
- 3) Dari Kabupaten Kulonprogo, tim peneliti dapat mengumpulkan sejumlah 15 Dolanan anak yang masih dikenali oleh masyarakat Kulonprogo, yaitu: (1) Balap Karung, (2) Bedilan, (3) Bekelan, (4) Cacah Bencah, (5) Cublek-cublak Suweng, (6) Egrang Batok, (7) Kera Buta, (8) Ketapel, (9) Kubuk Manuk, (10) Kucing Tikus, (11) Layangan, (12) Lepetan, (13) Patung-patungan, (14) Polisi-polisinan, dan (15) Sunda Manda.
- 4) Kabupaten Gunungkidul mempunyai 18 Dolanan anak yang masih dipraktikkan pada saat-saat tertentu oleh anak-anak, yaitu: (1) Ancak-Ancak Alis, (2) Bakpo, (3) Bas-basan, (4) Benthik, (5) Blarak-blarak Sempal, (6) Blek Tingtong, (7) Boy-boynan, (8) Buntetan, (9) Dhukter, (10) Ganefo, (11) Gawangan,

- (12) Jirak, (13) Koko Koko, (14) Man Dobleng, (15) Ndog-dogon, (16) Pipit, (17) Rembetan, 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) Betet Thingthong, (4) Bunderan, (5) Candok Ndodok, (6) Cendak Duwet, (7) Cublak-cublak Suweng, (8) Dhakon, (9) Dhempo, (10) Dingklik Ogak-aglik, (11) Egrang Bathok, (12) Endhog-endhogan, (13) Gamparan, (14) Gangsingan, (15) Gobak Sodor, (16) Ingkling, (17) Jamuran, (18) Jethungan/Dhelikan, (19) Lompat Tali/Yeye, (20) Sobyong, (21) Timplikan, dan (22) Ular Naga.

Sesungguhnya, 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 keseluruhan dolanan anak yang disajikan sebanyak 87 permainan sudah melalui tahapan penyaringan yang menggunakan pertimbangan tersebut di atas sehingga hasilnya diharapkan tidak menimbulkan redandensi yang tidak perlu terjadi.

Selain itu, pada saat validasi ahli, Drs. Dapan, M.Kes (salah seorang Dosen pengampu “Permainan Tradisional” dari FIK UNY yang diundang pada saat FGD) menyampaikan koleksi permainan tradisionalnya. Beliau 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 dipilah 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

wahana pembelajaran di TK. Ke-92 Dolanan anak tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Ambah-ambah Lemah, (2) Ancak-Ancak Alis, (3) Bakpo, (4) Balap Karung, (5) Bandeman, (6) Bas-basan, (7) Becak-becakan, (8) Bekelan, (9) Benthik, (10) Bethet Thingthong, (11) Bitingan, (12) Blarak-blarak Sempal, (13) Blek Tingtong, (14) Boy-Boynan, (15) Bunderan/Demok Dadi, (16) Buntetan, (17) Cacah Bencah, (18) Candak Ndodok, (19) Cendak Duwet, (20) Ceteran, (21) Cring Crong, (22) Cublak-cublak Suweng, (23) Dagongan, (24) Dam-daman, (25) Dhakon, (26) Dhempo, (27) Dhukter, (28) Dingklik Ogak-aglik, (29) Dir-diran, (30) Dlosoran, (31) Egrang, (32) Egrang Bathok, (33) Endhog-endhogan, (34) Engklek/Ingkling, (35) Gajah Telena, (36) Gamparan, (37) Gandon, (38) Ganefo, (39) Gatheng, (40) Gawangan, (41) Gobak Bunder, (42) Gobak Sodor, (43) Gotri Legenderi, (44) Ingkling Gunungan, (45) Jago Pithong, (46) Jamuran, (47) Jek-Jekan, (48) Jes-jesan/Betengan, (49) Jethungan/Dhelikan, (50) Jirak, (51) Jlong jling Kitiran, (52) Kenthongan, (53) Kera Buta, (54) Kilanan, (55) Kitiran, (56) Koko Koko, (57) Kotak Pos, (58) Krepyak, (59) Krikilan, (60) Krubungan, (61) Kubuk Manuk, (62) Kucing Tikus, (63) Kucing-kucingan, (64) Lari Balok, (65) Lepetan, (66) Lompat Tali/Yeye, (67) Macanan, (68) Man Dobleng, (69) Mil-milan (Magang Lurah), (70) Mul-mulan, (71) Nekeran, (72) Pak Tani, (73) Patakan Batu, (74) Patok Lele, (75) Patung-patungan, (76) Pipit, (77) Polisi-polisinan, (78) Rembetan, (79) Samparan, (80) Sekongan, (81) Sepakbola kertas, (82) Slentikan, (83) Sobyong, (84) Sunda Manda, (85) Sur-surran, (86) Tangkap Lari, (87) Tawon-tawonan, (88) Timplikan, (89) Tujon, (90) Udan Barat, (91) Ular Naga, dan (92) Wulungan/Gowokan.

C. Teori Bermain

Manakala memperbincangkan aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak, perkembangan anak-anak, dan pembelajaran, diskusi tidak boleh melewatkan 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 dimainkan oleh anak-anak. Hughes (2010: 21) mengingatkan bahwa tidak ada satupun teori yang dapat menjelaskan secara lengkap mengenai manfaat 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 peembaharuan sesuai perkembangan iptek. 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 (cara mempromosikan perkembangan optimal secara instinktif dan alamiah) menuju teori yang membahas peran bermain dalam proses penyesuaian diri anak secara sosial, emosional, dan kultural terhadap berbagai lingkungan.

Hughes (2010: 22-25) mengklasifikasikan Teori bermain menjadi (1) Teori Klasik, (2) Teori Kontemporer, (3) Teori Modulasi Pembangkit, dan (4) Teori Kognitif Kontekstual. Ke-empat teori dibahas 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 mengeluarkan kelebihan energi yang dimilikinya. Manusia dibekali dengan sejumlah energi untuk bertahan hidup. Bila tidak dipergunakan seluruhnya untuk tujuan tersebut, energi tersebut perlu disalurkan pada saatnya. 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 memperbaharui energi, karenanya ia menyebutnya Teori Pembaharuan Energi. Patrick menjelaskan bahwa manakala anak-anak lelah dan rileks, bermain membantu mereka untuk tetap beraktivitas dan mencegah kebosanan saat mereka menunggu pasokan energi alamiah terisi kembali (Hughes, 2010: 23).

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

artikel berjudul "The contents of children's mind (1883). 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, orang berjalan merangkak (Hughes, 2010: 23).

Teori Biogenetik terakhir dikenalkan 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 saat nanti menjalankan pekerjaan rumah tangga. Namun demikian, ternyata tidak semua kegiatan bermain anak berkaitan langsung dengan kegiatan yang dilakukan pada masa dewasa (Hughes, 2010: 23).

2. Teori Bermain Kontemporer

Kelompok teori kontemporer lebih memperbaharui pandangan kelompok teori klasik yang menekankan 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 dilanjutkan oleh Erik Erikson. Teori ini menjelaskan bahwa bermain memberi kesempatan pada anak untuk mengurangi kecemasan. Dua jenis kecemasan yang dialami pada masa bayi dan anak-anak, yaitu kecemasan objektif dan kecemasan instintual. Dengan bermain, anak memiliki kesempatan untuk menghilangkan kecemasan dengan timbulnya keyakinan dan kemampuan mengendalikan lingkungan, dan mendapatkan cara yang dapat dibenarkan untuk mengeluarkan perasaan tersembunyi. Artinya, ketika bermain, anak berkembang dari hanya memiliki kemampuan penguasaan atas tubuh dan objek ditambah dengan kemampuan penguasaan interaksi sosial, sehingga mereka akan berhasil dalam mengarungi kehidupan yang lebih besar (Hughes, 2010: 27).

Teori bermain dengan pendekatan 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 menyesuakannya 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, praoperasional, 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 (*Arousal Modulation*)

Tidak seperti para ahli yang menitikberatkan pembahasan tentang bermain dari sisi motivasi eksternal, para ahli teori belajar lebih mencoba menjelaskan bermain dengan mengacu pada konsep motivasi internal, terutama konsep modulasi pembangkit. Hughes (2010: 29-30) menyatakan bahwa teori modulasi pembangkit bermain anak-anak mempremisikan 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 ketidakpastian 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 Fein (dalam Hughes, 2010: 31) menambahkan bahwa bermain bagi anak-anak merupakan penyedia berbagai stimulasi bagi organisme yang memerlukannya, meliputi stimulasi kinestetik, jasmaniah, perseptual, dan intelektual. Anak-anak saat bermain akan menghasilkan dampak baru dan pada kesempatan pertama akan membuat keuntungan dari ketidakpastian situasi baru. Namun, kemudian ketika ketidakpastian situasi berkurang, dampak bermain biasanya positif.

4. Teori Kognitif Kontekstual

Semua 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 semua budaya. Namun demikian, bagi Teori kontekstual tidaklah demikian dan meyakini bahwa perkembangan anak tidak sepenuhnya dapat dipahami tanpa mengacu kepada aspek sosiokultural dan alur historis tempat kejadian. Karenanya, 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 berkelanjutan, yang saling berinteraksi terus menerus satu dengan lainnya. Garis natural menjelaskan perkembangan dari dalamnya, dan garis sosial-sejarah menjelaskan perkembangan dari luarnya. Garis natural sangat penting selama masa dua tahun pertama kehidupan, dan garis sosial-sejarah menjadi penting mulai usia dua tahun. Vygotsky juga mengenalkan konsep *zone of proximal development*. *Zone of proximal development* adalah jarak antara kinerja nyata anak ketika bekerja sendirian dan kemampuan potensialnya 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

Barnadib (2002) menyatakan bahwa praktik pendidikan dan teori pendidikan ibarat dua sisi mata uang Ilmu Pendidikan. Keduanya hanya dapat dibedakan, tetapi tidak dapat dipisahkan, bahkan seyogyanya 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 selalu melandasi dan melatarbelakangi 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 pembimbingan secara tepat. Oleh karena itu, proses pembelajaran dalam bahasan ini sama maknanya dengan proses pengembangan.

Salah satu tujuan pembelajaran TK adalah menyediakan pengalaman yang beranekaragam 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 Cendikia, 2008). 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 asuh. Kesalahpahaman ini terus berlanjut karena adanya “market driven” yang menggerakkannya dan diamini oleh pemangku 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 memfasilitasi peningkatan kesadaran akan dirinya sendiri. Karenanya, pembelajaran di TK lebih tepat menggunakan sistem pengasuhan yang memanfaatkan bermain sebagai wahannya. Bermain merupakan wahana belajar untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan social emosional. Bermain dapat mengembangkan sifat saling menolong, berbagi, disiplin, berani mengambil keputusan dan bertanggungjawab, dan mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi.

Jane Drake (2009: 2) menyatakan bahwa para pendidik TK perlu merencanakan pemberian kesempatan bermain yang luas bagi anak-anak dalam proses pengembangan. Bermain bagi anak-anak merefleksikan keragaman dan keluasan minat dan keingintahuannya. 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 Attfield (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 kentara 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 seharusnya 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.

Morrison (1988: 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 nonserius, luwes, dan bahan mainan terkandung 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 dan tak 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 khalayannya, lingkungannya, orangtua dan keluarga serta dunia. Bermain penting manakala 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, pemanfaatan kegiatan bermain merupakan keharusan bagi TK dan tidak boleh diabaikan sama sekali. Lebih jauh Moeslichatoen (2009) menyatakan bahwa bermain tidak dapat dipisahkan dari proses pengasuhan dan pengembangan di TK karena pembelajaran di TK mempergunakan prinsip belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar.

Depdiknas (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) jasmani, 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 kebutuhan dan kepentingan terbaik anak, (5) didasarkan 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 kesehatan, gizi 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 didalamnya, waktu bagi penyelenggaraan penilaian 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 20 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 sesekali siswa diajak mengamati lingkungan di sekitar sekolah. Semuanya dilakukan sesuai dengan topik yang harus disampaikan kepada siswa. Selain melaksanakan pembelajaran, guru juga mengamati peranserta 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 dikemukakan di atas dan standar PAUD, penggunaan bermain dalam proses pembelajaran di TK berdasarkan pula pada filsafat pragmatisme yang dikembangkan oleh John Dewey. Pemanfaatan 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 kreatifitas, kemampuan mengambil keputusan, dan mampu melakukan interaksi sosial.

Namun demikian, pembelajaran di TK tidak semata-mata hanya memanfaatkan filsafat pragmatisme John Dewey, tetapi juga mempergunakan 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 Kontekstual Vygotsky, Teori Psikososial Erikson, Teori Kegiatan Bermain Smilansky, dan teori Bronfenbrenner tentang bioekologi dan sosialisasi anak dalam konteks ekologi (Tim Cendikia, 2008).

E. Pengelompokan Dolanan Anak untuk Pembelajaran

Bermain sangat berkaitan erat dengan Pembelajaran di TK karena bermain merupakan wahana 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 Dolanan anak memiliki guna atau faedah yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sukirman Dharmamulya, dkk. (1993: 46-47) menggolongkan permainan anak tradisional berdasarkan maksud yang terkandung di dalamnya menjadi (1) permainan yang bersifat menirukan suatu perbuatan, (2) permainan mencoba 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.

B.E.F. Montolalu, dkk. (2007: 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 "dolanan anak" tradisional berdasarkan maksudnya menjadi:

(1) mainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa, misalnya: pasaran, mantenan, dayoh-dayohan, membuat rumah dari batu dan pasir, membuat pakaian boneka dari kertas, membuat wayang dari janur atau rumput-rumputan, dan lain sebagainya; (2) permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan. Permainan ini dengan tidak disadari oleh anak-anak sendiri mempunyai maksud melatih kekuatan dan kecakapan jasmani. Misalnya: tarik-menarik, berguling-guling, bergulat, berkejar-kejaran, gobaksodor, gobak-bunder, bengkak, benthik-uncal, jetungan, genukan dengan gendongan, obrok, tembung, bandhulan, dan masih banyak lagi yang sudah kurang dikenal lagi oleh generasi masa kini; (3) permainan melatih panca-indera. Dalam permainan ini

termasuk latihan kecakapan meraba dengan tangan, menghitung bilangan, memperkirakan jarak, menajamkan alat penglihatan dan pendengaran, menggambar, dan lain sebagainya. Permainan semacam ini, misalnya: gatheng, dakon, macanan, sumbar-suru, sumbbarmanuk, sumbar-dulit, kubuk, adu-kecik, adu-kemiri, main kelereng, jirak, bengkak, paton, dekepan, menggambar di tanah, main petak umpet, main bayang-bayangan, serangserongan, 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, ketiks seseorang tidak hanya pasif menebak saja, tetapi juga membalas mengajukan teka-tekinya sendiri. Ini tidak terbatas pada teka-teki yang sudah lazim saja, seperti: pitik-walik saba kebon, pong-pong bolong, tetapi bisa timbul teka-teki buatan sendiri yang orisinal. Di sinilah tumbuh-kembangnya kecakapan bahasa dan kecerdasan otak; dan (5) permainan dengan lagu dan wirama. Membicarakan "dolan-anak" dengan lagu dan gerak wirama, sangatlah luas dan banyak sekali ragamnya, misalnya: jamuran, cublak-cublak suweng, bibi tumbas timun, manuk-manuk dipanah, tokung-tokung, blarak-blarak sempal, demplo, bang-bang-tut, pung-irung, bethu-thonthong, kidang-talun, ilir-ilir 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) Ambah-ambah lemah, (2) Bethet Thing Thong, (3) Bitingan, (4) Cacah Bencah, (5) Cublak-cublak suweng, (6) Dakon, (7) Dam-daman, (8) Dhelikan/Jethungan, (9) Dhukther, (10)

- Gobak sodor, (11) Gatheng, (12) Jamuran, (13) Jeg-jegan, (14) Jlong-jling kitiran, (15) Koko-koko, (16) Kubuk, (17) Sobyung, dan (18) Unclang.
- b. Permainan untuk mengembangkan aspek fisik motorik: (1) Ambah-ambah lemah, (2) Benthik, (3) Bethet Thing Thong, (4) Blarak-blarak sempal, (5) Boy-boynan, (6) Dhul-dhulan, (7) Engklek/Sunda Manda, (8) Gamparan; (9) Gatheng. (10) Gobak sodor,(11) Ingkling Gunungan, (12) Jamuran, (13) Jeg-jegan,(14) Jethungan/Dhelikan, (15) Jlong-jling kitiran, (16) Kotak Pos, (17) Kucing-kucingan; (18) Sobyung, (19) Tawon-tawonan, dan (20) Ular Naga.
 - c. Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa: (1) Ancak-ancak alis, (2) Blarak-blarak sempal, (3) Bethet Thing Thong, (4) Cacah Bencah, (5) Cublak-cublak Suweng, (6) Dhoktri/Gotri, (8) Dhingklik Oglak-Aglik, (9) Jamuran. (10) Lepetan, (11) Kotak Pos, (12) Man dhoblang, dan (13) Wulungan.
 - d. Permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional: (1) Ancak-ancak alis. (2) Cublak-cublak Suweng, (3) Dhingklik Oglak-aglik, (4) Endhog-endhogan, (5) Gotri Legendari, (6) Jamuran, (7) Jaranan, (8) Lepetan, (9) Man dhoblang, (10) Pak Tani, dan (11) Polisi-polisinan.
 - e. Permainan untuk mengembangkan aspek seni dan kreativitas: (1) Ancak-ancak alis, (2) Bethet thing thong; (3) Blarak-blarak sempal; (4) Cublak-cublak suweng; (5) Dhempo; (6) Gotri Legendari; (7) Jamuran; (8) Kenthongan; (9) Kitiran; (10) Kotak Pos; (11) Lepetan; (12) Man Dhoblang; (13) mengutas 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 Suweng, (5) Dhuk 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, pengelompokkan dolanan anak berupa enam klasifikasi dolanan anak tersebut sesungguhnya juga mempertimbangkan karakteristik siswa TK dengan memfokuskan perhatian pada tugas tumbuhkembang yang seharusnya dijalani oleh siswa TK selama mengikuti proses pendidikan di TK. Hasil telaah atas karaktersitik siswa TK,

kemudian dilabeli dengan tumbuhkembang yang optimal, dan disajikan pada Bab. II. Selain itu, memahami proses pembelajaran di TK ditelaah pula model pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran di TK. Hasil kajian disajikan dalam tajuk “Model pembelajaran” yang disajikan pada Bab III.

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

F. Penutup

Dolanan anak tidak terpisahkan dari kehidupan dunia anak-anak. Karenanya, ia tidak boleh ditinggalkan 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 pengasuhan 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 dikelompokkan berdasarkan nilai-nilai dan aspek pengembangan anak. Karenanya, enam 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 melandasi 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 kontekstual.

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 tumbuhkembang yang optimal sehingga mengenal budaya sekolah dan siap memasuki jenjang pendidikan dasar. Proses pembelajaran yang demikian memerlukan atau mensyaratkan guru untuk memahami karakteristik tumbuhkembang anak, materi pembelajaran, dan model pembelajaran yang lazim dipergunakan di TK.

Model pembelajaran merupakan rancangan mengenai rincian proses kegiatan interaksi 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 pengaman, (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 teori belajar serta teori bermain, maka disusunlah model pembelajaran ke-enam yang memanfaatkan Dolanan anak sebagai wahananya. 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 keenam komponen tersebut disajikan sebagai berikut.

1) Konsep

Pembelajaran di TK merupakan proses pembiasaan 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. Pengembangan ini dimaksudkan agar seluruh aspek perkembangan anak mengalami tumbuh kembang yang optimal sehingga siap memasuki jenjang pendidikan dasar. Proses pembelajaran yang demikian memerlukan pemahaman guru atas karakteristik tumbuh kembang 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 pengaman, (3) model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, (4) model pembelajaran area, dan (5) model pembelajaran sentra dan saat lingkaran (*Beyond Center and Circle Time*). Kelima model

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

Kelima model tersebut tidak dapat dipisahkan dari aktivitas jasmani karena kelimanya 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 mengenal dirinya sendiri, dan lingkungannya agar ia mengalami perkembangan secara alami yang selaras dan serasi dengan perkembangan zaman dan lingkungan. Tomoliyus (2012: 1) menyatakan bahwa aktivitas jasmani merupakan kegiatan pelaku 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 serasi 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 ranah fisik/motori, 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 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 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 mengarahkannya 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 mengembangkan kemampuan dirinya melalui kegiatan bermain sambil belajar (*learning by playing*). Pada hakikatnya anak senang bermain, anak sangat menikmati permainan, tanpa terkecuali. 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 memaknai 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 fasilitasi kepada anak agar anak mengalami proses

pembelajaran yang menumbuhkembangkan semua potensi kecerdasannya 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 jasmani 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 fungsinya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak TK. Kemudian, Dolanan Anak yang telah dipilah tersebut diselaraskan dengan tema-subtema, dan tingkat pencapaian perkembangan. Karenanya, proses pembelajaran tersebut akan menempatkan Dolanan anak sebagai wahana pembelajaran untuk menghantarkan 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 bermacam-macam 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) mengembangkan perasaan positif untuk berhubungan dengan lingkungan.

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

Schunk (2003: 103-104) 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 merancang 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 ia harus diketahui dan disadari 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, menunjukkan, meronce, dan menghitung. 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

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - ≤6 tahun
I. Nilai-nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya. 2. Meniru gerakan beribadah. 3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal agama yang dianut. 2. Membiasakan diri beribadah. 3. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb). 4. Membedakan

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - ≤6 tahun
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk. 5. Membiasakan diri berperilaku baik. 6. Mengucapkan salam dan membalas salam. 	<ol style="list-style-type: none"> perilaku baik dan buruk. 5. Mengenal ritual dan hari besar agama. 6. Menghormati agama orang lain.
II. Fisik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb. 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu secara tepat 6. Melakukan gerakan antisipasi 7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.
B. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. 2. Menjiplak bentuk. 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya. 2. Meniru bentuk. 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 4. Menggunakan alat tulis dengan benar. 5. Menggunting sesuai dengan pola. 6. Menempel gambar

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - ≤6 tahun
	<p>menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.</p> <p>5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.</p>	<p>dengan tepat.</p> <p>7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.</p>
C. Kesehatan Fisik	<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. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).</p> <p>2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil).</p> <p>3. Mengenalgejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.</p> <p>4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb).</p> <p>5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri.</p>	<p>1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi.</p> <p>2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).</p> <p>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya(angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah.)</p> <p>5. Menunjukkan inisiatif dalam</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - ≤6 tahun
		<p>memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung").</p> <p>6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.</p>
B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran. 2. Mengklasiifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. 3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC. 4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter". 2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. 4. Mengenal pola ABCD-ABCD. 5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. 2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh. 3. Mengenalkonsep bilangan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 3. Mengenal berbagai

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - ≤6 tahun
	4. Mengenal lambang bilangan. 5. Mengenallambang huruf.	macam lambang huruf vokal dan konsonan.
IV. Bahasa A. Menerima bahasa	1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya). 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. 3. Memahami cerita yang dibacakan 4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.).	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks. 3. Memahami aturan dalam suatu permainan.
B. Mengungkapkan Bahasa	1. Mengulang kalimat sederhana. 2. Menjawab pertanyaan sederhana. 3. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.). 4. Menyebutkan kata-kata yang dikenal. 5. Mengutarakan pendapat kepada orang lain. 6. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan. 7. Menceritakan kembali	1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama. 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - ≤6 tahun
	cerita/dongeng yang pernah didengar.	predikat-keterangan). 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.
C. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal simbol-simbol. 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya. 3. Membuat coretan yang bermakna. 4. Meniru huruf. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. 5. Membaca nama sendiri. 6. Menuliskan nama sendiri.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 - <5 tahun	Usia 5 - ≤6 tahun
V. Sosial emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. 2. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. 3. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 4. Mengendalikan perasaan. 5. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. 6. Menunjukkan rasa percaya diri. 7. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. 8. Menghargai orang lain. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersikap kooperatif dengan teman. 2. Menunjukkan sikap toleran. 3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb.) 4. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. 5. Memahami peraturan dan disiplin. 6. Menunjukkan rasa empati. 7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). 8. Bangga terhadap hasil karya sendiri. 9. Menghargai keunggulan orang lain.

(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 melingkupi 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 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.

Dua bidang pengembangan tersebut diterjemahkan menjadi materi pembelajaran yang disampaikan dalam pengasuhan dan pembiasaan atau pembelajaran di TK. Karena proses pembelajaran mempergunakan pendekatan tematik terpadu, materi pembelajaran yang akan disampaikan dipadukan ke dalam tema dan subtema. Tema-subtema tersebut kemudian dijodohkan dengan indikator pembiasaan dan perkembangan apa yang akan dicapai. Karena model pembelajaran ini berbasis Dolanan anak, maka tema-subtema yang akan disajikan kemudian dipasang dengan Dolanan anak sebagai wahana dalam proses pembelajaran. Penjodohan 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 dipasang 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 menjodohkan Dolanan anak dan Tema-subtema, bukan pedoman yang harus diikuti secara kaku. Selain itu, bila ibu/bapak memandang perlu untuk memodifikasi cara memainkannya, 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
1.	DIRI SENDIRI	
1.1	Identitas Diri	
1.1.1	Nama dan alamat rumah (nama usia, jenis kelamin, alamat rumah, dll).	Soyang, Gundul-gundul Pacul, Koko-koko, Lepetan, Ular Naga
1.1.2	Kesukaanku (makanan, warna, permainan, kegiatan dll)	Sobyung, Dhempo
1.2	Panca Indra	
1.2.1	Macam-macam indera (mata, telinga, hidung, kulit, lidah).	Tembang” Siji loro telu”, Cublak-cublak Suweng, Lompat Tali
1.2.2	Manfaat alat indera (melihat, mendengar, dll)	Tembang” siji loro telu”, Dhakon
1.3.1	Nama-nama anggota tubuh (kepala, badan, kaki, tangan, dll).	Gundhul-gundhul Pacul, Tembang “Astaku ana 2”, Ayo kanca podho ndaplang, Jamuran, Dingklik Oglak Aglik
1.3.2	Manfaat anggota tubuh (berjalan, bergerak, dll).	Engklek, pra kunci bawang, becak-becakan, jek-jekan, unclang, dakon, sumbar suru, cucuk manuk, lurah-lurahan, gatheng, sledur-sledur, Endhog-endhogan, Baris Rampak, Siji Loro Telu.
2.	LINGKUNGAN KU	
2.1.	Keluargaku	
2.1.1	Anggota keluarga dan tugasnya.	Tembang “esuk-esuk”, Bundheran, Oh Adikku
2.1.2	Kebiasaan dalam keluarga.	Egrang Bathok, Cublak-cublak Suweng
2.2.	Rumahku	
2.2.1	Bagian-bagian rumah (pintu, jendela, atap, dll)	Kembang jagung, Omah kampong pinggir lurung, Jamuran, Benthik
2.2.2	Perabot rumah (meja, kursi,	Dolanan Thengulan, Ular

No	Tema Subtema	Dolanan Anak
	tempat tidur, dll).	Naga
2.2.3	Lingkungan rumah : Toko, Pasar, masjid, gereja, kantor pos, dll).	Dolanan pasaran, Dhempo
2.3.	Sekolahku	Tembang 'siji loro telu'
2.3.1	Warga sekolah dan tata tertib (kepala sekolah, guru, murid, dll).	Tembang 'esuk-esuk' awan-awan, sore-sore, Jethungan
2.3.2	Perlengkapan sekolah (tas, buku, sepatu, dll).	Cublak-cublak suweng
2.3.3	Lingkungan sekolah (lapangan, sawah, puskesmas, dll).	Benthik
3.	KEBUTUHANKU	
3.1.	Makanan dan Minuman	
3.1.1	Jenis makanan dan minuman (4 sehat 5 sempurna, dll).	Tembang' astaku ana 2", Dhakon, Tuku Kluwih.
3.1.2	Manfaat makanan dan minuman (menghilangkan lapar dan haus, dll).	Bundheran
3.1.3	Peralatan makan dan minum (piring, gelas, sendok, garpu, cangkir, dll).	Egrang Bathok
3.2.	Pakaian	
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).	Bethet Ting Tong
3.2.3	Perawatan pakaian (dicuci, dogosok, dll).	Cendak Uwet
3.3.	Kebersihan, Kesehatan, Keamanan	
3.3.1	Alat-alat kebersihan (sapu, kain pel, lap, kemonceng, dll).	Bitingan, Boy-boynan, Lompat Tali
3.3.2	Cara menjaga kesehatan, (mandi, gosok gigi, cuci tangan, dll).	Tembang' bang-bang wis raina', Egrang Bathok

No	Tema Subtema	Dolanan Anak
3.3.3	Cara menghindari bahaya (korek api, pecahan kaca, racun, paku, dll).	Jamuran
4	HEWAN	
4.1.	Hewan Di sekitar Tempat Tinggal	
4.1.1	Hewan ternak (ayam, sapi, kambing, dll).	Menthoq-menthoq, Aku duwe pitik cilik, jago kate, Bapak tani duwe kandang, Endhog-endhogan
4.1.2	Hewan kesayangan (kucing, kelinci, anjing, dll).	Kucing dan tikus, Petak Umpet, Jaranan, Dhempo
4.2.	Hewan Di Udara	
4.2.1	Burung (merpati, kutilang, kakatua, dll).	Manuk engkuk, Cublak-cublak Suweng, Bethet Ting Tong
4.2.2	Serangga (kupu, capung, belalang, dll).	Srengenge nyunar, kupu kuwi, jangkrik ngengkrik, Tawon-tawonan
4.3.	Hewan Di Air	
4.3.1	Hewan di kolam (ikan, katak, dll).	Kodhok ngorek, iwak emas
4.3.2	Hewan di laut (hiu, ikan paus, gurita, anjing laut, dll).	Ingkling, Kotak Pos, Ular Naga
4.4.	Hewan Di Daratan	
4.4.1	Hewan di dalam rumah (cacing, semut, ular, dll).	Cendak Uwet, Uler-uler keket
4.4.2	Hewan di hutan (gajah, harimau, serigala, dll).	Kidang talun, tikus pithi, Ular Naga
5.	TANAMAN	Jamuran
5.1.	Tanaman Hias	
5.1.1	Bunga (anggrek, mawar, melati, nusa indah, dll)	Tembang'tak pethik-pethik, Dhempo
5.1.2	Bonsai, Pale, Cemara, dll	Bundheran
5.2.	Tanaman di Kebun	
5.2.1	Buah-buahan (mangga, pisang, jambu, jeruk, dll).	Dondong opo salak, Dhakon, Kotak Pos
5.2.2	Warung hidup (bayam,	Ayo tuku kluwih, Egrang

No	Tema Subtema	Dolanan Anak
	tomat, cabe, kangkung, dll).	Bathok, Jamuran
5.2.3	Apotik hidup (jahe, kencur, lengkuas, dll)	Suwe ora jamu, Dhakon, Kotak Pos
5.3.	Tanaman Di Ladang	
5.3.1	Padi, jagung, ketela, dll	Kembang jagung
5.4.	Tanaman Di Hutan	Jamuran
5.4.1	Jati, akasia, mahoni, trembesi, dll	Kotak Pos, Pak Tani
6.	REKREASI	
6.1.	Tempat Rekreasi	
6.1.1	Kebun Binatang (Gembiraloka, Taman Safari, dll).	Ular Naga, Jaranan
6.2.2	Pantai (Baron, Kukup, Krakal, Sadeng, Parangtritis, dll)	Numpak prau layar, Boy-boynan
6.2.3	Taman bermain (kids fun, pura wisata, tirta nirmala, dll).	Bundheran
6.2	Kendaraan Darat	
6.2.1	Kendaraan roda dua (sepeda, sepeda motot, dll).	Egrang Bathok, Dingklik Oglak Aglik
6.2.2	Kendaraan roda tiga (bemo, becak, dll).	Tembang 'Ayo numpak bemo' Dolanan becak-becakan, Dhempo
6.2.3	Kendaraan roda empat, terminal (mobil, bis, dll)	Montor-montor cilik,
6.2.4	Kereta api, stasiun.	Naik Kereta Apia atau Numpak Sepur
6.1.	Kendaraan di laut dan di udara	
6.1.1	Kendaraan di laut, pelabuhan (perahu, kapal pesiar, kapal selam, <i>speedboat</i>)	'aku duwe prahu (iming-iming), Dhakon
6.1.2	Kendaraan di udara, pengkalan udara/bandara (jet, helicopter, pesawat tempur, pesawat terbang,	Cublak-cublak Suweng

No	Tema Subtema	Dolanan Anak
	dll.).	
6.2.	Perlengkapan Rekreasi	
6.2.1	Bekal makanan dan minuman (roti, aqua), peralatan (payung, tas, dll)	Endhog-endhogan
7.	PEKERJAAN	
7.1.	Macam-macam Pekerjaan dan Perlengkapannya	
7.1.1	Petani: cangkul,	PakTani, Benthik, Soyang
7.1.2	Guru: buku, dll	Boy-boynan
7.2.	Tugas-tugas Pekerjaan	
7.2.1	Petani: Menanam padi,	Pak Tani, Jlang-jling Kitiran.
7.2.2	Guru: mengajar,	Kotak Pos, Dhakon
7.2.3	Dokter: memeriksa pasien	Cublak-cublak Suweng
7.3.	Tempat-tempat Bekerja	
7.3.1	Petani: Di sawah,	Ingkling
7.3.2	Guru: Di sekolah,	Dhakon
7.3.3	Dokter: Di rumah sakit.	Dhempo
8.	AIR, UDARA, API (BENDA)	
8.1.	Air	
8.1.1	Macam-macam air (air sumur, air hujan, air laut, dll).	Boy-boynan
8.1.2	Kegunaan air (minum, mandi, mencuci, dll).	Bang-bang wis raina, Dhakon
8.1.3	Bahaya air (banjir, dll).	Ingkling
8.2.	Udara	Ambah-ambah lemah
8.2.1	Angin (angin topan, angin laut, dll).	Bethet Ting Tong
8.2.2	Kegunaan udara (bernafas, mengisi ban, dll).	Bundheran, Layangan, Kitiran
8.3.	Api	
8.3.1	Sumber api (matahari, listrik, batu bara, dll)	Endhog-endhogan
8.3.2	Kegunaan api (memasak, penerangan, penghangat, dll)	Cendhak Uwet

No	Tema Subtema	Dolanan Anak
8.3.3	Bahaya api (kebakaran, tersengat listrik, dll).	Dhempo
9.	ALAT KOMUNIKASI	
9.1.	Alat-alat Komunikasi	
9.1.1	Macam-macam alat komunikasi (radio, TV, Koran, majalah, dll).	Kenthongan
9.2.	Kegunaan Alat Komunikasi	
9.2.1	Radio untuk mendengar berita, Koran: membaca berita, dll	Dhakon
10.	TANAH AIRKU	
10.1	Desaku	
10.1.1	Tata cara kehidupan/kebiasaan (gotong royong, dll).	Cublak-cublak Suweng, Benthik
10.1.2	Adat istiadat (rasulan, nyadran, dll).	Egrang Bathok
10.2.	Suku-suku Bangsa Di Indonesia	
10.2.1	Rumah adat (joglo, bangsal kencono, dll).	Jamuran
10.2.2	Pakaian adat (kebaya, sorjan, blangkon, dll).	Bethet Ting Tong
10.2.3	Bahasa Daerah (bahasa jawa, sunda, batak, dll).	Cublak-cublak Suweng, Dhuktri
10.3.	Lambang Negara, Bendera, Bahasa	
10.3.1	Lambang Negara (Garuda Pancasila)	Wulungan
10.3.2	Bendera (merah putih).	
10.3.3	Bahasa (bahasa Indonesia)	
10.4	Pemimpin di Negara	
10.4.1	Negara: Presiden	Lurah-lurahan
10.4.2	Propinsi: Gubernur	Mil-milan (Magang Lurah)
10.4.3	Kabupaten: Bupati	
10.4.4	Kecamatan: Camat	
11.	ALAM SEMESTA	
11.1.	Jenis-jenis Musim	

No	Tema Subtema	Dolanan Anak
11.1.1	Musim Hujan	Wancine turu kepati, Jamuran
11.1.2	Musim Kemarau, dll.	Kitiran, Bedhilan
11.2	Bencana Alam	
11.2.1	Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor, dll	Cendhak Uwet
11.3	Matahari, Bulan, Bintang, Bumi	
11.3.1	Yang menciptakan matahari, bulan, bintang, bumi.	Wancine turu kepati, esuk uthuk-uthuk,
11.3.2	Kegunaan matahari, bulan, bintang, bumi.	Srengenge nyunar, padhang mbulan
11.4	Gunungku	
11.4.1	Gunung berapi (Gunung Merapi, Bromo, Krakatau, dll)	'Esuk-esuk uthuk-uthuk'
11.4.2	Gunung tidak berapi (Gunung Seribu, dll).	Dhakon

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 (promes), 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 menetapkan model pembelajaran yang dilaksanakan. Karenanya, model pembelajaran merupakan gambaran konkrit 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 memfokuskan 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 reses 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 penindaklanjutan.

Dalam “Majeda berbasis Dolanan anak”, tahapan pembelajaran dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan pembelajaran biasanya. Namun, yang membedakan adalah penggunaan Dolanan anak dalam setiap tahapan pembelajaran, bila Dolanan anak tersebut cocok 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 dipelajari, kemudian pada episode kegiatan inti anak-anak akan memainkan beberapa Dolanan anak yang sesuai dengan tema-subtema, Pada episode penutup, guru dapat menambahkan dengan menyanyikan lagu tradisional yang memiliki syair berkaitan dengan tema dan subtema yang diajarkan.

5) Kegiatan Guru dan Siswa

Kegiatan Guru dan Siswa cukup 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 menyalami guru, dan bersiap di depan pintu kelas masing-masing untuk memasuki kelas.

Dalam kegiatan awal, guru mencermati kegiatan siswa. Guru memberi contoh lagu “Aku Duwe Pithik“. Guru membimbing anak membuat sajak dari nama dan jenis hewan

ternak dan kesayangan. Guru memberi pujian kepada anak yang berani mengucapkan sajak hasil karyanya. Dalam kegiatan inti, Guru meminta anak untuk menyebutkan nama dan jenis hewan ternak. Guru memperlihatkan gambar anak yang berbuat baik kepada hewan ternak dan kesayangan, kemudian meminta anak untuk mewarnai gambar anak yang berbuat baik. Guru memuji anak yang berani menjawab pertanyaan dengan benar dan cermat mewarnai anak yang berbuat 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 secara rapi, 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 pendahuluan, anak menyalami 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 belajar, dan menghafalkan surat-surat pendek dan hafalan hadist. Anak menirukan 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 bersalaman 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 mengenali kelebihan dan kebutuhan peserta didik serta

mengawasi kemajuannya manakala pembelajaran sedang dan telah berlangsung.

Chen & McNamee (Roopnarine & Johnson, 2011: 265) menyatakan bahwa salah satu tugas tersulit 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 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 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 (Morrison, 2012: 158). Direktorat Pembinaan PAUD (2011: 31 – 33) menyarankan agar penilaian di TK dilakukan melalui pengamatan, penugasan, unjuk kerja, pencatatan anekdot, percakapan/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, pengasuhan, dan pendidikan. Informasi yang diperoleh perlu diolah, dilaporkan dan ditindaklanjuti.

Anita Yus (2011: 65-92); dan McLachlan, Fleer, & 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. Tes: terdapat dua jenis tes, yaitu tes standar: tes intelegensia, 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 menyeluruh dan lengkap/running record, catatan specimen/specimen records, time sampling, even 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 teramati dengan baik, (3) pengkajian (analisis) 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 laporan tertulis maupun tulisan.

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 disesuaikan dengan tema-subtema yang akan diajarkan dan diselaraskan dengan model pembelajaran yang telah dipergunakan di TK yang bersangkutan. Karenanya, guru perlu memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Dolanan anak sehingga mampu memadukannya 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 memainkannya 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. Panduan 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 kekhasan 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 wahananya dekat dunia anak-anak yaitu bermain, sehingga diharapkan Majeda menjadi media yang tepat bagi tumbuhkembang anak menuju 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.

Panduan pembelajaran ini merupakan acuan bagi guru dalam menyusun, 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: scholls.utah.gov/cte/documents/keyboarding/research/KBL_Magill.pdf.
- _____ (1992/1993). *Transformasi nilai melalui permainan rakyat*. Jakarta: Dekdikbud.
- _____ (2012). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD)*. (Terjemahan Suci Romadhona & Apri Widiastuti). Jakarta: PT. Indeks.
- A. Martuti. (2009). *Mendirikan dan mengelola PAUD: Manajemen administrasi dan strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Kreasi Wacana.
- Adi Nugroho, dkk. (2007). *Kurikulum dan bahan belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Ahmad Yunus. ed. (1980/1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa 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.msuxextension.org
- Anita Yus. (2011). *Penilaian perkembangan belajar anak Taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- B.E.F. Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Barnadib, Imam. Prof., MA., Ph.D. (2002). *Filsafat pendidikan*. Yogyakarta: Adicita.

- Berns, Roberta M., (2004). *Child, family, school, community: Socialization and support*. 6th ed. Belmont, CA.: Wadsworth/Thompson Learning.
- Borg, Walter R., and Gall, Meredith D. (1983). *Educational research: An introduction*. 4th ed. New York: Longman
- Bretherton, Inge. (2010). "The origin of attachment theory: John Bowlby and Mary Ainsworth". Diunduh 29 Mei 2010 dari http://www.psychology.sunysb.edu/attachment/online/inge_origins.pdf.
- Caspersen, C.J., Powell, K.E., and Christenson, G.M. (1985). "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/PMC1424733>.
- 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>,
- Christriyati Ariani, dkk. (1997/1998). *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Crain, William. (2007). *Teori perkembangan: Konsep dan aplikasi*. (Terjemahan Yudi Santoso). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dananjaya, James. (1991). *Folklore Indonesia*. Jakarta: PT. Grafiti.
- Dapan. (2013). *Kumpulan Permainan Tradisional*. FIK UNY.
- Davis, S.F. and Buskist, W. (2008). "21st century psychology: A reference handbook. Classical conditioning". Diunduh tanggal 16 April 2015 dari: www.uk.sagepub.com/schram/study/materials/reference/90851_09.lr.pdf
- Depdikbud. (1990). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah.

- Depdiknas. (2008). “pedoman standar pelayanan minimal penyelenggaraan pendidikan taman kanak-kanak.” Diunduh 14 Desember 2008, dari: <http://www.dikdasdk.go.id/download/kebijakanstandarpelayananminimal2.pdf/>.
- Depdiknas. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD.
- Direktorat Pembinaan PAUD. (2011). *Petunjuk teknis pengelolaan taman kanak-kanak*. Jakarta: Dit Pembinaan PAUD, Ditjen PAUDNI, Kemdikbud
- Direktorat Pembinaan TK/SD. (2007). *Pengelolaan Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dit Pembinaan TK-SD, Ditjen Mandikdasmen, Kemdiknas.
- Direktorat Pembinaan TK/SD. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Ditbin TK/SD, Ditjen Mandikdasmen, Kemdiknas.
- Drake, 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.
- Encyclopædia Britannica online. (2009). “Kindergarten.” In Encyclopædia 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 Sindoro). 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 Atteila Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ki Hadi Sukatno. (2013). "Dolanan anak menurut Ki Hadi Sukatno". Diunduh pada 3 Desember 2013 dari http://id.wikipedia.org/wiki/Ki_Hadi_Sukatno.
- Ki Hadjar Dewantara. (2009). *Menuju manusia merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- M. Sobry Sutikno. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Penerbit Prospect.
- Magill, Richard A. (1993). *Motor learning: Concepts and application*. 4th ed. Madison: WCB. Brown & Benchmark Publishers.
- Mansur. (2007). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- McLachlan, C., Flear, M., and Edwards, S. (2010). *Early childhood curriculum: Planning, assessment, and implementation*. Port Melbourne: Cambridge University Press.
- McLeod, Saul A. (2009). "Jean Piaget" diunduh tanggal 16 April 2015 dari: <http://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison, George S., (1988). *Early childhood education today*. 4th ed. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Nana Sudjana. (2010). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. ed. 11. Bandung: Sinar Baru Algensindon.
- Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati (2010) "Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini." *Laporan Penelitian*. Pusdi PAUD Lemlit UNY.

- Nichols, Rachel. (2010). "Friedrich Froebel: Founder of the first Kindergarten". Diunduh 25 Mei 2010, dari: <http://hubpages.com/hub/Friedrich-Froebel-Founder-of-the-First-Kindergarten>.
- Oswalt, Angela. (2010). "Parenting and child development of preschool children". Diunduh 25 Mei 2010, dari: http://www.bhcmhmr.org/poc/center_index.php?id=462&cn=462.
- Payne, V.G., & Isaacs, L.D. (1995). *Human motor development: A lifespan approach*. 3rd ed. Mountain View, CA.: Mayfield Publishing Company.
- Pemda DKI Jaya. (2002). "Pedoman standar pelayanan minimal (SPM) penyelenggaraan pendidikan TK." Diunduh tanggal 7 Juni 2011 dari: <http://mudarman.files.wordpress.com/2010/06/spm-tk-smp-02.pdf>
- Pemda DKI Jaya. (2002). "Pedoman standar pelayanan minimal (SPM) penyelenggaraan pendidikan TK." Diunduh tanggal 7 Juni 2011 dari: <http://mudarman.files.wordpress.com/2010/06/spm-tk-smp-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 pendekatan*. Edisi ke-5. (Terjemahan Sari Narulita). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, John W. (2007). *Psikologi pendidikan*. Edisi kedua. (terjemahan Tri Wibowo 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/kindacti.html>

- Slamet Suyanto, dan Sugito (2001) "Identifikasi permainan tradisional yang potensial untuk mendidik anak". *Laporan Penelitian*. Pusdi PAUD Lemlit UNY.
- Sukirman Dharmamulya, dkk. (1981/1982). *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Dekdikbud
- Tim Cendikia. (2008). *PAUD, pendekatan BCCT, & multiple intelligence*. Yogyakarta: Pustaka Pendidikan.
- Tomoliyus. (2012). "Pembuatan alat aktivitas jasmani edukatif, kreatif dan inovatif berbasis budaya dan lingkungan untuk anak TK". *Makalah pada Pelatihan guru-guru TK di Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2012*.
- Vivi Wijayanti. (2008). "Nilai Pendidikan dalam Dolanan Anak" *Skripsi*. FIB UI diunduh pada 4 Desember 2013 dari <http://lontar.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. Ambah-ambah Lemah
2. Ancak-Ancak Alis
3. Bakpo
4. Balap Karung
5. Bandeman
6. Bas-basan
7. Becak-becakan
8. Bekelan
9. Benthik
10. Betet Thingthong
11. Bitingan
12. Blarak-blarak Sempal
13. Blek Tingtong
14. Boy-Boynan
15. Bunderan
16. Buntetan
17. Cacah Bencah
18. Candak Ndodok
19. Cendak Duwet
20. Ceteran
21. Cring Crong
22. Cublak-cublak Suweng
23. Dagongan
24. Dam-daman
25. Demok Dadi
26. Dhakon
27. Dhempo
28. Dhukter
29. Dingklik Ogak-aglik
30. Dir-diran
31. Dlosoran
32. Egrang
33. Egrang Bathok
34. Endhog-endhogan
35. Engklek
36. Gajah Telena
37. Gamparan

38. Gandon
39. Ganefo
40. Gatheng
41. Gawangan
42. Gobak Bunder
43. Gobak Sodor
44. Gotri Legenderi
45. Ingkling Gunungan
46. Ingkling
47. Jago Pithong
48. Jamuran
49. Jek-Jekan
50. Jes-jesan/Betengan
51. Jethungan/Dhelikan
52. Jirak
53. Jlong jling Kitiran
54. Kenthongan
55. Kera Buta
56. Kilanan
57. Kitiran
58. Koko Koko
59. Kotak Pos
60. Krepyek
61. Krikilan
62. Krubungan
63. Kubuk Manuk
64. Kucing Tikus
65. Kucing-kucingan
66. Lari Balok
67. Lepetan
68. Lompat Tali/Yeye
69. Macanan
70. Man Dobleng
71. Mil-milan (Magang Lurah)
72. Mul-mulan
73. Ndog-ndogan
74. Nekeran
75. Pak Tani
76. Patakan Batu
77. Patok Lele
78. Patung-patungan
79. Pipit
80. Polisi-polisian

81. Rembetan
82. Samparan
83. Sekongan
84. Sepakbola kertas
85. Slentikan
86. Sobyong
87. Sunda Manda
88. Sura-surana
89. Tangkap Lari
90. Tawon-tawonan
91. Timplikan
92. Tujon
93. Udan Barat
94. Ular Naga
95. Wulungan

1. Ambah-Ambah Lemah

Tujuan Permainan: mengembangkan (1) kejujuran, (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 (ngambah lemah) agar menggantikan posisinya. Pemain mentas mencok di pangkalan dan tidak boleh menginjak tanah, tetapi tidak boleh terlalu lama berdiam diri. Aturan lainnya adalah (1) setiap pemain mentas yang salah satu kakinya telah menginjak tanah, harus berpindah tempat “mencok”. Jika ia kembali ke pangkalan sebelumnya dianggap “disk” 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 dilakukan 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 menyebar di pencokan/tempat-tempat pangkalan yang sudah disepakati. Selanjutnya, pemain-pemain mentas mencoba menggoda pemain C, sambil mencari kelengahan 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 C misalkan 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 ambah-ambah lemah dilakukan. Adakalanya, ada pemain dadi yang “dikungkung” karena lama tidak dapat menangkap pemain mentas. Pemain dadi seperti ini biasanya terus digoda oleh para pemain mentas lainnya. Kalau hatinya tidak tabah, maka ia akan mudah sekali malu dan

akhirnya menangis. Maka dalam permainan ini, anak-anak yang bermain harus tabah dari godaan dan ejekan.

Namun ada pula aturan lain, jika ada anak yang dadi terlalu lama, maka diatasi dengan aturan “renteng pete”. Dalam aturan ini, maka pemain dadi terakhir, misalkan pemain A harus segera menghadap bilik atau tembok dan menutup matanya. Kemudian pemain mentas lainnya berjajar di belakang pemain A. Jadi ada 7 pemain berjajar secara acak. Lalu pemain dadi A menyebutkan nomor urut dari depan, misalkan nomor 3. Maka pemain mentas yang berada di urutan ke-3 dari depan, misalkan pemain G, maka jadilah pemain G sebagai pemain “dadi” selanjutnya. Aturan “renteng pete” biasanya dilakukan untuk menghindari kevakuman permainan agar tetap hidup dan meriah.

Narasumber: Aryska Windhianti: Beluran, Sidomoyo, Godean, Sleman, DIY.

2. **Ancak-Ancak Alis**

Tujuan Permainan: Dolanan ini mengenalkan kehidupan keseharian para peani 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 dimanikan 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 dari 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 Ancak-ancak Alis.

*Ancak-ancak alis
si alis kabotan kidang*

*anak-anak kebo dhungkul
si dhungkul bambang tego
tego rendheng, enceng-enceng gogo beluk
unine pating jerapluk
ula apa ula dumung
gedhene salumbung bandhung
sarahira lagi apa, wong deso?*

Anak-anak yang lain berdiri urut memanjang diawali dari yang terbesar badannya, sambil memegang ujung baju teman 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 ngluku”.

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

Ketika mendapat jawaban “lagu wiwit”, 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 disusul oleh kedua petani yang berada di barisan paling depan. Barisan segera berjalan berbelitan membentuk angka delapan sambil menyanyi

*Menyang pasar kadipaten leh-olehe jadah manten
Menyang pasar ki jodog, leh-olehe Cina bidhung*

Setelah itu kedua petani berdiri dengan tangan membentuk terowongan sambil menyanyikan lagu *Ancak-ancak Alis*, 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 pengikut B). Demikian seterusnya, hal ini diulang-ulang sampai pada pemain terakhir dalam barisan.

Kemudian kedua petani mengurung anak tersebut dengan kedua tangannya sambil berkata: “kidang lanang apa wadon, yen

lanang mlumpata, yen wadhon mbrobosa”. Anak tersebut berupaya keluar, dan diminta memilih salah satu petani. Petani yang mempunyai anak di belakangnya lebih banyak, dianggap menang. Penentuan menang kalah dapat juga dilakukan dengan cara adu kekuatan, yaitu Tarik menarik antara kedua petani dengan dibantu oleh anak-anak semangnya masing-masing.

Permainan 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 kesempatan pada anak-anak untuk memanfaatkan waktu luang, bersosialisasi, mengatur dan mengelola diri, dan meningkatkan kekuatan dan kecepatan.

Nilai-nilai yang Terkandung: Kebersamaan, kejujuran, kewaspadaan

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 melemparkan sebuah sandal kearah 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 batasan waktu dengan hitungan semisal 20 hitungan. Salah satu anak yang bersembunyi ada yang membawa sandal tadi. Setelah hitungan ini selesai anak – anak yang bersembunyi itu harus sudah mempunyai 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 gantikan jaga, tetapi apabila tebakan itu salah, anak yang berlaku sebagai penjaga tersebut harus menjaga kembali. Dan demikian seterusnya.

4. Balap Karung

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

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

Tempatdan Peralatan Bermain: Permainan ini memerlukan halaman atau Lapangan berpermukaan rata sebagai arena bermain, dan karung goni atau karung plastic yang cukup besar sebagai alatnya.

Gambar permainan



Aturan bermain: Dolanan ini dimainkan secara individu. Pemain tidak boleh lari, tetapi dengan meloncat(menolak dengan kedua kaki bersamaan).

Cara memainkan: Anak-anak siap digaris star, aba-aba satu,..dua..tiga.. Anak mulai melakukan balapan karung seperti pada gambar, dan terus berloncatan menuju garis finish. Anak yang paling dahulu mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenang lomba.

Narasumber: Sujianto, Kulon Progo 12 November 1973, Pandoan Dukuh 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 melipatnya menjadi persegi. Bentuk rokok yang berbeda-beda menjadikan bentuknya unik sehingga muncul permainan ini untuk mengumpulkan berbagai bungkus rokok.

Jumlah Peserta: Permainan bandeman dapat di lakukan 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 di lakukan 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 gudang garam mempunyai nilai 100, sampoerna mild 300, malboro 500 dan lain-lain. Sebelum permainan di mulai setiap pemain harus melakukan "gasang" (pasang) sesuai kesepakatan bersama. Misalnya sepakat gasang 800 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 didepannya. 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 bungkus rokok di depannya. Bila tembakan mengenai sasaran dan sebagian bungkus rokok yang dibentuk keluar lingkaran maka bungkus rokok tersebut milik pemain yang mengenainya. Karena susunan rokok sudah di kenai 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 tembakannya harus di serahkan kepada pemain tersebut. Setelah itu dilanjutkan pemain berikutnya jalannya permainan seperti tadi hingga semua pemain melakukan tembakan. Setelah semua pemain melakukan tembakan maka permainan di lanjutkan lagi dengan melaukan gasang lagi atau melanjutkan permainan jika masih ada bungkus rokok yang masih tersisa di dalam lingkaran.

Waktu dan Tempat Permainan: Permainan bandeman 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 dapatdi katakan ***menang***. Bungkus rokok tersebut tidak di berikan kepada pemain yang ikut dalam permainan tetapi menjadi milik pemain yang menang.

Sumber

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

6. Bas-Basan

Tujuan Permainan: Dolanan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada anak berlatih kecermatan dalam melakukan pekerjaan, teliti 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/pecahan 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-dhaman. 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 dibutuhkan dalam permainan ini selain gambar petak juga diperlukan biji, kerikil atau yanglainya 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 bebas 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 bila salah satu pemain tidak mengetahui kalu di pancing atau diberikan umpan (kesempatan mematikan lawan dengan melompati) maka di kenakan hukuman atau istilahnya **bas** dan hukumannya dalah 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 melewati garis lebih dari satu langkah asalkan satu garis lurus (tidak boleh berbelok). Bila salah satu kubu prajuritnya habis, berarti kalah. Biasanya permainan ini akan di mulai lagi.

7. Becak – Becakan

Latar Belakang: Becak-becakan adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya,tetapi dapat dijumpai diberbagai daerah mana saja

dengan nama yang berbeda.

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

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

Tempat Bermain: Tempat yang digunakan bisa dialam terbuka, di halaman atau dilantai dan teras juga bisa digunakan.

Peserta: Pemain 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 hum pimpa 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 becakya yaitu dengan cara mengandengkan tangan dari kedua pemain tersebut yang menjadi becakya.
- 3) Selanjutnya pemain yang menjadi becak mengangkat 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 bersosialisasi. Nilai-nilai yang terkandung: Menciptakan 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 memantul

Alat yang diperlukan: Bola bekel dari karet dan biji yang terbuat

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

Gambar



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

Cara memainkan: Bola dan kecil dipegang satu tangan, bola dilempar dan tunggu satu kali pantul di lantai, kecil disebar di lantai. Pemain mulai mengambil kecil dari tingkatan rendah satu, dua, tiga, empat dan membalik kecil (atas, bawah, kanan, kiri). Pemain yang bisa melakukan permainan dengan selesai dan pertama menjadi pemenang.

Narasumber: Sujianto, Kulon Progo 12 November 1973, Pandoan Dukuh3 rt 9 rw 5

9. Benthik

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

Peserta Permainan: Peserta yang memainkan Dolanan isi biasanya anak usia 6 – 17 tahun. Peserta dibagi dua kelompok, yaitu kelompok jaga dan tim tamu yang memainkan benthik terlebih dahulu.

Nilai-nilai yang Terkandung: Dalam Dolanan 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 30cm, yang satunya sekitar 10cm. Diameter 2-3 cm. Potongan kayu dari pohon asem, pohon biji dan pohon 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 jaga. Setiap regu secara bergantian memainkan benthik hingga semua mendapat giliran. Setelah selesai, bergantian yang jaga mendapat giliran bermain. Jika dilakukan individu, misalnya 5 anak, maka satu anak mendapat giliran bermain, maka 4 anak lainnya mendapat giliran jaga. 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 melemparkan stik pendek. Setelah itu anak-anak melakukan hompimpah atau pingsut. Permainan benthik 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 benthik 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 50 poin, dan sebagainya. Jika tidak tertangkap, salah satu anak yang jadi melemparkan stik pendek ke arah stik panjang yang telah ditaruh di atas lubang dengan posisi melintang. 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 melemparkan 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 terpukul 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 terpukul oleh si pemain, maka penghitungan juga dilakukan mulai dari lubang ke arah jatuhnya stik pendek yang lolos 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 meletakkan 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 lalu dipukul 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 mengalikan hasil tersebut. Jika terlempar sejauh 20 kali stik panjang dan terpukul 1 kali lagi, maka ia mendapatkan poin 20. Jika ia mampu memukul 2 kali sebelum terlempar jauh, maka ia berhak melipatkan menjadi dua kali. Bisa jadi, ukuran untuk yang berhasil memukul dua kali atau seterusnya, memakai alat ukur benda lain, misalnya peniti, gabah, dan sebagainya. Semakin ia memukul berulang kali sebelum terlempar jauh, memungkinkan ia akan finish lebih dulu. Begitu seterusnya dalam permainan benthik. Ia akan mengulangi dari awal, apabila tidak “mati” dalam permainan.

Narasumber: MI. Kristiani, 46 tahun. Bantul Warung RT 01, Bantul, Bantul, Yogyakarta.

10. Bethet Thing Thong

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

Nilai-nilai yang terkandung: (1) Memiliki sifat 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 nyanyian harus ditekuk, pemain yang terakhir jarinya belum di tekuk berarti jadi pemain dadi

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

Bethet thing thong legender gong
Gonge ilang
Cam cao gula kacang
Wung kedhawung ilang

Ketika si Embok mengatakan kata “lang” tepat berada di atas salah satu jari pemain B, maka jari tersebut ditekuk. Kemudian si Embok menyanyikan lagu dari awal lagi. Jika ada pemain yang jarinya sudah ditekuk semua maka ia menang dan berhak menjadi pemain yang mentas. Si Embok menyanyikan lagi hingga tinggal satu pemain yang masih meregangkan jarinya. Pemain terakhir yang jarinya belum sempat ditekuk dialah yang menjadi pemain dadi. Setelah itu pemain-pemain yang mentas segera berlari menuju tempat yang sudah ditentukan dan pemain dadi mengejanya.

Narasumber: Gampang, 40 tahun. Deresan, Ringinharjo, Bantul, Bantul

11. Bitingan

Tujuan Permainan: (1)mengisi 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 berumlah 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 areal terbuka yang cukup untuk menyebarkan biting

Aturan Bermain:

- Bitingan dimainkan secara perorangan, setiap pemain berupaya mengambil biting sebanyak-banyaknya.
- Ketika mengambil lidi yang menumpuk sebanyak-banyaknya, pengambil tidak boleh menyebabkan ada lidi lain yang bergoyang/bergeser.

Cara Bermain: Permainan diawali dengan penentuan urutan bermain dan siapa yang menjadi penjaga. Penentuan dilakukan dengan pingsut atau hompimpah. Kemudian, Semua pemain siap di arena bermain, penjaga menggenggam seluruh Lidi dari ketinggian ± 20 cm, kemudian menjatuhkan atau menyebarkan Lidi ke tanah. Setelah Lidi menyebar, pemain berhak mengambil Lidi sebanyak-banyakny tetapi tidak boleh menyentuh atau menggeser lidi yang lain. Bila ada lidi yang tergeser, pemain yang melakukannya harus berhenti bermain atau 'mati'.

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: Novan Prasetyo (21 th). Beluran, Sidomoyo, Godean, Sleman, DIY.

12. Blarak-Blarak Sempal

Dolanan ini dikenal dengan nama Blarak Sempal. Blarak Sempal berarti pelepah daun kelapa yang lepas dari batangnya dan jatuh ke tanah. Konon, penamaannya berasal dari gerakan anak yang bergelantungan ke pemain yang berdiri, dan anak yang bergelantungan itu akhirnya berjatuhannya bak pelepah daun kelapa yang jatuh. Di daerah lain, permainan ini biasa disebut Trim-triman atau Sling Gendhing.

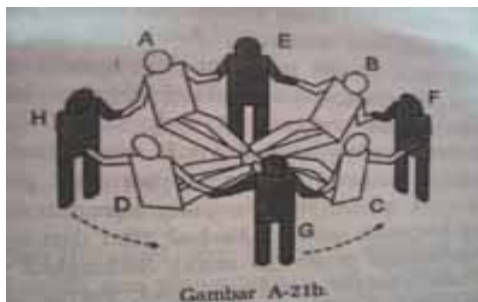
Manfaat Permainan: Dolanan Blarak Sempal merupakan media bergaul atau bersosialisasi di antara anak-anak. Dolanan “Blarak Sempal” mengajarkan kepada anak-anak untuk menjaga kekompakan. Mereka diharapkan bisa saling menghargai dalam permainan. Jika ada kelompok yang “dadi”, maka satu kelompok diharapkan 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. Itulah pentingnya menjaga kekompakan antar pemain dalam kelompok. Selain itu, anak-anak diharapkan mempunyai sifat pantang menyerah, tidak cengeng. Sebab permainan ini membutuhkan kekuatan dan ketahanan fisik. Anak yang cengeng, jika jatuh pasti akan menangis sehingga merugikan kelompoknya, apalagi jika ia minta berhenti. Karenanya, dolanan “Blarak Sempal” membutuhkan kekompakan anggota-anggotanya.

Arena Permainan: Tempat yang dipakai untuk bermain, biasanya cukup datar, terang, dan nyaman. Luas tempat bermain sekitar 4x4 meter atau lebih luas lebih baik. Memang sebaiknya di lahan tanah, agar anak-anak yang berjatuh tidak mengalami lecet-lecet.

Peserta Permainan: Dolanan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, perempuan, atau campuran. Minimal dimainkan oleh 4 anak hingga 8 anak. Dolanan ini harus dimainkan dengan formasi dalam jumlah genap, 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: Dolanan ini termasuk dolanan yang mudah dilakukan dan dipraktikkan oleh anak-anak. Tidak banyak membutuhkan alat dolanan, kecuali sebuah tabon atau kulit kelapa yang cukup besar dan utuh. Kulit kelapa biasa diperoleh dari orang tua yang mengupas kelapa memakai linggis. Nantinya kulit kelapa ini dipakai oleh anak-anak yang mentas untuk tempat bertumpunya tumit-tumit kaki. Selain kulit kelapa, syair lagu dibutuhkan untuk mengiringi dolanan. Syairnya sebagai berikut.

*sliring gendhing suling
rangu-rangu mbang sikatan
sikatanne Jairana
renteng-renteng kaya kreta
adhuh biyung tulong
aja nulung-nulung kembang
nulungana jadah jenang.*



Cara Bermain: Anak-anak yang hendak bermain dolanan Blarak Sempal apabila telah sepakat hendak memulai permainan, maka mencari tempat yang teduh, rata, seluas 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 “pingsut”. 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 tabon atau kulit kelapa dan diletakkan di tengah-tengah halaman yang dipakai untuk bermain.

Anak-anak yang menang “pingsut” disebut pemain mentas. Mereka berhak untuk diayun dan menempatkan kaki-kakinya di tabon. Sementara pemain kalah “pingsut” bertugas memegang tangan pemain menang dan mengayun-ayun sambil berputar. Keempat anak-anak mentas segera menempatkan tumit-tumit kakinya di tabon. 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 (berkebalikan dengan arah jarum jam) sambil memegang tangan-tangan pemain “mentas” dan menyanyikan lagu “sliring gendhing” seperti tercantum di atas. Jika lagu “sliring gendhing” itu telah selesai dan anak-anak yang bergelantungan tidak ada yang terjatuh, maka lagu “sliring gendhing” dinyanyikan lagi. Kali ini pemutaran lebih cepat sehingga kemungkinan ada anak “mentas” yang bergelantungan tadi 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 diayun. Mereka segera menempatkan kaki-kakinya di kulit 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 “sliring gendhing”. 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-dokumentasi-aneka-rupa/dolanan-sliring-gendhing-2--permainan-anak-tradisional-31--4212.html>

13. Blek Tingtong

Dalam permainan ini alat yang digunakan adalah kain sarung. Sebelum permainan dimulai, seperti biasa harus diadakan gambreng agar dapat mengetahui siapa 2 orang yang kalah paling akhir. Dan yang 2 orang kalah paling akhir tadi harus memakai kain sarung, dan sarung tersebut dipilin agar dapat menyerupai bentuk ekor yang dinamakan “blek-blek thing”. Anak-anak yang tidak kalah tadi membentuk lingkaran dan lingkaran tersebut tidak boleh sampai 2 orang blek-blek thing itu tadi lolos dari dalam lingkaran. Blek-blek thing terus berusaha berlari. Lingkaran mana yang dapat dilewati blek-blekthing tadi, anak yang yang kebobolan itu harus gantian menjadi blek-blek thing, atau juga bisa siapa yang terkena sabetan ekor tadi akan berganti menjadi blek-blek thing. Dan akan berganti seperti itu seterusnya.

14. Boy-Boynan

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

Usia anak yang memainkan: 6 – 11 tahun, dan jumlah pemain: 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: Tujuh buah kreweng disusun sehingga dalam posisi bertumpuk/menyerupai menara. Siapkan bola berdiameter ± 20 cm sebagai Gaco. Penetapan urutan bermain dilakukn dengan hompimpah dan pingsut. 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 berlirik “**hompimpa alaium gambreng**”—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 tersisa dengan melakukan “**pingsut**”.
- 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 berserakan 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 usai.

Narasumber: Sumekto. Abdi dalem. Keraton
Ngayogyakartaadiningrat

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 5-7 orang. Pemain dadi tidak boleh menyentuh garis pembatas.

Cara bermain: Pertama kali membuat lingkaran terlebih dahulu. Setelah itu semua orang berkumpul dan hompimpah 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: Istinur Permatasari, 19 tahun. Serayu, Palbapang, Bantul

16. Buntetan

Tujuan Permainan: Mengajarkan kepada anak untuk ulet, berupaya keras, kompak, dan berpikir 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 dilubangi dan salahsatu ujungnya ditutup, Gayung, Bola pingpong, dan Air.

Aturan Permainan: Setiap regu berupaya mengeluarkan bola pingpong yang ada dalam paralon dengan cara mengisikan 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 kerjakan 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 kesepakatan yang telah disetujui sebelumnya.

17. Cacah Bencah

Dolanan Cacah Bencah dalam bermainnya diiringi sebuah lagu yang diawali dengan syair “cacah bencah”. Mungkin Dolanan Cacah Bencah berawal dari sebuah lagu yang mengiringinya atau mungkin sebaliknya, dari nama permainan itu kemudian muncul ide 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 Embok (yang dituakan dalam permainan). Cacah dalam bahasa Jawa juga berarti hitung, sedangkan nyacah berarti menghitung. Sementara, kata Bencah dalam bahasa Jawa berarti merekah atau robek (untuk luka).

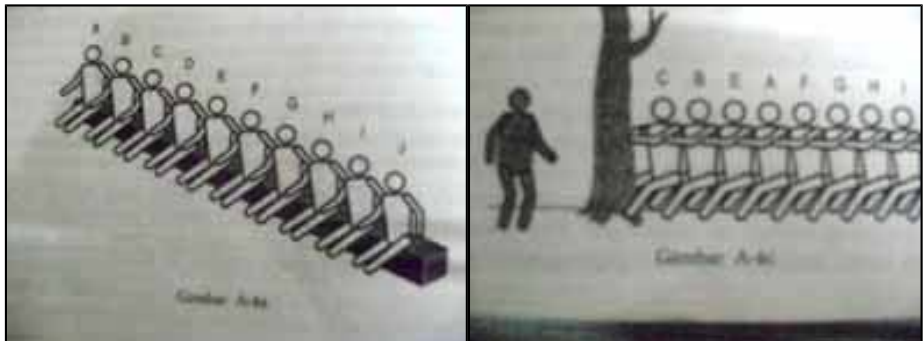
Usia anak yang memainkan: Permainan ini lebih sering dimainkan oleh anak-anak perempuan daripada anak laki-laki, namun kadang-kadang anak laki-laki ikut nimbrung. Selain itu, dolanan ini biasa dimainkan oleh anak-anak berumur antara 6—14 tahun.

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 mentas. Para pemain dilatih untuk tidak mudah menyerah dan tidak cengeng. Sebab dalam permainan ini sering kali anak jatuh saat ditarik dan lepas dari rangkulan.

Tempat Bermain: Tempat bermain biasanya mencari tempat yang bersih dan kering. Artinya bermain di halaman yang bertegel, berjobin, asalkan kering bebas dari air atau berhalaman tanah tetapi yang penting juga kering, tidak becek. Dan lagi, dalam bermain diusahakan 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 Bencah



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

Aturan Bermain: Aturan-aturan bermain tidak tertulis yang peril dipahami oleh anak-anak di antaranya adalah: 1) Harus ada seseorang yang menjadi si embok 'ibu'. Tugasnya memimpin jalannya permainan. Sebisa 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 mengambil posisi memeluk pohon sambil jongkok, kemudian disusul pemain lainnya, 4) Pemain yang kedua kakinya terlipat paling akhir dinyatakan sebagai pemain "dadi" atau "kalah". Tugas pemain kalah adalah menarik pemain yang saling memeluk pinggang.

Cara Bermain: Apabila sudah ada beberapa anak yang siap hendak bermain dolanan “cacah bencah” 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 untuk 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 diselondongkan. Urutan duduk bebas. Maksudnya tidak harus lewat hompipah untuk menentukan urutan-urutannya. Setelah semua anak yang duduk dengan kaki selondong telah siap, maka segera pemain yang menjadi “induk/embok” segera menyanyikan lagu “cacah bencah” yang syairnya sebagai berikut:

*Cacah bencah
simbok lunga dagang
dagange serut abang
dipenthung ula ijo jo jo jo
emas tak cindhe arum
dhasar bunting*

Saat menyanyikan lagu itu, setiap suku kata yang dinyanyikan, dia sambil menghitung atau mencacah kaki pemain yang diselondongkan dengan tangannya. Selesai sampai pada suku kata terakhir, yakni “tung”, maka kaki yang ditunjuk bersamaan dengan berakhirnya lagu itu segera ditekuk. Lalu si embok segera menyanyikan lagu itu berulang kali hingga ada anak yang kedua kakinya telah ditekuk.

Jika ada anak yang kedua kakinya sudah ditekuk, 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 disusul 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 tertekuk semua, misalkan pemain F. Dialah pemain yang dianggap kalah. Pemain kalah bertugas untuk melepaskan para pemain yang saling berpegangan pinggang yang sudah berjajar dari depan (pemain yang berpegangan batang pohon atau tiang)

hingga paling belakang. Sebelumnya terjadi dialog antara pemain dadi (pemain F) dengan pemain paling depan (memeluk pohon atau tiang), yakni pemain C. Dialognya sebagai berikut:

Pemain F : Kresek-kresek (menirukan bunyi).

Pemain C : Sinten niku? Ajeng napa? (Siapa itu? Mau apa?).

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

Pemain C : Uwine saweg tumbas (Ubinya baru dibeli).

Demikian percakapan keduanya terus diulang-ulang dari awal hingga jawaban terakhir pemain C itu berbeda, misalkan: “Uwine lagi ditandur” (Ubinya sedang ditanam) atau “Uwine saweg ngembang” (Ubinya sedang berbunga). Jawaban pemain C dilanjutkan dengan jawaban “Nggih mang mbedhol” (Ya sudah silakan mencabut sendiri). Setelah mendapatkan izin, maka pemain F (sebagai pemain dadi) segera menuju ke belakang dan menarik pemain paling belakang, misalkan dengan menarik baju, bagian perut, bahu, atau tangannya. Saat hendak ditarik, semua pemain mentas harus segera mengencangkan 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 melepaskan. Tidak heran jika saat itulah para pemain (yang kalah dan menang) saling menjerit merasa geli, senang, bercampur tegang. Jika pemain mentas lebih kuat berpegangannya, maka pemain F gagal melepaskannya. Maka pemain F harus memulihkan dulu kekuatannya sambil berjalan-jalan dan mencari kelengahan lawan. Setelah itu dimulai lagi hingga ada pemain mentas yang lepas rangkulannya. Jika misalkan rangkulan pemain H lepas, maka pemain H dan B sudah menjadi milik pemain F, berarti kalah. Lalu pemain F berusaha kembali melepaskan pelukan pemain lain yang belum terlepas.

Begitu 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: Suwandi (2013) “Cacah Bencah 1-2” diunduh pada tanggal 1-12-2013 dari <http://www.tembi.net/en/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/cacah-bencah-2--dolan-anak-tradisional-21--4188.html>

18. Candak Ndodok

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

Usia anak yang memainkan: berkisar 7-12 tahun.

Nilai-nilai yang terkandung: (1) Melestarikan 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 Memaksa pemain yang sedang berjongkok untuk berdiri. Mendorong pemain yang sedang berjongkok sampai terjatuh. Lupa membangunkan pemain yang sedang berjongkok seharian penuh di lapangan.

Cara bermain: Pertama-tama para pemain hompimpah dahulu. Biasanya permainan dimulai dengan semua pemain lari berpenjar menjauhi si penjaga. Si penjaga harus mengejar pemain lainnya sampai berhasil menepuk (di mana saja) salah satu pemain. Bila si penjaga berhasil melakukan itu, posisi akan otomatis berubah. Orang yang ditepuk 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 “Candak Ndodok”. Pemain yang jongkok dianggap tidak aktif dan tidak bisa mengaktifkan diri sendiri. Satu-satunya cara untuk kembali berlari adalah pemain ditepuk 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 kejaran penjaga. Pemain tersebut harus mengaktifkan pemain lainnya baru kemudian bisa berjongkok untuk menghindari kejaran penjaga.

Narasumber: Suradikem, 68 tahun. Pedak Bantul Warung, Bantul, Bantul

19. Cendak Duwet

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

Nilai-nilai yang terkandung: (1) Mengenalkan sejak dini 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 hompimpah 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. Arena 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 hompimpah, 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 sentuhan dan menaati peraturan yang disepakati.

Narasumber: Melan 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 mengisi waktu luang, memupuk sportifitas, melatih indra penglihatan dan mengembangkan ketrampilan ketepatan pada target yang bergerak.

Manfaat: Memupuk sifat sportifitas, dapat bersosialisasi dengan yang lain, menahan emosi.

Tempat

- a. Lapangan: Lapangan atau tempat yang digunakan lebih dominan dialam terbuka seperti: Dikebun dan lapangan.
- b. Peralatan: Bambu, air dan kertas dijadikan sebagai peluru.

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

Jalannya Permainan

- a. Sebelum permainan dimulai, diadakan hung pimpa 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, kuping, dan leher.
- d. Selanjutnya pemain harus menyebar untuk mencari tempat bertahan seperti dibelakang pohon, batu, dan penghadang lainnya.
- e. Pihak lawan yang banyak kena peluru kertas itulah pihak yang kalah.

21. **Cring-Crong**

Dolanan Cring-crong disebut pula Krempyeng, biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan, tetapi laki-laki pun tidak masalah. Dolanan ini melatih keterampilan motorik halus tangan, dan melatih ketelitian serta kecekatan.

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

22. Cublak-Cublak Suweng

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

Nilai-nilai yang terkandung: (1) Melatih kejujuran, dan (2) Melatih kekompakan, kesabaran, dan kecermatan.

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

Aturan bermain: Dimainkan oleh sekitar 3-6 orang tetapi bisa beberapa orang juga. Ketika menjadi pemain “dadi” tidak boleh mengangkat kepala sebelum lagu berhenti dinyanyikan.

Cara bermain: Cara bermain permainan ini amat sederhana, satu orang yang kalah saat hompimpah harus telungkup mencium tanah seperti posisi orang sujud. Kemudian, yang lain akan menengadahkan tangan kanannya di punggung orang yang jadi untuk menerima giliran mendapatkan kerikil atau uang recehan 1000-an yang dikelilingkan ke lengan yang menengadahkan. Saat kerikil tersebut diputar, lagu Cublak-culak Suweng dinyanyikan hingga selesai.

*Cublak-cublak suweng
Suwenge ting gelenter
Mambu kepundhung gudel
Pak empong lera-lera
Sapa ngguyu ndelikake
Sir sir pong dele kopong
Sir sir pong dele gosong*

Pada kalimat “Sapa ngguyu delikake” serahkan biji/kerikil ke tangan seorang anak untuk disembunyikan dalam genggamannya. Di akhir lagu, semua anak menggenggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan. Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa biji/ kerikil disembunyikan. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji/ kerikil gantian menjadi Pak Empo. Bila salah, Pak Empo kembali ke posisi semula dan **permainan** diulang lagi.

Narasumber: Sujianto, Kulon Progo 12 November 1973, Pandoan Dukuh3 RT 9/RW 5, dan Estri Dwi Pamugar, 20 tahun. Badegan, Bantul, Bantul



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

23. Dagongan

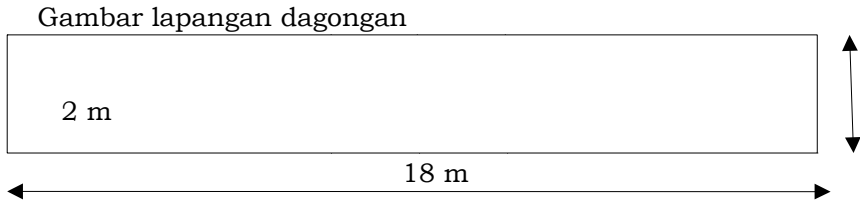
Latar Belakang: Secara mudah, bermain dagongan adalah kebalikan dari bermain tarik tambang. Dalam permainan tarik tambang kedua regu saling tarik sekuat tenaga sedangkan pada dagongan kedua regu saling dorong-mendorong untuk mencari kemenangan.

Tujuan: Berolahraga, memupuk semangat kerja sama dan bersosialisai.

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

Peraturan Permainan

a. Lapangan



Lapangan diutamakan berumput 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 kaki 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 terdepan.
 - Merah untuk batas tengah-tengah bambu

Pemain: Beregu putra dan putra 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 dorongan. Aba-aba yaa kedua regu saling mendorong bambu lurus kedepan lawan. Peluit di bunyikan apabila salah satu regu telah dinyatakan kalah.
- d. Dalam melakukan dorongan bambu berada dan sejajar di dada, salah satu tangan mengapit bambu pandangan lurus ke depan lawan. Pertandingan 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 bercerita tentang permainan ini, dimainkan oleh dua orang pemain. DAM! Kata-kata itu diucapkan oleh pemain yang melangkahi pion milik lawan mainnya. Kemudian pion yang dilangkahi 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 indera serta melatih ketelitian dan kecermatan dalam menentukan keputusan.

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

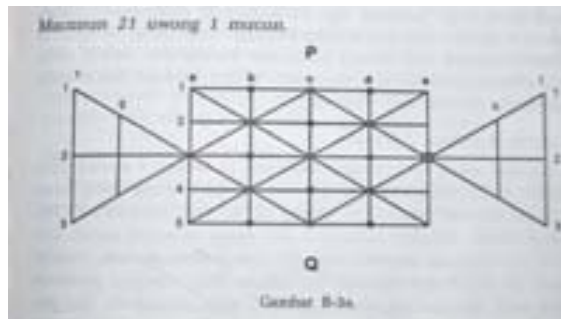
Alat yang Digunakan

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

Pelaksanaan Permainan

1) Apabila ada dua anak, misalkan pemain A dan B, atau lebih (dalam kelompok) yang ingin bermain dam - daman, maka mereka segera bersepakat 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 kecil tanjung, maka pemain B harus menggunakan kerikil. Perbedaan orang-orangan ini hanya untuk memudahkan permainan agar tidak keliru. Setiap pemain harus mencari orang-orangan sebanyak 12 buah.

- 2) Setelah itu mereka membuat arena bermain yang berbentuk seperti ini.



- 3) Langkah pertama, keduanya harus melakukan sut. Jika pemain A menang, ia main duluan. Kemudian pemain A meletakkan satu orang-orangan di titik yang ada di antara persilangan 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 permainannya 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 mengambil 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 menyejajarkan 3 orang-orangannya lagi.
- 5) Penentuan Kemenangan
- Apabila ada salah satu pemain yang sudah berkurang atau kehabisan 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. Misalkan hukuman bisa berupa menggendong, menampar tangan, atau menyanyi.

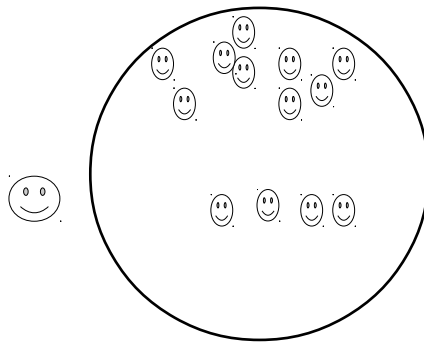
Sumber: Permainan Tradisional Jawa, Sukirman Dharmamulya, dkk., 2004, Yogyakarta, Kepel Press dan Permainan Rakyat DIY, Ahmad Yunus, 1980/1981, Jakarta, Departemen P&K

25. Demok Dadi

Tujuan Permainan: (1) Senang-senang, (2) Melatih kecermatan, dan kelincahan dengan berusahamengatukdanmenghindar. Usia anak yang memainkan: 6 – 16 tahun.

Nilai-nilai yangterkandung: (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 Jadi harus berada di luar lingkaran. Kalau ada yang keluar lingkaran maka anak tersebut mengganti yang Dadi.

Cara Memainkan: Diundi siapa yang Dadi dulu, dengan hompimpah. Anak yang Dadi diluar lingkaran dan mengelilingi lingkaran berusaha mengatuk anak yang dalam lingkaran. Anak yang terkatuk 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 terkatuk sebagai Dadi.

26. Dhakon

Tujuan Permainan: Dakon adalah permainan sederhana yang mengasah daya nalar anak. Uniknya game ini melatih jiwa dagang anak, dan ketajaman berpikir buat ngambil keuntungan. Pada umumnya papan Dakon terbuat dari kayu dan plastik dan sejenis cangkang 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) Adildan akrab dengan orang lain (teman).

Alat yang diperlukan: Papan dakon berlubang 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 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh 2 orang.

Aturan Bermain

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

Cara Bermain :

- 1) Pemain menentukan siapa yang jaga lebih dahulu jaga dengan 'pingsut'
- 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 keping 'kecik' (biji sawo). Kecuali lubang 'lumbung yang ada di sisi samping papan.
- 4) Setelah semua terisi, dakon siap dimainkan dengan cara

mengambilbil salah satu isi di 1 lubang kemudian mengisi lubang lain 1-1 kearah kanan.

- 5) Lumbung yang dikanan adalah milik sendiri, lumbung berhak diisi oleh diri sendiri, dan lumbung lawan dibirkan saja kosong.
- 6) Setelah habis, maka jumlah dilumbung inilah yang akan menjadi poinnya,



Anak-anak sedang bermain Dakon

(<http://mainantradisionalindonesia.files.wordpress.com/2013/08/dakon-congklak.jpg>)

Narasumber: Pak Kasim, Ngadinegaran, Yogyakarta, DIY.

27. Dhempo

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

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

Aturan Permainan: Ketika hendak ditangkap harus tetap ingkling, tidak boleh lari dengan kedua kaki, pemain menang yang sudah tertangkap harus istirahat, pemain menang dikatakan tertangkap apabila belum sempat sampai tempat singgah sudah disentuh pemain dadi, dan sebagainya.

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

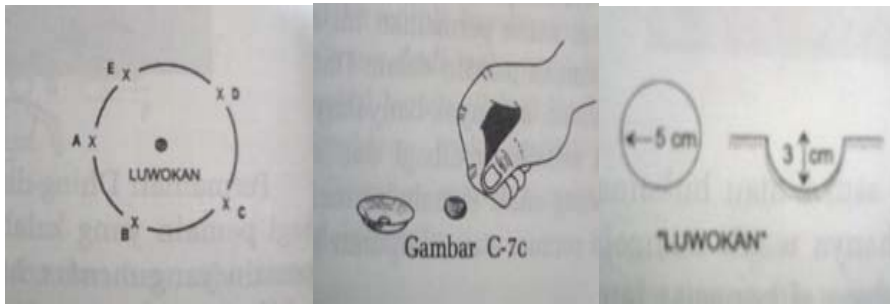
*Dhempo wawo-wawo
wahem ji walang kaji
dhendhem ja lombok-lombok abang
sapa ketiban banda.*

Anak terakhir yang dipukul 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 diikat). 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 mencablek pundak pemain dadi, dan segera ingkling dan menuju 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 menuju ke tempat pencokan, setelah mencablek 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 ingkling. Maka pemain mentas berlomba-lomba menggoda pemain dadi dengan cara berpindah tempat pencokan. Apabila ada pemain mentas yang lengah 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 diawali lagi dari awal. Sekarang 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 lelah memainkan dolanan Dhempo. Itulah gambaran permainan Dhempo yang sering dimainkan oleh anak-anak masyarakat Jawa tempo dulu.

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

28. Dhukther



Dolanan Dhukther berasal dari singkatan kata “ndhudhuk” dan “ther”. Dalam bahasa Jawa, ndhudhuk berarti menggali, ther berarti suara yang ditimbulkan dari benda yang berbenturan. Dalam dolanan dhukther ini memang terdapat unsur menggali dan munculnya suara ther. Unsur menggali berasal dari lubang tanah yang dipakai untuk bermain, sementara suara ther berasal dari suara yang ditimbulkan alat yang dipakai untuk bermain. Dari situ 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 nimbrung dolanan ini. Sebenarnya sifat dolanan ini tidak banyak membutuhkan gerakan fisik dan tenaga. Yang diperlukan hanya kecermatan dan ketelatenan 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. Bila lebih dari 7 anak, sebaiknya dibagi menjadi 2 kelompok. Dolanan ini pun umum dilakukan oleh berbagai anak dari semua kalangan yang berbaur di masyarakat.

Peralatan yang diperlukan: Alat yang dipakai untuk bermain dhukther sangatlah sederhana, yaitu berupa lahan tanah yang dilubangi dengan kedalaman sekitar 3 cm dan lebar 5 cm, serta biji buah koro benguk. Luas lahan untuk bermain juga tidak terlalu lebar, bisa kira-kira seluas 4 meter persegi. Dolanan ini bisa dimainkan di halaman kebun, halaman depan atau samping rumah, asalkan bertanah dan tempatnya teduh. Sementara biji koro benguk (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 dhukther, menyepakati aturan permainan secara lisan, seperti: menentukan jumlah udhu/taruhan untuk setiap pemain, misalkan 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; bila biji yang dilempar tidak masuk lubang dianggap mati; pemain yang paling menang menghukum pemain lain yang kalah (atau terkalah yang dihukum pemain menang lainnya); dan pemain kalah lututnya digethok (dipukul pelan-pelan dengan belakang jari tengah) 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 pingsut. Hasil hompimpah dan sut, diperoleh urutan pemenang E, D, C, B dan A. Setiap anak membawa biji kara benguk (bisa 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 menyerahkan 10 biji kara kepada pemain E yang main duluan. Begitu pula pemain E juga mengambil 10 biji miliknya untuk digabung bersama biji-biji kara pemain lainnya. Sehingga dari kelima pemain terkumpul 50 biji. Kemudian, pemain E menggenggam 50 biji kara tadi di tangan kanan. Dalam posisi timpuh, pemain E berusaha melempar 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 bertimpuh 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 dilempar yang terlampau 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 menyenggol biji kara yang lain. Demikian pula saat menyentil biji kara, ibu jari (jempol) juga tidak boleh menyenggol 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 $5 \text{ biji} + 7 \text{ biji} = 12 \text{ biji}$.

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 gerak permainan pemain D. Siapa tahu pemain D melakukan kecurangan 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 dikurangi 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 memakai 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 main. Ternyata lemparannya berhasil memasukkan 5 biji kara. Untuk sementara ia mendapat 5 biji kara. Sesudah itu, ia mulai memasukkan biji kara ke lubang dengan cara menyentil. Satu-persatu biji kara bisa dimasukkan hingga 7 biji. Pada saat akan memasukkan biji ke-8 ternyata bijinya 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 melempar 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 E lagi. Untuk sementara pemain A hanya mendapatkan 9 biji. Pemain E akhirnya bisa menyelesaikan permainan. Dengan demikian pada permainan pertama ini, pemain E mendapatkan 13 biji (12 + 1), pemain D memperoleh 6 biji, pemain C mendapatkan 10 biji, pemain B memperoleh 12 biji, dan pemain A mendapat 9 biji.

Pada permainan pertama, ternyata pemain E menang 3 biji (13-10 biji), pemain D kalah 4 biji (10-6), pemain C 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 diunduh tanggal 6 Desember 2013 dari Suwandi.

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

29. Dthingklik Oglak-Aglik

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) Mengajarkan sosialisasi terhadap teman sebaya, dan (3) Mengajarkan anak untuk sportif

Aturan bermain: Para pemain adalah teman sebaya agar ada keseimbangan, 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 dhingklik oglak-aglik, misalkan dimainkan oleh satu kelompok saja, maka para pemain segera menuju ke tanah lapang. Setibanya di tempat itu, para pemain bisa memulai bermain, misalkan berjumlah 4 anak, yaitu A, B, C, dan D. Ke-empat anak ini segera membentuk lingkaran dengan bergandeng tangan. Kemudian pemain A dan B segera menerobos di bawah lengan 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 D segera meletakkan sebuah kakinya di lekuk kaki pemain A yang sudah ditumpangkan. Selanjutnya kaki pemain C juga turut 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 ditumpangkan di atas tangan-tangan yang bergandengan diletakkan di atas lekukan kaki pemain B. Jadilah keempat kaki yang ditebuk saling bertumpang dan terkait satu sama lain.

Pada posisi seperti itu, keempat pemain segera melepaskan tangan yang saling bergandengan. Mereka mulai berlompat-lompat dan bertepuk tangan sambil menyanyikan lagu dhingklik oglak-aglik seperti berikut:

*Pasang dhingklik oglak-aglik
yen keceklik adang gogik
yu yu bakyu mangga
dhateng pasar blanja, leh-olehe napa
jenang jagung
enthok-enthok jenang jagung
enthok-enthok jenang jagung
enthok-enthok jenang jagung.*

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

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

Narasumber: Subandi Wanto, Bantul Warung RT 01 Bantul, Bantul, Yogyakarta

30. Dir-Diran

Latar Belakang: Dir-diran H-A yang berarti bermain gundu atau kelereng. Nama H-A sendiri berasal dari model lapangannya 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 antarlain gundu atau kelereng sebanyak peserta. Biasanya peserta membawa sendiri. Tempat untuk menyelenggarakan yang paling tepat adalah ditempat yang tanahnya rata. Bisa dibawah pohon atau di halaman rumah. Berikut ini adalah contoh gambar lapangannya

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 ditaruh dihuruf H. Ini berlaku jika pelempar melebihi garis yang pertama. Jika ada yang melempar melebihi garis lagi maka diaruh pada huruf A. Jika ada lagi maka ditaruh 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 mematikan peserta adalah dengan membidik kelereng lawan sampai kena. Jika terkena maka kelereng tersebut menjadi milik pemain yang

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

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

Sumber: Permainan ini bersumber dari pengalaman kecil saya dan cerita dari orangtua.

31. Dlosoran

Latar Belakang: Dlosoran 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. Dlosoran juga mengasah otak untuk berpikir dan bertindak kapan akan mengenai 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.

- Pancang 1buah,
- Tali rafia 5-10m,
- Kapur halus secukupnya.

Pelaksanaan

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

- 2) Dengan undian hompimpah/kacang panjang dipilihlah 3 orang 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 areanya sendiri-sendiri, penjaga mulai bergerak untuk berusaha mengenai kaki lawan dengan cara dlosor(tackle). Jadi perkenaannya 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 mendlosor boleh dengan 1 atau 2 kaki sekaligus. Tetapi pada saat dlosor(tackle) seluruh anggota badan penjaga tidak boleh masuk dalam lingkaran. Harus menyisakan anggota badan lain. Misalnya tangan ada di luar lingkaran, kaki yang tidak dlosor berada di luar lingkaran.
- 5) Penjaga boleh mengelilingi lingkaran untuk mengintai lawan yang akan dimatikan. Penjaga juga boleh menunggu hingga lawan lengah. Karena taktik itu yang perlu di terapkan dalam permainan ini.
- 6) Bila ada yang terkena dlosoran itu maka pemain yang terkena itu ganti untuk jaga dan melakukan hal yang sama untuk mematikan 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 adu koin atau tos. 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 sengaja dimainkan bersama-sama.

32. Egrang

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

tengkak dari kata Tengkak (pincang), Ingkau yang dalam bahasa Bengkulu berarti sepatu bambu, Enggran dalam bahasa Lampung berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Sedang Jawa Tengah dengan nama langkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang.

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

Manfaat: Gembira, kualitas kebugaran meningkat, kemampuan motorik meningkat, dan bersosialisasi.

Peraturan Permainan

a. Lapangan

Lapangan yang dipergunakan disarankan 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 boleh dilapis dengan kain atau busa.

Alat egrang dibagi menjadi dua, berdasar 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 mengenakan pakaian olahraga yang pantas.
- b. Kelompok umur:

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

Jalannya Permainan

- 1) Sebelum perlombaan dimulai, para peserta diteliti usianya untuk menentukan kelompok umur masing-masing. Dalam meneliti umur peserta didasarkan pada surat keterangan yang berwenang. Hal ini dilakukan pada waktu penyelenggaraan resmi. Kalau dalam perlombaan pembinaan cukup dengan mengirangira saja.
- 2) Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dalam kelas masing-masing 5 (lima) orang sesuai dengan jumlah lintasan. Perlombaan dalam seri, jumlah atlet sesuai dengan jumlah lintasan.
- 3) Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan unitan pemberangkatan 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 egrang.
- 6) Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah: bersedia, siap, "YA" Pada aba-aba bersedia, tangan memegang egrang (kanan dan kiri), aba-aba siap satu kaki (kiri atau kanan) di atas tempat berpijak dan setelah aba-aba "YA" lari. Pengganti "YA" dapat dilakukan 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 larinya 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 digerakkan. Bermain dapat dilakukan secara individu atau beregu. Kaki tidak boleh mengenai tanah.

Cara memainkan: Egrang tempurung menggunakan bathok 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 masir dapat dilakukan lomba jalan cepat atau lari cepat.

Narasumber: Sujianto, Kulon Progo 12 November 1973, Pandoan Dukuh3 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 diupamakan sebagai telur atau benda yang menyerupai telur.



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

Arena dan Peralatan Permainan: Dolanan “endhog-endhogan” biasa dimainkan di tanah yang cukup lapang, seperti halaman kebun (belakang rumah), plataran (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 pencahayaan yang terang, makanya 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 ramai, permainan tidak akan berkembang baik, sementara jika dimainkan lebih dari 8 anak, akan membuat kasihan anak yang “dadi”. Mereka yang bermain bisa dari segala golongan.

Anak-anak membuat kesepakatan mengenai aturan permainan, misalnya: 1) setiap anak harus mencari jumlah batu (dengan besaran hampir sama dengan telur) 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 hompimpah untuk menentukan penjaga Lingkaran. Kemudian, Pemain bukan 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. Bilabatu 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.

Narasumber: Suwarso, 78 tahun. Bantul warung, Bantul, dan informasi yang diunduh tanggal 6 Desember 2013 dari <http://www.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/dolanan-endhog-endhogan-1--permainan-anak-tradisional-28--4202.html>.

35. Engklek

Dolanan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Ada yang menyebutnya teklek ciplak gunung, demprak dan masih banyak lagi. Istilah yang disebutkan memang beragam, 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 "zondag-maandag" yang berasal dari Belanda dan menyebar ke nusantara pada jaman kolonial, walaupun dugaan tersebut adalah pendapat sementara.

Anak yang Memainkan

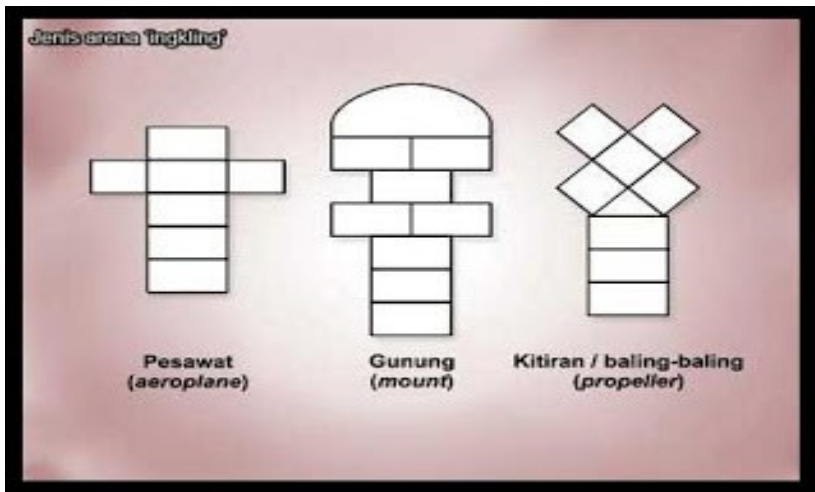
Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan berusia 5 – 15 tahun dan dilakukan di halaman rumah atau areal terbuka.

Nilai-nilai yang Terkandung

- 1) Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak diharuskan untuk melompat – lompat.
- 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- 3) Dapat menaati aturan – aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- 4) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- 5) Anak menjadi lebih kreatif karena mereka membuat langsung peralatan yang dibutuhkan dengan menggunakan barang/benda, atau tumbuhan 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 dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. Seperti pada gambar di bawah ini

Beberapa bentuk Arena Engklek



(<http://sarwoono.blogspot.com/1012/11/engklekingklek-permainan-tradisional.html>)



(<http://7bocahmuslim.blogspot.com/2012/08/yo-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 ke kotak berikutnya. Dolanan dimainkan perorangan; tidak boleh menginjak garis saat bermain; saat melakukan permainan hanya menggunakan satu kaki; saat melempar gaco ada urutannya dan tidak boleh keluar garis.

Cara memainkan : Diundi yang akan bermain duluan, cukup melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai atau pun batu yang datar. Kreweng/gacuk dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak – petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya. Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika pas pada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi “sawah”nya, artinya dipetak 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 melempar gacuk tapi tidak pas dikotaknya atau meleset dari tempatnya.

Narasumber: Tri Bandi, Ngadinegaran, Yogyakarta, dan informasi diunduh 3-12-2013 dari

<http://7bocahmuslim.blogspot.com/2012/08/yo-main-engklek.html>.

36. Gajah Telena

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 diiringi dengan sebuah lagu, yakni:

*Gajah-gajah telena...
telenane garunata....
jenang katul sisir gula...
her segara amba...her segara amba....*

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 situlah, kemudian anak-anak masyarakat Jawa membuat permainan yang diberi nama “Gajah Telena”. Sementara kata “telena” ada yang menyamakan persepsi dengan “tlale” atau belalai gajah. Memang gajah mempunyai belalai. Kata “telena” sendiri sebenarnya setelah dilacak di Kamus Baoesastra Djawa 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 bertanah, berumput, atau berpasir, agar jika terjatuh, pemain tidak begitu terasa sakit. Maka 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, kaitannya dengan permainan, seperti: mereka hanya boleh menjatuhkan lawan dengan cara mendesak, menarik, dan mendorong. Sebaliknya, para pemain tidak diperbolehkan menjatuhkan lawan dengan cara merenggut (njambak) rambut, menendang, menyepak, mencupit, 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, telah lelah, 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 berjauhan. Masing-masing kelompok kemudian bersepakat untuk menentukan formasinya, siapa yang hendak jadi gajah dan siapa yang hendak jadi penunggang. Setelah disepakati, misalkan kelompok I sebagai formasi gajah adalah pemain A,B, dan C. Sementara pemain D sebagai penunggang gajah. Demikian pula kelompok II sebagai formasi gajah adalah E,F, dan G. Sementara pemain H sebagai penunggang gajah. Masing-masing kelompok yang bertugas menjadi gajah segera membentuk formasi dengan cara tangan-tangan dirangkaikan. Setelah itu pemain yang menunggang gajah segera naik ke bentuk formasi itu.

Setelah siap, mereka bersama-sama dengan anak-anak yang menonton menyanyikan lagu gajah telena seperti di atas. Bisa dinyanyikan sekali atau dua kali, tergantung situasinya. Apabila mereka lama saling menjajagi 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, menjagokan 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 1:0. 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 kedudukan satu-satu. Demikian seterusnya, hingga keduanya merasa lelah. Jika mereka memutuskan untuk berhenti bermain, maka mereka membubarkan diri.

Sumber:

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

37. Gambaran

Tujuan permainan: (1) Melatih keterampilan anak: ketangkasan serta kekuatan fisik, (2) Menciptakan kebersamaan, (3) Menambah wawasan bermain dan kekompakan, (4) Menanamkan peran aktif dalam pengenalan permainan.

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

Aturan Permainan: Permainan gambaran selalu dimainkan oleh anak-anak sebaya secara berpasangan. 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 gambaran telah menyiapkan alat gambar 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 atau 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 berjajar di belakang garis 1 dengan membawa batu “gacok”. Setiap anak menfokuskan 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-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.

Narasumber: Melan Pratiwi, 19 tahun. Kasihan, Bantul

38. Gandon

Latar belakang: Permainan ini dilakukan pada saat saya masih kecil. Dan merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan terutama oleh anak laki-laki. Didaerah 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 gandon, pemain biasanya tidak begitu banyak karena tempat juga merupakan faktor penentu. Pemain harus lebih dari satu orang. Misal pemain ada 4 maka bisa dibuat regu atau kelompok dua lawan dua. Apabila ada perempuannya maka dibagi supaya adil.

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

Jalannya permainan

Permainan dilakukan:

- 1) Beberapa batu diletakkan berdiri 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 meletakan batu dipunggung kaki dan mengayunkannya, melempar dengan kaki untuk berusaha mengenai batu yang dipasang sebagai target.
- 5) Semua pemain yang pertama kali melakukan harus menggunakan kaki. Dari 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 kesasaran. Batu tidak boleh terjatuh atau kedua kaki menyentuh tanah.

7) Pemenang ditentukan dari banyaknya batu yang berhasil dirobohkan 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. **Ganefo**

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

Nilai-nilai yang Terkandung: Dolanan ini mengajarkan kekompakan, kehati-hatian dan kecermatan, dan ketepatan dalam membidik sasaran.

Alat yang Diperlukan: Pecahan genteng untuk membentuk menara, batulempengan atau bulat sebagai peluru untuk merubuhkan menara.

Aturan Permainan: Permainan ini dimainkan oleh 3-7 orang. Inti dari permainan ini adalah setiap orang berusaha untuk merobohkan 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 memberi 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 lemparannya diulang karena itu berarti jarak “tembakan”nya nanti terlampau dekat dengan sasaran. Saat semua senjata sudah berada di arena permainan, pemain yang senjatanya jatuh paling dekat dengan sasaran bisa mengawali permainan dengan melemparkan 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 menyentuh tumpukan itu sambil menyebutkan 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 menjatuhkan 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 bermaksud 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: Dolanan ini merupakan wahana untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, melatih kelincahan tangan, dan mengembangkan sportivitas.

Peserta 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 6 buah.

Aturan Bermain: Dolanan 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 lebih dahulu jaga dengan 'pingsut'/ 'hompimpah'
2. Setelah ditemukan siapa yang 'lebih dulu bermain, maka ia bermain dulu.
3. Caranya dengan menggenggam seluruh kerikil yang ada kemudian menyebarnya dengan batas persegi ukuran ± 30 cm.
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 terambil seluruhnya, lali di sebar lagi kerikilnya, untuk yang ke-2, jumlah kerikil yang diambil harus 2.
7. Begitu seterusnya. Untuk mengambil kerikil yang dibawah harus didahului melempar kerikil yang ada terlebih dahulu.
8. Jika pemain dapat mengambil 2x saat 1 lemparan, dinamakan 'racik'.
9. Jika sudah sampai level 5, mencari '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.

Narasumber: Ayskha Windhianti: Beluran, Sidomoyo, Godean, Sleman Yk

41. Gawangan

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

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

mengatur strategi dan melatih kepemimpinan.

Cara Memainkan: Gawangan, adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 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 memasuki gawang lawan, yang berarti telah memenangkan permainan, kemudian permainan dapat di mulai lagi. Kemenangan juga bisa diraih dengan menahan seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau 'tertawan' memasuki 'Gawang' mereka masing-masing.

42. Gobak Bunder

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 bunder.

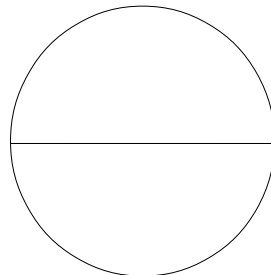
Manfaat

- Meningkatkan kemampuan fisik.
- Melatih kemampuan membaca gerak tubuh/gesture.
- 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 meakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang akan berjaga.
- 4) Peserta yang berjaga hanya akan berada pada garis yang berada di tengah lapangan.
- 5) Peserta yang teraih oleh penjaga maka akan bergantian berjaga.

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

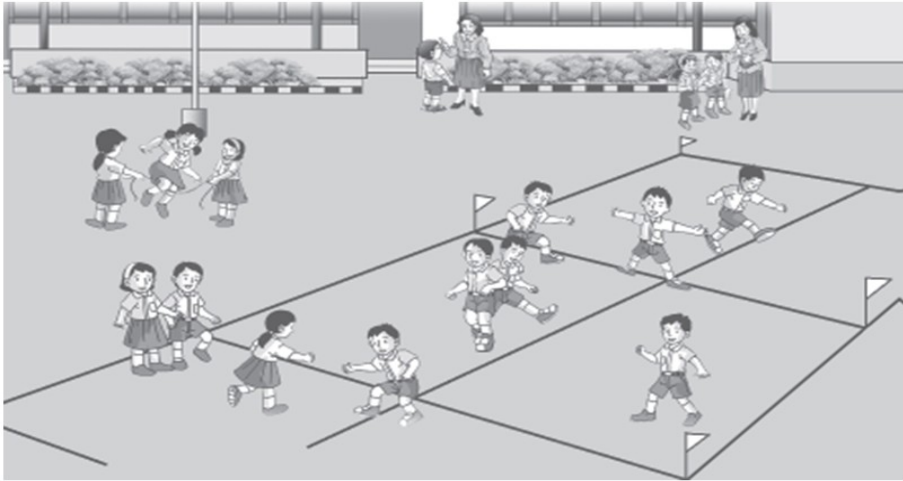
Sumber: Diunduh dari

Widarto-uji-kurniawan.blogspot.com/macam-macam-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 mencegah lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke 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 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur.



<http://fannyseptria.blogspot.com/2012/11/permainan-tradisional-galah-asin-gobak.html>

Manfaat: Dolanan 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 Gobak Sodor adalah kebersamaan, kerjasama, dan kekompakan antar penjaga agar lawan tidak lepas menerobos. Di pihak lain, penerobos berlatih mencermati kondisi, mengatur strategi dan melaksanakan taktik, juga melatih untuk pantang menyerah. Ingatlah bahwa peluang 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” dikatakan menang apabila salah satu anggota tim berhasil kembali ke garis start dengan selamat (tidak tersentuh).

tim lawan).

- 6) 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 horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, 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), maka orang ini 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 bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap. 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 horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal 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: Hosni Bimo Wicaksono, 30 Tahun. Pandes RT 03, Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta, dan Informasi diunduh pada tanggal 4 Desember 2013 dari

44. Gotri 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 Gotri Legendri. Sementara di daerah Jawa Tengah dolanan ini disebut Gotri, 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. Sebaiknya 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 sifat tenggang 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 bulan purnama sangat favorit, karena alam bisa terang benderang. Selain menambah keberanian juga menambah serunya permainan, karena bisa bersembunyi di balik rimbunnya pohon yang menghalang sinar bulan.

Aturan Bermain: Setelah berkumpul, mereka mencari pecahan genting atau gerabah (disebut kreweng atau wingka) sejumlah pemain dikurangi satu. Misalkan, 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

sangkar) di tanah atau di lantai, dengan kapur, kreweng, atau kayu. Diusahakan 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 kodhok di akhir setiap lagu, dialah yang akan menjadi pemain kalah (dadi). Kecuali pada awal permainan, bisa dilakukan hompimpah untuk menentukan pemegang kodhok. 2) Pemain yang kalah wajib menyusun kreweng atau tembikar yang diakhiri dengan susunan berupa kodhok. Ketika pemain dadi sedang menyusun, pemain yang menang segera berlari bersembunyi. 3) Selesai menyusun, pemain kalah segera wajib mencari pemain-pemain yang menang satu-persatu hingga semuanya bisa ditebak/dicari sesuai dengan nama-namanya. 4) Lingkungan bersembunyi juga sudah harus ditentukan, misalnya di dalam pekarangan rumah yang dipakai untuk bermain. Setiap pemain yang menang jika ada yang bersembunyi di luar pekarangan dianggap diskualifikasi atau istilahnya “kobong”. Masih ada aturan lain, misalnya tidak boleh bersembunyi di dalam rumah, di dalam kandang, dan sebagainya. Semuanya itu ditentukan oleh para pemain yang bermain dhoktri.

Cara Bermain: Permainan Gotri dimulai setelah peralatan disiapkan dan aturan bermain telah disepakati. Anak-anak yang bermain bisa memulai dengan terlebih dahulu melakukan hompimpah untuk menentukan pemegang batu kodhok. Setelah pemegang kodhok pertama ditentukan, maka pemain membuat lingkaran dan mulai memanyanyikan lagi sambil memindahkan benda yang dipegangnya. Syair yang mengiringi Dolanan gotri sebagai berikut.

*gotri legendri nagasari, ri
riwul owal-awul jadah mentul, tul
tolen alen-alen jadah manten, ten
titenana besuk gedhe dadi apa, pa
padha mbako enak mbako sedheng, dheng
dhengkok leyak-leyok kaya kodhok*

Selesai lagu tersebut, pemain yang memegang kodhok berarti ia menjadi pemain “dadi”. Saat itulah para pemain lainnya segera berlari dan bersembunyi. Sementara itu pemain “dadi” segera

menyusun kreweng-kreweng dan diakhiri dengan menyusun batu (sebagai kodhoknya). Setelah selesai menyusun dan tidak berjatuhan, maka ia segera menebak (istilahnya: nyekit) pemain-pemain yang bersembunyi satu-persatu. Saat menebak harus disertai dengan menyebut nama kemudian kembali ke pangkalan, yang menandakan bahwa pemain yang ditebak sudah sah dan tidak boleh menendang (istilahnya: nyampar) kreweng-kreweng yang disusun. Namun jika pemain yang bersembunyi lebih cepat tiba di pangkalan, maka ia berhak nyampar kreweng-kreweng itu dan bersembunyi lagi.

Kembali ke pemain menang yang telah disekit dan telah dibrok gacuknya, maka ia tidak berhak nyampar. Ia telah tertebak. Ia harus menunggu giliran teman-teman lainnya dicari oleh pemain yang “dadi”. 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 duluan tiba di pangkalan dan nyampar kreweng-kreweng itu, maka pemain “dadi” harus segera menyusun kembali kreweng-kreweng dan batu kodhok seperti semula. Sementara pemain-pemain yang telah kesekit (ditebak) bisa kembali bersembunyi bersama-sama dengan pemain terakhir yang telah nyampar kreweng-kreweng tersebut. Dengan demikian pemain “dadi” jika mengalami hal serupa bisa disebut “dikungkung”, karena harus berulang kali memulai mencari dari awal semua pemain yang bersembunyi.

Sumber: Kusmedi, Kadipaten, Kraton, Yogyakarta

45. Ingkling Gunungan

Latar Belakang: Ingkling merupakan salah satu permainan anak yang cukup populer di kalangan masyarakat, khususnya masyarakat pedesaan. Dolanan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, termasuk Sleman. Konon nama permainan ini sebenarnya adalah *zondag-maandag* 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 tanda tambah atau pohon yang dibagi menjadi beberapa petak yang disebut ‘sawah’, ujung atasnya diberi garis melengkung setengah lingkaran menyerupai gunung. Karenanya, nama Dolanan ini Ingkling Gunungan. Biasanya

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



Anak sedang bermain Ingkling Gunungan
(<http://twicsy.com/i/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 'pingsut' atau suit, apabila permainan hanya diikuti oleh dua orang. Namun jika pesertanya tiga orang atau lebih, dilakukanlah hompimpah sampai terpilih urutan pemain pertama, kedua, dan seterusnya.

Cara Bermain: Pemain pertama mengawali permainan dengan melemparkan incaknya 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 lemparan uncaknya berada di dalam kotak, maka si pemain dapat melanjutkan permainan. Ia harus melompati kotak yang ada uncak miliknya, dan melompat-lompat dengan satu kaki mengitari kotak-kotak yang lain sampai 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 perjalannya.

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

Bagi yang berhasil melewati semua kotak, maka dia bepeluang untuk memiliki 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 memiliki kotak secara eksklusif, peserta harus memutari kotak-kotak ingkling dengan melompat-lompat menggunakan satu kaki, dan meletakkan uncaknya pada bagian punggung tangannya dan gacuk tidak boleh jatuh dari tangan jika jatuh harus mengulangi 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 diulangi dilempar pada giliran berikutnya. Untuk menandai kepemilikannya, biasanya kotak yang menjadi miliknya diberi tanda khusus, seperti gambar bintang. Pemain yang dinyatakan menang adalah pemain yang telah menjadikan 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 tidaknya permintaan untuk membagi kotak, tergantung dari si pemilik kotak tersebut.

Sumber: Informasi diunduh tanggal 5 Desember 2013 dari <http://permainan-tradisonal.blogspot.com/2011/12/ingkling-sunda-manda.html>

46. Ingkling

Tujuan permainan: (1) Untuk mencapai kekuasaan, dan (2) Untuk mentaati aturan. Pemainnya 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 kereweng, dan Lapangan permainan di halaman rumah. Diperlukan sebuah tanah pekarangan yang datar dengan ukuran kurang lebih 3-4 meter persegi. Bisa di atas tanah, pelataran, ataupun aspal.

Aturan Permainan: Dolanan ini dimainkan oleh beberapa orang tetapi tiap orang bermain sendiri. Gacuk atau sebutan 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. Boleh membuat kotak lagi atau tangga untuk pemain lain yang jika kesulitan mencapai kotak setelah kotak milik orang lain.

Cara Bermain: Dolanan dimulai dengan hompimpah untuk menentukan urutan main. Semua anak yang bermain meletakkan pecahan kereweng atau gacuk di kotak pertama. Kemudian, pemain pertama melakukan ingkling. 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 melempar gacuk mulai dari kotak pertama sampai kotak terakhir. Setelah itu, pemain memilih sawah dengan cara pemain tersebut berdiri membelakangi arena ingkling 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 melempar.

Narasumber: Celien Mamengki, 19 tahun. Bantul Warung RT 01, Bantul, Bantul, Yogyakarta

47. Jago Pithong

Latar belakang: Anak-anak menamakan sebuah nama dolanan kadang-kadang aneh dan hanya berdasar pada kesepakatan belaka di antara mereka. Termasuk dolanan Tumbaran. Dolanan ini sepertinya tidak mengacu pada benda tumber, salah satu bumbu dapur. Tetapi ya begitulah, yang namanya dunia anak-anak untuk memudahkan sebuah nama dolanan, seringkali menamakan atas dasar kesepakatan saja. Dolanan yang sering dimainkan oleh anak-anak perempuan masyarakat Jawa ini, juga sering disebut dolanan Pithongan, Jago-Jago Pithong, atau Dhog-Dhog Ketumber.

Peserta: Jumlahnya makin banyak makin ramai tetapi juga makin sulit menebak nama . Bisa dilakukan putra dan putri.

Alat: Permainan ini hanya memerlukan sebuah Sapu tangan.

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

Jalannya 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 salah menebak akan mendapat hukuman dari kesepakatan bersama.
- 5) Dan jika benar maka yang ditebak ganti menjadi orang buta.
- 6) Penentuan Menang Kalahnya Permainan: Tidak ada menang dan kalah karena permainan ini dilakukan terus menerus sampai bosan dan hanya ada yang dihukum.

Sumber: Dolanan ini tidak terekam dalam kamus Jawa "Baoesastra Djawa" karya WJS. Poerwadarminta (1939). Walaupun tidak terekam 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

perkotaan (lihat penelitian Ahmad Yunus tahun 1980/1981 berjudul Permainan Rakyat DIY). Termasuk pula di daerah Kalurahan Giripurwo, Kecamatan Girimulyo, Kabupaten Kulon Progo DIY, salah satu daerah yang menjadi obyek penelitian. Sebagian daerah yang menyebut dolanan ini dengan Pithongan, kiranya dapat dirunut dari arti kata tersebut. Dalam kamus Boesastra Djawa (Poerwadarminto, 1939: 495), nama pithongan berasal dari kata dasar pithong yang berarti pece atau picak (bahasa Indonesia: buta).

48. 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) Menciptakan sikap yang tidak egois, dan (2) Membuat anak saling kerjasama.

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

Cara bermain: Sebelum anak-anak melakukan permainan ini, mereka melakukan 'hompipah' untuk menentukan pemenang dan yang 'dadi'. Anak yang bermain umumnya lebih dari 4 anak. Idealnya sekitar 10 anak. Setelah dilakukan 'hompipah', anak yang kalah akan menjadi pemain 'dadi'. Ia berposisi di tengah, sementara anak lain mengelilinginya sambil melingkar 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 gajih mbejjih saara-ara
semprat-semprit jamur apa wong ndeso?*

Setelah nyanyian selesai, maka anak yang 'dadi' segera mengucapkan nama sebuah jamur, misalnya 'jamur lot kayu'. 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. Begitulah seterusnya, ketika permainan kembali mulai, anak-anak mengawali dengan tembang jamuran seperti di atas.

Berbagai jenis jamur yang biasanya diucapkan oleh anak yang 'dadi'. Hal itu biasanya tergantung dari wawasan anak yang 'dadi'. Macam-macam jenis jamur yang sering diucapkan anak saat bermain jamuran, seperti jamur kethek menek, jamur kendhil borot, jamur gagak, jamur kendhil, dan sebagainya. Saat anak yang 'dadi' mengucapkan 'jamur kethek menek', maka pemain lain harus segera mencari tempat yang bisa dipanjat. Yang penting mereka tidak menginjak tanah. Ketika 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 berulang kali, dinamakan 'dikungkung'.

Narasumber: Suradikem, 68 tahun. Pedak Bantul Warung, Bantul, Bantul dan Informasi yang diunduh tanggal 4 Desember 2013 dari

<http://www.tembi.org/ensiklopedi/20090616/index.htm>

49. Jek-Jekan

Jek-jekan, di daerah lain juga dikenal dengan nama *Bentengan*, 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 sesi 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 menyentuh pohon dan meneriakkan kata jek. Yang berate benteng lawan telah dikuasai dan timnya telah memenangkan permainan. Kemenangan dapat pula dilakukan dengan 'menawan' seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau

'tertawan' menyentuh 'pohon' mereka masing - masing. Orang yang paling dekat waktunya ketika menyentuh pohon berhak menjadi 'penawan' dan bisa mengejar 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: *Jek-Jekan* 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 selain bersifat rekreatif permainan ini juga bersifat edukatif.



Gambar diperoleh dari imamuttaqin1604.blogspot.com

Cara Bermain: Tim penyerang berupaya merebut benteng lawan dengan cara memegang benteng lawan atau menawan seluruh anggota lawan, lantas berteriak "JEK!" 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, diistilahkan dengan “*tuwek*” atau “*wis tuwek*”, yaitu anggota kelompok lawan yang lebih dulu meninggalkan benteng, dan “*enom*” atau “*sik enom*” yaitu anggota kelompok lawan yang keluar belakangan. Kondisi *tuwek* bisa dinetralkan kembali menjadi *enom* dengan cara memegang benteng kelompoknya. Adapun tawanan bisa dibebaskan dengan cara menyentuh anggota kelompok yang ditawan. Penjara yang dipakai menawan biasanya berupa batas lingkaran yang diletakkan di sekitar benteng.

Permainan biasanya diawali dengan pingsut, untuk menentukan kelompok yang menyerang dan bertahan. Kelompok yang memenangkan pingsut menjadi kelompok yang menyerang. Selanjutnya masing-masing kelompok menentukan benteng, bisa berupa pohon atau tiang, yang nantinya harus dipertahankan “hidup-mati”. Saat permainan dimulai, kelompok penyerang mengincar berbagai sudut yang menjadi kelemahan kelompok lawan demi melancarkan tujuan merebut benteng lawan, sedangkan kelompok bertahan menutup kelemahan yang dimiliki dan sedapatnya 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 merebut markas lawan atau membebaskan teman yang ditawan. Sedangkan anggota kelompok yang paling kecil dan tidak begitu kencang larinya biasanya ditugasi sebagai penjaga markas.

Narasumber: Djumio. Plengkung Gading, Yogyakarta, dan informasi yang diunduh 4-12-2013 dari <http://sosbud.kompasiana.com/2013/07/10/jek-jekan-permainan-jadul-melatih-sportivitas-572394.html>

50. Jes-Jesan/Betengan

Tujuan Permainan: (1) senang-senang, dan (2) melatih kecepatan dan kekompakan.

Usia Anak yang memainkan: 4-14 tahun, dan jumlah pemain: 2-10 orang/regu.

Nilai-nilai yang terkandung: (1) saling menghormati hak 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, areal terbuka.

Aturan Bermain

- Permainan beregu
- Pemain yang akan di 'cendak' diperbolehkan jongkok untuk menyelamatkan diri.
- Pemain jongkok dibolehkan berlari lagi jika pemain di timnya sudah menyentuhnya lagi.
- Cara menduduki beteng lawan dengan menyentuh beteng lawan.

Cara Bermain: Pemain dibagi dengan 'pingsut' dengan lawan yang dianggap setara untuk membagi tim. Setelah ditentukan masing-masing tim berusaha menyerang dengan berlari kejar-kejaran untuk dapat menduduki benteng lawan.

Narasumber:

- Nur Salim: Dukuh, Sidomoyo, Godean, Sleman
- Karsono: Beluran, Sidomoyo, Godean, Sleman.

51. Jethungan Atau Dhelikan

Tujuan permainan: (1) melatih kecepatan, (2) Melatih ketepatan untuk menebak, dan (3) Melatih keberanian seorang anak. **Usia anak yang memainkan** Dolanan 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 tunjuk (didhor atau disekit) bukan asal-asalan, waktu

menutup mata tidak boleh melirik, tidak boleh tunggu brok atau diam di tempat jaga.

Cara bermain: Sebelum bermain, memilih tempat tunggu brok misalnya dipohon, tembok atau tiang yang mudah dijangkau oleh semua pemain. Semua anak yang bermain misalnya tujuh orang (A-G) harus melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk mengetahui yang kalah dan menang. Ketika sudah terdapat satu pemain yang “dadi”, maka anak-anak yang menang “sut” segera sembunyi ke tempat-tempat yang tidak mudah terlihat oleh anak yang “dadi”. Pemain “dadi” memneri kesempatan ke anak-anak yang akan bersembunyi, biasanya memakai hitungan 1-10 dan jika semua pemain menang telah bersembunyi, lalu mereka meneriakkan kata “wis”, “ndhuk” atau diam saja. Dengan kode seperti itu pemain “dadi” siap untuk mencarinya. Ia harus mencari anak-anak yang bersembunyi satu persatu. Jika telah menemukan satu anak, misalkan bernama C, maka ia segera menyebut namanya (dhor C) lalu berlomba berlari kembali ke pangkalan dengan anak yang ditebak atau istilahnya telah didhor. Jika C tadi kalah cepat tiba di pangkalan berarti ia yang “dadi”. Sementara pemain yang kalah menjadi anak yang menang, berarti ikut bersembunyi. Tetapi jika si C larinya lebih cepat dan memegang tempat pangkalan maka ia lolos dari pemain “dadi”.

Ada dua versi menentukan pemain “dadi” berikutnya. Versi pertama seperti yang di atas. Tetapi versi lain anak yang akan “dadi” baru ditentukan “dadi” apabila semua pemain yang ikut bermain sudah ditebak semuanya, baik yang bisa menangkap pangkalan duluan atau yang kalah cepat datang setelah semua pemain berkumpul, maka pemain “dadi” berada di paling depan dekat dengan pohon pangkalan. Sementara itu pemain yang menang berjajar di belakangnya sambil berdiri acak. Sambil menutup mata pemain “dadi” harus menebak salah satu pemain yang berjajar di belakangnya.

Narasumber: Aprina Isa Anggari, 17 tahun, Pedak Bantul Warung, Bantul, Bantul

52. Jirak

Nama dolanan Jirak sebenarnya mengacu pada nama tumbuhan dan sekaligus buah yang dipakai untuk permainan itu, yakni tumbuhan (pohon) Jirak. Nama tanaman jirak adalah nama lokal

di masyarakat Jawa. Tanaman ini mempunyai nama Latin *Jatropha curcas* L., dan nama lokal lain, seperti: jarak, carak kosta, balacai, kaleke, bintalo, pakukase, dan kadoto. Jirak juga sekaligus untuk menyebut nama buah dari tanaman tersebut, yang berbentuk lonjong dan berwarna hitam. Namun dalam perkembangan waktu, seiring sulit diperolehnya buah jirak bagi anak-anak yang hendak bermain, buah jirak digantikan dengan benda lain, seperti pecahan tembikar (pecahan genting dan sejenisnya, sering pula disebut kreweng), neker (istilah dari bahasa Belanda: knikker), gundhu, atau istilah lainnya kelereng, atau di Gunungkidul menggunakan alat bermain berupa karet gelang.

Peserta Permainan: Dolanan Jirak biasanya dimainkan oleh 4—5 orang dalam satu permainan. Bila pesertanya lebih banyak, biasanya dipecah menjadi beberapa kelompok bermain. Bila pemain dalam satu kelompok terlalu banyak, kasihan yang kalah harus menggendong (mendapat hukuman lebih banyak atau lebih berat). Makanya, dolanan Jirak biasanya dibatasi hingga 5 orang setiap kelompok bermainnya. Jika kurang dari 4 anak pun akan kurang ramai dan seru.

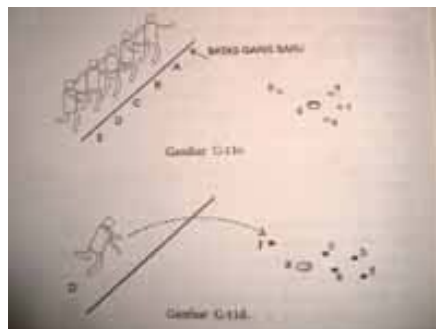
Nilai-nilai yang Terkandung: Dolanan Jirak memang murah dan meriah. Dolanan ini membutuhkan ketangkasan melempar karet gelang ke arah lubang lowok. Selain itu, dari dolanan ini, setiap pemain harus berusaha untuk bermain sabar, tenang, dan sportif. Bila ia kalah, juga harus berani mengakui kekalahan dan harus mau menggendong sesuai dengan kesepakatan.

Alat yang Diperlukan: Duakaret gelang untuk setiap pemain. Selain alat tersebut, permainan ini juga hanya membutuhkan tanah yang dilubangi dengan diameter sekitar 8 cm.

Aturan Permainan: Permainan ini dapat dimainkan kurang lebih 5 anak. Dalam permainan ini alat yang digunakan adalah karet gelang dan setiap anak harus mempunyai 2 karet. Sebelum permainan ini dimulai, anak-anak membuat lubang yang berfungsi untuk sasaran dan garis batas tempat pemain melemparkan karet gelang ke lubang sasaran. Jarak lubang dengan garis batas pelempar kira-kira 2 meter. Para pemain berupaya memasukkan karet gelang ke sasaran. Pemain yang paling sering memasukkan karet gelang ke lubang sasaran ditetapkan sebagai pemenang.

Aturan Permainan: Sebelum permainan dimulai, biasanya anak-anak membuat kesepakatan lisan tentang aturan bermain, seperti: 1) urutan bermain ditentukan oleh dekatnya gacuk ke lubang wok; 2) bagi gacuk yang terkena gacuk pemain lain harus mengulangi melempar lagi; dan 3) pemain kalah menggendong pemain menang sesuai dengan jarak yang telah ditentukan (misalnya 10 meter).

Cara Bermain: Pertama-tama anak-anak melakukan hompimpah/gambreng untuk menentukan giliran main, siapa yang mendapat giliran pertama dan seterusnya. Pemenang pertama undian memulai permainan langsung menggulung karet gelang sampai karet tersebut terpilin, selanjutnya anak itu segera melemparkan karet pertamanya ke dalam lubang sasaran dari tempat yang sudah ditetapkan. Setiap anak mendapat kesempatan 2x melempar karet yang tersedia. Anak yang paling sedikit yang dapat melempar tepat sasaran ke dalam lubang sasaran tersebut akan kalah.



Biasanya, hukuman bagi anak yang kalah disepakati dulu sebelum permainan dimulai. Hukuman dapat berupa perintah untuk menebak dan mengambil atau memegang benda yang disebutkan inisial atau huruf awalnya saja oleh pemain lainnya. Bila tebakannya masih salah, anak yang kalah akan diminta untuk terus mencoba menemukan benda dimaksud sampai jawaban yang diinginkan teman-temannya itu benar. Demikian seterusnya permainan akan diulang-ulang sampai para peserta merasa puas dan mengakhiri permainan.

Sumber: sebagian informasi diunduh tanggal 6 Desember 2013 dari <http://www.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/dolanan-jirak-1--permainan-anak-tradisional-56--4304.html>.

53. Jlong Jling Kitiran

Usia Anak yang Memainkan: 5 tahun – 14 tahun. Jumlah pemain: 2-5 orang

Nilai-nilai yang Terkandung: (1) Saling menghormati hak lawan main, dan (2) Melatih sportifitas

Alat yang diperlukan: Gacuk (pecahan genting/kramik)

Aturan Bermain

- 1) Kotak yang berisi 'gacuk' pribadi tidak boleh diinjak.
- 2) Kotak isi gajuk lawan boleh diinjak.
- 3) Melempar acuk hanya boleh di bagian dalam kotak sesuai urutan kotak. Keluar garis berarti mati dan gantian giliran.
- 4) Saat melakukan 'laku' bermain hanya diperkenankan lompat dengan 1 kaki
- 5) Mengenai gacuk lawan saat 'laku' atau melempar berarti mati.
- 6) 'sawah' milik lawan tidak boleh diinjak, sehingga harus dilompati.

Lapangan Permainan

6	
9	5
4	8
3	7
4	2
1	

Cara Bermain

- 1) Urutan bermain ditentukan dengan undian 'hompimpah' jika lebih dari 2 orang. Jika dua orang ditentukan dengan 'pingsut'.
- 2) Pemain pertama melakukan lemparan 'gacuk' ke kotak pertama.
- 3) Kemudian 'ingking' dengan melompati tempat gacuknya berada.
- 4) Setelah sampai di kotak ke 4, maka lompatan dilakukan dengan cara meletakkan kedua kaki di kotak 9 & 5, lalu lompat menyamping dengan kaki kiri di kotak 5.
- 5) Kemudian ke kotak 9 & 6, kemudian menyamping kaki kiri di kotak 6, kaki kanan diangkat.
- 6) Setelah semua dilakukan 9 & 7, kemudian 9 & 8 gerakan selanjutnya kedua kaki ditetakkan di kotak 9.
- 7) Setelah itu kembali ke kotak 2 dan mengambil 'gacuk' yang ada di kotak 1.
- 8) Lemparan ke-2 dilakukan pada kotak 2, dan seterusnya.
- 9) Setelah selesai di kotak 9 maka mencari 'sawah' dengan cara: lompat ingking dengan membawa gacuk di punggung telapak tangan dan gacuk tidak boleh terjatuh. Setelah itu pemain melempar 'gacuk' dengan cara membelakangi kotak permainan.
- 10) 'sawah' hanya boleh diinjak oleh pemiliknya. Dan pemilik berhak menginjak 'sawah'nya dengan dua kaki.

Narasumber Catur Adit Prasetya. Alamat: Sorolaten, Sidokarto, Godean, Sleman Yk

54. Kenthongan

Kenthongan merupakan alat komunikasi jadul yang masih tetap bertahan dan familiar bagi masyarakat Indonesia pada saat ini. Sebelum alat komunikasi modern hadir, kenthongan menjadi bagian penting bagi masyarakat Indonesia. Kenthongan dibuat dari berbagai bahan, seperti kayu, bambu, dan bonggol bambu. Kenthongan selalu ada di poskamling, gardu atau cakruk. Kenthongan sangat multi fungsi, selain sebagai isyarat bila ada maling, bencana kebakaran, alat tradisional ini juga menjadi alat pemanggil berkumpul dalam mengajak masyarakat bergotong royong dan mengikuti pertemuan di lokasi tertentu.

Manfaat Kentongan: Awalnya, kentongan digunakan sebagai alat pendamping ronda untuk memberitahukan adanya pencuri atau bencana alam. Dalam masyarakat pedalaman, kentongan seringkali digunakan ketika suro-suro kecil atau sebagai pemanggil masyarakat untuk ke masjid bila jam salat telah tiba. Namun, kentongan yang dikenal sebagai teknologi tradisional ini telah mengalami transformasi fungsi. Dalam masyarakat modern, kentongan dijadikan sebagai salah satu alat yang efektif untuk mencegah demam berdarah. Dengan kentongan, monitoring terhadap pemberantasan sarang nyamuk pun dilakukan. Dalam masyarakat tani, seringkali menggunakan kentongan sebagai alat untuk mengusir hama yang merusak tanaman dan padi warga. Kentongan dengan bahan pembuatan dan ukurannya yang khas dapat dijadikan barang koleksi peninggalan masa lalu yang dapat dipelihara untuk meningkatkan pemasukan negara.



Anak-anak sedang memainkan Kenthongan
(<http://www.anneahira.com/alat-komunikasi-tradisional.htm>)

Dolanan Kenthongan: Kentongan dengan bunyi yang khas dan permainan yang khas menjadi sumber penanda tertentu bagi masyarakat sekitar. Selain itu, kentongan merupakan peninggalan asli bangsa Indonesia dan memiliki nilai sejarah yang tinggi. Perawatannya juga sederhana, tanpa memerlukan tindakan-tindakan khusus. Karenanya, kenthongan cocok sebagai media Dolanan anak-anak. Dengan kenthongan anak-

anak dapat belajar berbagai bunyi-bunyian, menabuh benda secara berirama.

Sumber: Danang. Ngadinegaran, Yogyakarta dan informasi diunduh tanggal 4-12-2013 dari <http://palingindonesia.com/kentongan-alat-jadul-pemersatu-masyarakat/>

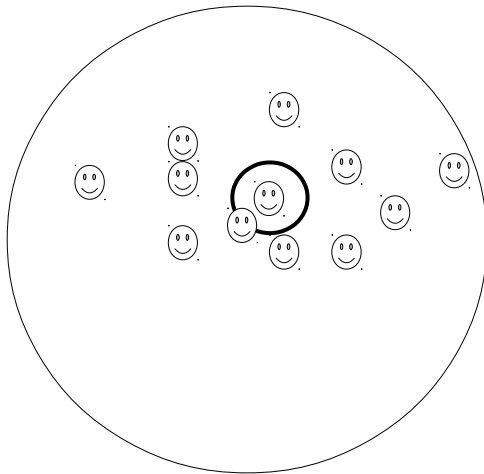
55. Kera Buta

Tujuan Permainan: (1) Senang-senang, (2) Menggoda dengan tidak terkatuk. **Usia anak yang memainkan:** 4 – 12 tahun

Nilai-nilai yang terkandung: (1) Keberanian, (2) Kejujuran, dan (3) Solidaritas

Tempat bermain: Halaman (out door/indoor)

Lapangan permainan



Aturan bermain: Dibutuhkan anak yang memainkan sebanyak-banyaknya. Pertama, membuat lingkaran dengan jari-jari satu meter. Pada waktu menggoda anak-anak dapat bersuara sesuatu, agar supaya permainan lebih ramai/meriah. Tidak boleh memakai kata-kata kotor. Dan ada yang mengawasi anak yang tidak ikut.

Cara memainkan: Diundi dengan cara hom-pimpa. Setelah

ditentukan siapa yang menjadi kera, Kera duduk di tengah-tengah lingkaran. Anak-anak lain bersebaran di sekeliling lingkaran. Anak-anak menggoda keluar lingkaran, untuk menghampiri dan menjauhi. Kera sambil sikap duduk bersila, dengan memusatkan perhatian berusaha mengatuk anak yang menggodanya. Bila Kera berhasil mengatuk, anak tersebut menggantinya sebagai Kera dan menempati tempat duduk di tengah-tengah lingkaran. Sewaktu menggoda anak-anak boleh bersuara misalnya ayoo Kera jangan malas, tangkaplah aku; eeee Kera rupamu jelek dan sebagainya.

Narasumber: Pedoman Mengajar Olahraga Pendidikan Di Sekolah Dasar, dikeluarkan oleh: Direktorat Djendral Olahraga Dan Pemuda Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan R.I

56. Kilanan

Latar Belakang: Kilanan adalah permainan anak yang gemar mengoleksi karet lingkaran/karet gelang. Pada zaman dahulu untuk mendapatkan karet tidak membeli secara langsung. Pada saat istirahat sekolah anak-anak jajan nasi bungkus yang tali ikatnya menggunakan karet. Karet tersebut tidak langsung dibuang tetapi dikumpulkan untuk bermain kilanan. Dua pemain saling beradu kecermatan dalam menyentil karet supaya berdekatan hingga satu jengkal. permainan ini sangat seru dan menyenangkan karena siapa yang menang berhak mengambil dan memiliki karet lawan. Sementara yang kalah akan kehilangan satu dari karetnya bahkan bisa semuanya.

Tujuan: Permainan ini bertujuan untuk mengisi waktu luang dan melatih kecermatan yaitu pada saat menyentil karet untuk di dekatkan pada karet lawan. Manfaat permainan ini adalah dapat meningkatkan pergaulan antar teman, gembira, dan meningkatkan kecermatan dan ketrampilan.

Pemain

- 1) anak-anak usia TK-SD,
- 2) laki-laki dan perempuan
- 3) berjumlah 2 orang

Sarana, Prasarana, dan Waktu Permainan

- 1) alat : karet lingkaran (karet gelang)
- 2) tempat : halaman rumah, kebun, dll

- 3) waktu: siang hari setelah anak-anak pulang sekolah, sore hari, dan pagi hari ketika hari libur sekolah.

Jalannya Permainan

- 1) sebelum permainan dimuali, kedua pemain melakukan undian menentukan siapa yang lebih dulu menjatuhkan karet.
- 2) pemain pertama menjatuhkan satu karetnya di tanah, kemudianpemain kedua menjatuhkan satu karetnya agak berjauhan dengan karet pemain pertama
- 3) jika belum berani maka pemain kedua boleh memindah keretnya supaya lebih dekat lagi dengan karet pemain pertama.
- 4) pemain kedua menegaskan bahwa dirinya sudah yakin atau siap dengan mengucap kata “Berani” jika memang sudah siap.
- 5) pemain kedua melakukan lentingan dengan satu jari telunjukkaretnya yang berada di tanah hingga karet tersebut berada di jarak satu kilan (jengkal), semakin dekat maka semakin bagus.
- 6) jika jarak masih lebih dari satu kilan (jengkal) maka bergantian pemain pertama yang melintingkan karetnya supaya berada dalam jarak satu jengkal.
- 7) apabila pemain pertama tersebut belum berhasil maka bergantian pemain kedua lagi yang melakukan lentingan.
- 8) begitu seterusnya hingga siapa yang mencapai jarak satu jengkal atau kurang dari satu jengkal.
- 9) Pemenang ditentukan berdasarka pemain yang dapat melentingkan karetnya hingga jarak satu jengkal atau kurang dari itu dari karet lawan. Pemenang berhak mengambil dan memiliki karet lawan yang berada di tanah tersebut.

Sumber: Permainan ini disusun berdasarkan sumber terkait, yaitu Bapak Ngatimun ayah kandung saya sendiri. Umur 64 tahun berprofesi sebagai petani rumah tinggalnya di Kulon Progo. Beliau ini banyak tahu berbagai jenis permainan tradisional dari pengalaman masa kecil dan masa mudanya.

57. **Kitiran**

Kitiran adalah benda yang dapat diputar atau berputar karena angin. Dolanan anak ini dapat dibuat dari berbagai bahan, seperti dedaunan, kertas, bambu. Dolanan kitiran atau dalam bahasa indonesia bisa dikatakan baling – baling atau Kincir Angin yang terbuat dari bambu dan kertas sebagai baling – baling nya.

Kitiran dapat dijadikan media bagi anak-anak untuk berkreasi membuat berbagai bentuk kitiran dengan bahan yang beragam dapat menggunakan dedaunan, seperti daun kelapa, daun sawo kering, daun manding, daun gadung, atau daun yang berpermukaan lebar. Kitiran dapat pula dibikin dari kertas atau bambu. Supaya berputar, kitiran dihadapkan ke arah angin atau dibawa berlari.

Kitiran Bambu dapat menghasilkan suara yang unik dari setiap putarannya. Kitiran bambu ini adalah permainan khas Jawa yang sudah banyak ditinggalkan anak-anak dikarenakan perpindahan zaman yang menyebabkan permainan ini kalah dengan permainan modern.

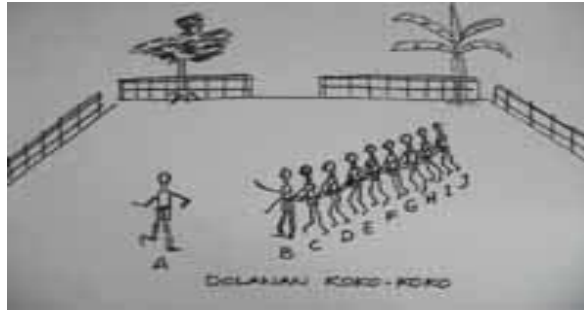
Sumber: Djumio, Plengkung Gading, Yogyakarta dan informasi diunduh tanggal 4-12-2013 dari

<http://indonetwork.co.id/alloffers/Yogyakarta/all/all/0/kincir.html>

58. **Kokokoko**

Latar Belakang: Nama Koko identik dengan nama sejenis ular air yang sedang mencari makan di air. Sebenarnya dolanan ini hampir mirip dengan dolanan ancak-ancak alis, karena para pemain ada yang membentuk ular-ularan, namun cara bermainnya yang agak berbeda. Pada dolanan ini nanti, anak yang berada di posisi paling belakang yang membentuk format ular-ularan, akan dikejar-kejar oleh si koko.

Nilai-nilai yang Terkandung: Dolanan ini mengajarkan kepada anak-anak untuk bisa hidup bersosialisasi dengan teman. Dengan dolanan koko-koko ini, anak juga fisiknya lebih bugar dan sehat, karena banyak berlari, melatih keberaniannya dan mengembangkan jiwa sportif dan menghargai teman-temannya, memupuk dan mengembangkan keberanian dalam menghadapi masalah dan tidak mudah cengeng.



Alat yang Diperlukan: Dolanan “Koko-Koko” tidak membutuhkan peralatan, kecuali sarung atau sabuk. Fungsi sarung atau sabuk dipakai oleh masing-masing anak yang membentuk formatur ular-ularan. Sarung/sabuk dipegang oleh pemain yang berada di belakangnya. Sementara pemain paling depan berperan sebagai Kakek/Nenek. Satu pemain lain berperan sebagai koko. Selain peralatan sarung/sabuk, dolanan ini hanya membutuhkan tanah lapang yang luas.

Peserta Permainan: Dolanan “Koko-Koko” biasa dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi anak putripun tidak dilarang bermain Dolanan ini, walaupun Dolanan ini membutuhkan kekuatan fisik untuk berlari. Dalam dolanan ini, anak-anak yang bermain sekitar 10 anak. Lebih banyak lebih baik, karena formasi ular akan semakin panjang, sehingga membuat koko kesulitan mengejar mangsa.

Cara Bermain: Anak-anak yang hendak bermain dolanan koko-koko misalnya ada 10 anak, yaitu A, B, C, D, E, F, G, H, I, dan J. Setelah mereka bersepakat bermain, lalu terus berkumpul di halaman rumah. Dari mereka, satu orang berperan menjadi koko, satu orang berperan menjadi kakek/nenek, dan pemain lainnya berperan sebagai anak buah kakek/nenek. Mereka bergandengan ke belakang dengan memegang sarung/sabuk yang telah dipakai di pinggang atau dikalungkan di badan. Pegangan pemain anak buah harus kuat, sebab jika sampai terlepas, maka akan menjadi pemain dadi.

Setelah semua siap, pemain yang berperan Koko-Koko (KK) dan Kakek/Nenek (K/N) melakukan dialog sebagai pembuka. Dialog seperti di bawah ini:

K/N : Koko-koko kowe arep njaluk apa?

KK : Aku njaluk banyumu.

K/N : Wadhaha apa?

KK : Godhong lumbu.

K/N : Apa gulumu ora gatel?

KK : Gatel-gatel dak ulu.

K/N : Tambane apa?

KK : Gula batu.

K/N : Olehmu njupuk ngendi?

KK : Grabaganmu. Kelip-kelip ing dhadhamu kuwi apa?

K/N : Anakku.

KK : Dak jaluk oleh apa ora?

K/N : Ora oleh.

KK : Dak jaluk ora oleh, ya dak rebut!

Selesai percakapan tersebut, maka koko berusaha menyambar anak kakek yang berada paling belakang. Jika koko berlari ke arah kanan, maka ekor ular akan mengarah ke kiri. Begitu sebaliknya, namun jika koko bisa mendekat ke ekor dan berhasil memegang pemain paling belakang, maka pemain belakang dengan sekuat tenaga memegang sarung atau sabuk. Karenanya, akan terjadilah tarik-menarik yang sangat alot. Anak-anak lain berusaha mempertahankan pemain paling belakang, dan terkadang disertai suara tertawaan dari para pemain atau penonton. Jika pemain belakang bisa dilepaskan oleh si koko, berarti ia menjadi pemain dadi dan gantian menjadi koko, sedangkan koko lama dapat bergabung ke kumpulan pemain lain.

Ada cara lain, saat si koko telah bisa mendekat ke ekor ular, maka pemain paling belakang melepaskan sarung atau sabuk dan berlari sekuat tenaga. Maka si koko segera mengejar pemain yang lari. Jika si koko bisa menangkapnya, maka pemain yang lari menjadi pemain dadi. Namun jika pemain lolos dan bergabung lagi ke posisi semula, maka si kakek/nenek berusaha lagi menghalangi-halangi si koko untuk menangkap ekornya. Begitu seterusnya hingga mereka merasa capek.

Sumber informasi diunduh tanggal 6 Desember 2013 dari
Suwandi,

<http://www.tembi.org/ensiklopedi/20100622/index.htm>

59. Kotak Pos

Latar Belakang: Dolanan Kotak Pos merupakan suatu permainan tebak kata secara bergiliran sesuai dengan tema yang telah disepakati. Permainan ini minimal dilakukan oleh 2 orang anak dan memerlukan tempat yang cukup luas. Karena permainan ini dibutuhkan ruang gerak yang anak akan merasa nyaman untuk bermain. Permainan ini tidak membutuhkan peralatan khusus, tetapi hanya membutuhkan anggota badan saja yaitu tangan. Tangan pemain membentuk kepalan tangan yang mengarah ke atas dan diletakkan di atas paha. Kepalan tangan ini diibaratkan sebagai kotak pos yang berisi kata-kata, yang akan disalurkan atau diinformasikan ke temannya dengan meletakkan kepalan tangan kanannya ke kepalan tangan kiri teman sebelahnyasebelah kanannya) secara bergiliran sampai batas waktu tertentu.

Nilai yang Terkandung: Dolanan “Kotak Pos”, dapat membantu menstimulasi perkembangan anak secara optimal dalam hal:

- 1) bahasa pada saat anak berfikir dan mengungkapkan jawaban dari tebak kata tersebut,
- 2) kognitif,berfikir untuk mengelompokkan kata/nama-nama berdasarkan huruf awalan dan tema yang ditentukan
- 3) fisik motorik, saat anak bergiliran meletakkan kepalan tangan kearah teman kanannya, dan pada saat kegiatan akhir yaitu saat kejar-kejaran dengan berlari dan
- 4) seni, saat anak-anak bernyanyi dan menggerakkan lengan sesuai dengan irama nyanyian.

Aturan Permainan: Permainan ini dimulai dengan membuat kesepakatan, berjalan dengan iringan lagu kotak pos, dan diakhiri dengan tebak kata sesuai dengan tema dan huruf awal yang disepakati selama permainan. Bila ada anak yang tidak dapat menjawab kata maka ia bertugas mengejar teman lainnya yang berpencar. Permainan kotak pos ini dapat dilakukan minimal 2 orang anak, namun semakin banyak pesertanya semakin seru permainannya. Misalnya 10 anak. Dapat dilakukan dengan membuat lingkaran.

Cara Bermain: Sebelum permainan ini dimulai, para pemain membuat kesepakatan untuk menentukan terlebih dahulu tema-tema atau jenis apa saja yang ingin dijadikan bahan tebak kata. Misalnya nama khewan atau benda atau kendaraan. Selanjutnya,

menentukan siapa yang kalah dengan cara suit atau hom pimpa. Permainan dimulai dari yang kalah. Setelah ditentukan siapa yang kalah, saatnya pemain mengatur posisi duduk membentuk lingkaran dengan duduk bersila, dan posisi tangan berada di atas pahanya masing-masing. Tangan kanan berada dipaha kanan, begitu sebaliknya tangan kiri berada dipaha sebelah kiri. Posisi tangan mengepal dengan posisi tegak ke atas. Permainan pertama dimulai dari yang kalah dengan diiringi lagu kotak pos, selanjutnya bergiliran kearah teman kanannya dengan meletakkan kepalan tangan kanannya ke kepalan tangan kiri temannya. Syair lagu pengiring adalah:

Kotak Pos belum diisi
Mari kita isi dengan isi-isian
Mbak oon minta huruf apa??????

Jika lagu sudah sampai bertanya minta huruf apa, maka kegiatan meletakkan kepalan tangan akan dihentikan sejenak sampai yang terakhir diletakkan kepalan tangan oleh temannya itu mengungkapkan huruf apa yang ia inginkan.

Jawab: Minta huruf K Misalnya nama binatang berawalan huruf K.

Selanjutnya lagu berlanjut dengan melanjutkan giliran meletakkan tangan tersebut sampai lagu berhenti.

Lagu: Mbak oon minta huruf (K)

Sebutkan apa saja???? Setelah lagu sudah sampai bertanya sebutkan apa saja, maka kegiatan meletakkan tangan ini sudah dihentikan. Dan yang terakhir menerima letakkan tangan oleh temannya itu harus menyebutkan jawabannya maksimal 1 secara bergiliran kearah kanan temannya.

Misalnya: kucing,kuda,dll

Jalannya permainan kotak pos ini semakin lama akan semakin sulit. Karena pemain berikutnya berusaha untuk memikirkan kata lain, sehingga jawabannya nanti tidak sama dengan teman yang sudah menyebutkan. Dalam permainan ini tidak boleh menyebutkan jawaban/kata yang sudah diungkapkan temannya. Dan jawaban yang mereka ungkapkan harus sesuai dengan nama

yang ditentukan sebelum permainan tadi dan juga harus masuk akal. Jika ada anak yang tidak dapat menyebutkan saat gilirannya, maka anak tersebut yang kalah dalam permainan ini dan harus keluar. Dan teman-teman lainnya harus segera lari. Sehingga anak inilah yang bertugas untuk mengejar temannya sampai ada salah satu temannya yang tertangkap. Jika sudah ada salah satu temannya yang tertangkap, permainan selesai. Anak-anak dapat mengulanginya lagi sampai mereka merasa cukup untuk bersenang-senang.

Sumber: Septi Asmawati. (2011). “Pengaruh stimulasi permainan tradisional “Kotak Pos” terhadap perkembangan anak usia dini. PGPAUD FIP UM. Diunduh tanggal 4-12-2013 dari <http://ghanest.blogspot.com/2012/03/stimulasi-permainan-tradisional.html>.

60. Krepyak

Latar Belakang: Awalnya permainan ini adalah permainan tradisional yang dulunya di mainkan oleh masyarakat zaman dahulu. Permainan ini di mainkan untuk menghibur diri pada saat istirahat sekolah dan pada saat pulang sekolah atau lingkungan rumah. Karena kebanyakan anak-anak bermain lari-larian dan orang tua takut bila anaknya mengalami resiko bahaya jadi orang tua mengenalkan pada anaknya permainan ini. Setahu saya permainan ini berasal dari daerah saya sendiri yaitu daerah bantul, dan mungkin di daerah lain juga punya permainan seperti ini, hanya mungkin beda nama permainan saja. Cara permainannya juga mungkin bisa di katakan sama persis.

Peserta: Permainan ini dapat di kategorikan sebagai permainan anak-anak yang pada umumnya di lakukan oleh anak perempuan usia 6-15 tahun. Jumlah pemainnya pun terdiri dari 2 sampai 6 orang atau lebih.

Alat: Koin uang atau kerikil yang berukuran sebesar kelereng yang nantinya digunakan sebagai bahan permainannya yang berjumlahkan 5 atau 6 buah. Kapur/alat tulis untuk digunakan sebagai alat pencatat point atau nilai.

Peraturan

- 1) Saat melempar/krepyak, pemain tidak boleh keras-keras. Yang arti jawanya “alon-alon”.

- 2) Jenis koin, bisa menggunakan uang nilai Rp. 500, Rp. 200, atau Rp.100 perak. Yang jelas disini berwujud koin/kerikil yang berjumlahkan 5/6 buah.
- 3) Melakukan cuthit, yaitu jika koin berjumlah 6 buah harus di ambil 2 buah terlebih dahulu tetapi cara pengambilan tidak boleh sembarang. Harus di tentukan oleh musuhnya. Begitu juga dengan musuhnya harus bisa memilih koin yang di ambil yang sekiranya dapat mempersulit pemain untuk melakukan cuthit. Sedangkan jika koinnya berjumlahkan 5 buah di ambil 1 buah koin saja.
- 4) Melakukan cengkeh, harus dengan di iringi sebuah lagu atau nyanyian dan jika koin yang didapat berhasil di tangkap dapat dihitung berapa jumlah koin yang ditangkap tadi dan itulah pointnya.
- 5) Cara mengetahui perpindahan permainan/mati, jika si pelaku atau peserta tidak berhasil mengenai sasaran atau koin pada saat mencuthit/pemain tidak dapat menangkap koin pada saat melakukan cengkehan.
- 6) Mengetahui “menang atau kalah”, bisa dihitung point yang didapat oleh para masing-masing peserta. Point yang didapat atau dikumpulkan oleh pemain yang terbanyak ialah yang keluar sebagai pemenangnya.

Pelaksanaan

Ada 4 Tahap yang harus di lalui, yaitu:

- 1) Homepimpah / pingsut (PENGUNDIAN)
Sebelum permainan ini di mulai akan dilakukan pengundian terlebih dahulu, dengan cara melakukan homepimpah/pingsut tadi.
- 2) Krepyak (NYEBAR KOIN)
Pemain yang bermain sebagai orang pertama menggengam semua koin kemudian di lemparkan dengan diiringi berbicara “kREPYAK”.
- 3) Cuthit (MENCUNGKIL KOIN)
Setelah koin disebar, pemain lain (lawan) akan menunjuk koin yang akan di ambil dengan cara memilih koin yang paling mudah di lakukan nantinya.
- 4) CENGKEH
Pemain yang berhasil ketahap ini kemudian melakukan cengkeh dengan tangan yaitu seperti permainan gatheng. Cara melakukannya pun hampir sama dan di iringi oleh sebuah lagu atau nyanyian, setelah nyanyian berakhir dengan bersamaan menangkap koin. Koin yang berhasil di tangkap

kemudian di hitung, jumlahnya di tulis yang nantinya di jumlahkan di akhir permainan. Point yang mendapatkan paling tinggi yaitu pemenangnya.

Sumber: Masyarakat Imogiri Bantul yogyakarta

61. Krikilan

Latar belakang: Permainan ini sudah ada di daerah saya tinggal. Biasanya dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Bentuk permainan berupa permainan yang menggunakan kerikil-kerikil kecil, siapa yang bias mendapatkan paling banyak kerikil berarti dialah yang menjadi pemenangnya. Dengan cara dua jari telunjuk dan jarimanis membentuk huruf yang menyerupai huruf "A" melewati kerikil tersebut dan jangan sampai jari tersebut menempel salah satu kerikil tersebut. Permainan ini dilakukan hanya untuk mengisi waktu luang dan meningkatkan konsentrasi. Serta dapat meningkatkan pergaulan antar teman dan melatih kejujuran.

Peserta: Jumlah peserta ada 2 orang yang biasanya dilakukan oleh anak-anak SD dan remaja

Alat dan Fasilitas: Hanya memerlukan kerikil saja dalam melakukan permainan ini

Tempat dan Waktu: Permainan ini dapat di lakukan di halaman rumah, teras rumah dan dapat dimainkan kapan saja.

Jalannya permainan

- 1) Sebelum pertandingan dimulai, biasanya melakukan undian untuk siapa yang pertama untuk menjalankan permainan.
- 2) Dengan cara kerikil dipegang dengan kedua tangan membuka ke atas kerikil tersebut diangkat kira-kira 4 cm dari atas tanah atau lantai. Kemudian kerikil dijatuhkan.
- 3) Kerikil tersebut pastinya berserakan dengan jalan melewati kerikil satu persatu dengan ujung jari telunjuk dan jari manis menempel lantai, harus meleti kerikil tersebut dan jangan sampai menempel kerikil yang lain.
- 4) Jika salah satu jari menempel kerikil maka permainan berhenti dan pemain yang satunya lagi yang bermain. Dengan cara seperti di awal, begitu seterusnya sampai kerikil tersebut habis.

- 5) Penentuan pemenang: Pemain dikatakan sebagai pemenang jika paling banyak mendapatkan kerikil

Sumber: Pengalaman saat masih kecil, dari masyarakat setempat di daerah saya tinggal.

62. Krubungan

Latar Belakang: Krubungan adalah permainan yang sering dilakukan oleh anak-anak setiap sore jam 5 (lima) untuk menunggu mulainya shalat maghrib (berjama'ah) dan mengaji, biasanya setelah terdengar suara adzan maghrib permainan dihentikan terus dilanjutkan shalat berjama'ah dan mengaji.

Tujuan: Bermain, mengisi waktu luang, melatih kejujuran, melatih daya pikir otak, sikap kebersamaan dan kekeluargaan.

Manfaat: Gembira, panca indra peraba meningkat, menurunkan emosional dan bersosialisasi.

Peraturan Permainan

1) Lapangan dan Peralatan

Lapangan Tempat bermain bisa di alam terbuka maupun tertutup akan tetapi lebih baik dilantai yang bersih.

2) Peralatan

Alat untuk merubungi atau untuk menutupi bisa menggunakan:

- Terpal
- Layar
- Seprai
- Slimut
- Jarit

3) Pemain

- a. Krubungan bisa dimainkan oleh putra maupun putri, jumlah orang atau pemain menyesuaikan besarnya pengrubung (penutup), dengan mengelompokan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.
- b. Masing-masing kelompok laki-laki dan perempuan dipisah, jadi laki-laki main sendiri dan perempuan sendiri, untuk menghindari hal-hal negatif.

Cara Bermain

- 1) Sebelum permainan dimulai, diadakan nyanyian “sing siripit” untuk menentukan siapa yang akan menjadi penunggu lobang.
Nyanyianya yaitu:
sing siripit tulang bawang.... sapa sing kejepit tunggu lubang...
- 2) Sebelum mulai permainan penunggu lobang terlebih dahulu mengenali bentuk fisik atau apa saja dari pemain yang dikerubungi (dititupi) agar penunggu dapat menebak orang yang diraba.
- 3) Setelah selesai mengenali bentuk fisik lalu sipenunggu mengejamkan matanya sebentar sampai pemain dikerubungi (ditutupi) selesai.
- 4) Selanjutnya pemain yang tidak menjadi penunggu masuk dalam pengkrubung (penutup).
- 5) Setelah semua pemain sudah masuk kedalam krubungan (penutup) sipenunggu membuka matanya dan mendekati krubungan lalu meraba pemain yg ada di dalam krubungan (penutup) dan mencoba menebak namanya.
- 6) Apabila sipenunggu berhasil meraba salah satu pemain dan dapat menebak siapa nama orang itu maka penunggu berhasil, dan orang yang dapat ditebak oleh penunggu keluar dari tempat pengkrubung, sipenunggu boleh menebak semua pemain sampai ketebak semua.
- 7) Seandainya sipenunggu cuma bisa menebak satu pemain lalu menyerah berarti pemain yang ketebak tadi berganti menjadi penunggu dan apabila yang tertebak lebih dari 1 (satu) orang misal 4 (empat) orang maka empat orang tersebut melanjutkan nyanyian “sing siripit”.
- 8) Begitulah seterusnya permainan dilakukan sampai saatnya terdengar bunyi adzan.

Sumber: Sumber informasi penulis dalam menuliskan permainan tradisional krubungan yaitu dengan cara tanya jawab terhadap masyarakat Desa Pesuningan, Prembun, Kebumen. Sumber Informasi antara lain:

- Salamah: Beliau adalah nenek saya, beliau telah memberi informasi tentang permainan Krubungan.
- Juwariyah: Beliau adalah ibu saya, beliau telah memperjelas informasi tentang permainan krubungan yang selama ini saya mainkan.

63. Kubuk Manuk

Latar Belakang: Dolanan Kubuk Manuk ini amper sama dengan dolanan Kubuk, tetapi perbedaannya Dolanan Kubuk Manuk lebih variatif karena pada Dolanan Kubuk Manuk, anak-anak tidak hanya menebak jumlah kecil yang berada di genggam tangan, tetapi masih dilanjutkan dengan mengambil kecil-kecil di lantai ke dalam kantong telapak tangan dengan cara mengambilnya dari kedua telunjuk tangan yang disatukan. Sementara persamaannya, dolanan Kubuk Manuk dan Kubuk, umumnya sama-sama dimainkan oleh anak-anak perempuan. Dalam dolanan ini, setelah menebak kecil, dilanjutkan dengan mengambil kecil dengan kedua telunjuk seperti burung memakan dengan paruh. Demikian arti kata nama dolanan Kubuk Manuk yang dikenal oleh dunia permainan anak.

Usia Anak yang memainkan: Dolanan ini biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan. Walaupun kadang-kadang terselip anak laki-laki yang bermain Kubuk Manuk, tetapi mayoritas dimainkan oleh anak-anak perempuan. Dolanan tidak banyak menguras tenaga atau kekuatan fisik, dan lebih banyak dilakukan sambil duduk.

Nilai-nilai yang terkandung: Dolanan ini mengutamakan penanaman sportivitas dan fairplay. Bila kalah harus mengakui kekalahannya dan tidak boleh mencari alasan-alasan atau bahkan menyalahkan pihak lain. Sementara, yang menang juga tidak boleh sombong. Karenanya, yang terpenting dalam dolanan itu adalah untuk menghibur hati dan bersosialisasi dengan teman sebaya sekaligus untuk memupuk rasa kebersamaan.

Tempat Bermain: Sering dimainkan pada waktu senggang, lebih-lebih di malam bulan purnama. Biasa dimainkan di pelataran atau halaman rumah, asalkan tempatnya bersih, rindang, rata, dan nyaman. Tempat yang diperlukan tidak terlalu luas, hanya sekitar 2x2 meter. Alat bantu yang digunakan hanya kecil (biji buah), bisa sawo, asam, tanjung, koro, atau lainnya. Kecil-kecil tersebut bisa diperoleh oleh setiap anak hanya dengan mencari di sekitar rumah atau kebun, jadi tidak membeli. Setiap anak bisa mencari sebanyak-banyaknya. Selain itu, dolanan ini juga dilengkapi dengan sebuah lagu yang syairnya sebagai berikut.

Kubuk bak buk
lara bendrong semprong
dhak dhik pira?



Gambar Dolanan Kubuk Manuk

(<http://www.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/>)

Aturan Bermain: Biasanya dalam setiap kelompok bermain, antara 4-5 orang. Lebih dari itu sebaiknya dibagi menjadi dua kelompok. Bebebrapa aturan bermainan yang perlu disepaki sebelum permainan dimulai, yaitu: 1) harus menentukan jumlah udhu 'taruhan' lebih dulu sebelum main, misalkan setiap anak udhu 10 kecik; 2) pemain akan mati jika jumlah udhu yang dikubukkan dapat tertebak lawan; 3) jika pemain lupa tidak melakukan langkah kubuk (mengalihkan kecik dari tangan kanan ke kiri) dianggap mati; 4) pemain dianggap mati apabila saat mematuk kecik terjatuh dan gagal memasukkan ke rongga telapak tangan; 5) pemain dianggap mati jika saat mematuk menyentuh kecik lain; 6) pemain dianggap mati apabila ada udhu yang tercecer tidak ikut dimainkan.

Cara Bermain: Setelah anak-anak bersiap-siap bermain Kubuk Manuk, maka mereka harus berkumpul di suatu tempat yang telah disepakati. Tidak lupa masing-masing membawa kecik secukupnya. Misal saja pemain yang hendak bermain terdiri dari pemain A,B,C,D, dan E. Lalu mereka melakukan hompimpah dan sut untuk menentukan urutan pemain.

Hasil Hompimpah dan sut, diketahui pemenang secara berurutan adalah E,D,C,B, dan A. Maka Pemain E mendapat giliran bermain pertama. Ia segera menerima kecik dari masing-masing pemain sejumlah 5 misalnya. Sehingga ia menggenggam 25 kecik di tangan kanan. Kemudian ia mulai mengayun-

ayunkan kecik itu di atas tangan kiri yang ditelungkupkan di lantai sambil menyanyikan lagu Kubuk Manuk //Kubuk bak-buk/ lara bendrong semprong/dhak-dhik pira?//.

Pada saat nyanyian telah tiba pada kata //semprong//, pemain E segera memasukkan beberapa kecik ke tangan kiri yang posisinya tertelungkup. Sebisa mungkin cara memasukkan kecik dengan cepat dan tepat sehingga pemain lain terkecoh dan tidak mudah bisa menebaknya. Selain itu jangan sampai ada kecik yang tercecer di luar.

Setelah pemain E selesai menaruh kecik di tangan kiri dan nyanyian telah usai, maka giliran selanjutnya, para pemain D, C, B, dan A diminta untuk menebak kecik yang ditaruh di tangan kiri pemain E. Misalkan, pemain D menebak 5, pemain C menebak 3, pemain B menebak 7, pemain A menebak 6 kecik. Pemain E segera membuka tangan kiri dan menghitungnya. Ternyata jumlah kecik ada 6 buah. Maka ia tertebak dan kecik menjadi milik pemain A, karena ia tepat menebaknya. Pemain A mendapat kecik 6 buah. Namun jika ternyata semua tebakkan salah, maka pemain E melanjutkan permainan ke tahap berikutnya. Semua kecik kembali digenggam di tangan dan kemudian disebar ke lantai. Kemudian, ia mulai mengambil satu-persatu kecik-kecik yang terpisah dengan kedua ujung jari telunjuk yang disatukan. Seolah-olah kedua jari telunjuk itu sebagai paruh. Sementara jari-jari lain dan telapak tangan menyatu berfungsi sebagai mulutnya. Dengan pelan-pelan satu-persatu kecik dimasukkan. Setelah ada kecik yang hendak dimasukkan terjatuh di lantai atau saat mengambil kecik jari-jari menyenggol kecik lainnya, maka matilah pemain E. Ia harus digantikan pemain nomor urut 2.

Permainan dilanjutkan ke pemain nomor urutan 2, yaitu pemain D. Ia melakukan hal serupa, mengayun-ayunkan kecik di tangan kanan sambil menyanyikan lagu Kubuk Manuk. Demikian seterusnya hingga kecik habis atau pemain diulang dari awal lagi, jika kecik masih tersisa. Prinsipnya kecik harus habis. Jika sudah habis, maka mulai "udhu" kembali sesuai dengan kesepakatan. Sementara pemain terakhirlah yang terus bermain saat "udhu" kembali. Misalkan pemain D tertebak di tahap pertama oleh pemain B, maka ia segera mati dan dialihkan ke pemain nomor urut 3 yaitu pemain C. Sementara kecik yang ditebak oleh pemain B, misalkan ada 5 kecik, maka kecik tersebut menjadi miliknya.

Demikianlah, permainan Kubuk Manuk dimainkan oleh anak-anak. Apabila ada anak yang di akhir permainan memiliki lebih banyak kecik dari semula, maka dianggap sebagai pemenang, sementara pemain yang keciknya habis, tentu sebagai pihak pemain yang kalah. Kadang ada anak yang keciknya tidak bertambah, maka pemain itu disebut pemain “baul” atau dalam bahasa Indonesia disebut impas, tidak menang tidak kalah. Pemain kalah tentu tidak bisa melanjutkan permainan. Ia harus kembali mencari kecik-kecik di sekitar kebun atau alam sekitar.

Sumber: Suwandi (2013) “Kubuk Manuk 1-2” diunduh pada tanggal 1 Desember 2013 dari <http://www.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/dolanan-kubuk-manuk-2--permainan-anak-tradisional-47--4268.html>.

64. Kucing Dan Tikus

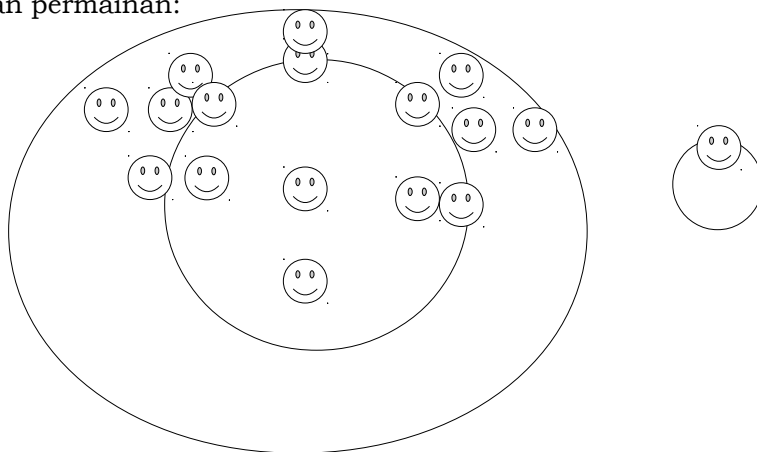
Tujuan Permainan: (1) Senang-senang, (2) melatih kecepatan, kelincahan, dan kekuatan, dan kerjasama dengan cara berusaha menangkap tikus, tikus berusaha tidak tertangkap

Usia anak yang memainkan: 5 – 17 tahun

Nilai-nilai yang Terkandung: (1) Kelincahan, (2) Kekuatan dan kecepatan, dan (3) strategi dan kerjasama.

Tempat bermain: Lapangan atau halaman

Lapangan permainan:



Aturan bermain: Dua kelompok yang sama banyak. Tidak boleh lari jauh dari lingkaran luar.

Cara memainkan: Diundi dengan hompimpa siapa yang jadi kucing dan tikus. Anak yang lain berada di lingkaran dalam dan luar berpasangan menghadap ke dalam. Setelah hitungan ke 3 “Siap” Tikus berusaha lari secepat-cepatnya, sedangkan Kucing berusaha menangkap Tikus secepat mungkin. Pada waktu Tikus menempatkan diri di depan salah satu pasangan, ia tidak boleh dikejar lagi, selanjutnya anak yang di belakang ganti sebagai Tikus, karena itu harus segera lari supaya tidak tertangkap. Kalau Tikus tertangkap (dikatuk) pada saat itu juga ia menjadi Kucing, sebaliknya Kucing menjadi Tikus. Demikian permainan dilanjutkan sampai beberapa lama.

Narasumber: Pedoman Mengajar Olahraga Pendidikan Di Sekolah Dasar, dikeluarkan oleh: Direktorat Djendral Olahraga Dan Pemuda Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan R.I

65. Kucing-Kucingan

Latar Belakang: Kucing-kucingan, adalah satu satu jenis permainan tradisional masyarakat Jawa yang juga sudah lama dikenal, setidaknya pada tahun 1913 (menurut sebuah sumber pustaka Serat Karya Saraja). Dolanan ini juga sering disebut dolanan Kus-Kusan atau Alih Lintang. Kenapa lebih dikenal dengan nama dolanan kucing-kucingan? Pada prinsipnya, pada dolanan ini ada sebuah syair yang sering dilantunkan berirama secara bersama-sama oleh semua pemain, yang bunyinya” Dha mbuwang kucing gering”. Selain itu, dalam dolanan ini juga banyak dijumpai anak-anak berlari-lari dalam permainannya. Itulah sebabnya, masyarakat Jawa menamai dolanan ini dengan dolanan kucing-kucingan. Ada kalanya, dolanan lain yang agak berbeda, di daerah lain juga kadang menamai sebuah dolanan itu dengan nama kucing-kucingan.

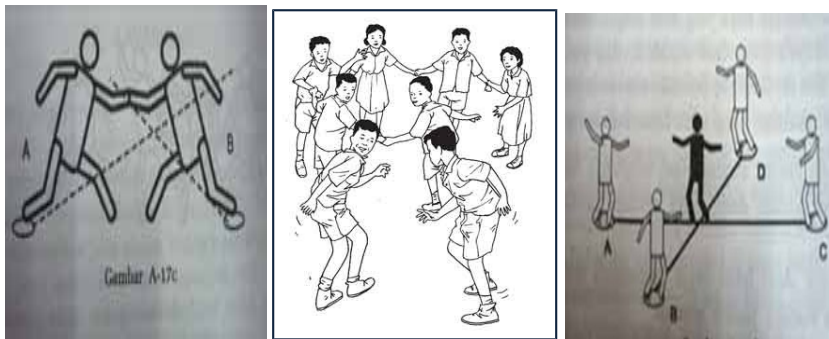
Anak yang Bermain: Dolanan kucing-kucingan yang dimaksud di sini adalah sebuah permainan anak yang melibatkan 5 pemain (bisa laki-laki semua atau perempuan semua). Umumnya yang bermain dolanan kucing-kucingan adalah anak laki-laki, karena membutuhkan kekuatan fisik untuk berlari. Biasanya yang bermain dolanan ini adalah anak-anak yang berumur 8-12 tahun

dari semua golongan masyarakat tanpa membedakan status sosial.

Tempat dan Waktu Bermain: Sementara alat yang digunakan untuk dolanan ini, hanya membutuhkan halaman yang luas, bisa halaman rumah, halaman kebun, atau lapangan. Di halaman inilah, anak-anak mulai membuat garis silang tegak lurus dengan panjang garis masing-masing sekitar 2,5 meter. Kemudian, keempat ujung garis dibuat lingkaran kecil dengan kaki yang melingkar. Sementara tengah garis, nantinya dipakai untuk pemain dadu. Seperti jenis dolanan lainnya, dolanan kucing-kucingan pun juga dimainkan pada waktu-waktu luang, baik saat liburan atau sehabis membantu orang tua.

Aturan Bermain: Misalkan ada lima pemain yakni A, B, C, D, dan E hendak bermain kucing-kucingan. Lalu mereka menuju ke halaman tempat bermain. Setelah itu, salah satu anak membuat garis silang tegak lurus dengan panjang masing-masing garis 2,5 meter. Setelah selesai, ujung-ujung garis dibuat lingkaran kecil dengan memakai tumit kaki yang dibuat melingkar. Kemudian para pemain melakukan hompimpah dan sut. Anak yang paling kalah, misalkan pemain E, maka ia dianggap sebagai pemain dadu.

Gambar Dolanan Kucing-Kucingan



Cara Bermain: Pemain dadu tempatnya di tengah-tengah garis silang. Sementara itu pemain mentas lainnya, yakni pemain A, B, C, dan D, menempati masing-masing lingkaran kecil di ujung garis. Pemain mentas berhak saling berpindah tempat dengan temannya. Misalkan pemain A, bisa berganti tempat dengan

pemain B atau C. Begitu pula pemain lainnya, bisa saling berganti tempat dengan pemain di sebelah kiri atau kanannya. Biasanya perpindahan tempat ini menunggu pemain dadi terlena. Apabila mereka hendak berpindah tempat, maka caranya dengan melangkahkan satu kaki dilangkahkan ke luar dan tangan saling berjabat tangan. Setelah itu mereka saling berpindah tempat. Tetapi, kadang-kadang saat mereka berpindah tempat dan belum sempat menempati tempat baru sudah kepergok pemain dadi, sehingga pemain dadi segera menempati tempat lingkaran yang masih kosong. Jika seperti itu, maka pemain mentas yang tidak mendapatkan tempat baru, maka berubah menjadi pemain dadi. Misalkan, pemain A dan B sedang saling berpindah, tetapi belum sempat menempati lingkaran baru, pemain B didahului pemain E, maka pemain B yang kemudian harus menjadi pemain dadi.

Jika pada tahap selanjutnya, saat pemain B menjadi pemain dadi dikungkung hingga 5 kali perpindahan antar pemain mentas, maka ia menjadi pemain dadi yang berhak dibuang. Caranya, ia dipegang bersama-sama oleh semua pemain mentas ke sebuah tempat (misalkan berjarak 20 meter dari tempat permainan). Saat dibuang, semua pemain mentas menyanyikan sebuah syair yang terdiri dari sebuah kalimat, yakni “Dha mbuwang kucing gering”. Syair itu dinyanyikan berulang kali hingga si pemain dadi sampai di tempat tujuan pembuangan. Setelah itu, dari tempat pembuangan ini, mereka berlomba-lomba berlari secepat-cepatnya untuk mencari lingkaran yang masih kosong. Bagi pemain yang tidak mendapatkan tempat kosong, berarti menjadi pemain dadi dan harus menempati tempat di tengah. Begitu seterusnya permainan ini berlangsung hingga mereka merasa bosan dan hendak berhenti atau bermain dolanan lainnya.

Nilai yang Terkandung: Dolanan kucing-kucingan mengajarkan kepada anak untuk bermain secara sportif. Jika mereka menjadi pemain dadi, juga harus berani menghadapinya, dan tidak boleh cengeng. Sebab jika tidak sportif, tentu akan ditinggal oleh teman bermain lainnya. Selain itu, dolanan ini juga menuntut ke para pemainnya untuk cekatan berlari. Anak yang tidak cepat berlari tentu akan selalu menjadi pemain dadi. Tetapi kadang juga ditemui anak yang justru suka menjadi pemain dadi. Anak seperti itu kadang kebal terhadap ejekan teman lainnya. Jika hal itu terjadi, permainan akan tambah seru.

Sumber: Informasi diunduh tanggal 3-12-2013 dari <http://priyosport07.wordpress.com/2011/09/14/permainan-tradisional-kucing-kucingan>

66. Lari Balok

Latar Belakang: Lari balok sering dilombakan pada Perayaan Kemerdekaan RI. Bentuk permainan berupa adu kecepatan menempuh jarak tertentu diatas empat buah balok kecil menyerupai batu bata, yang mana setiap habis melangkah pemain harus memindahkan balok yang paling belakang ke depan untuk balok pijakan dan begitu selanjutnya. Permainan ini menuntut kelincahan, keseimbangan, dan kecepatan pemainnya.

Tujuan: Berolahraga, mengisi waktu luang dan mengurangi ketegangan dan kompetitif

Manfaat: Kebugaran meningkat, menurunkan ketegangan serta meningkatkan ketangkasan

Peraturan Permainan

1. Lapangan dan Peralatan

a. Lapangan

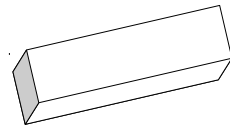
Lapangan terbuka, rata(rumput, tanah,semen, maupun aspal).

- Panjang minimum 15 meter
- Lebar 7,5 meter dibagi menjadi 5 lintasan masing-masing 1,5 meter
- Tebal garis 4 cm

b. Peralatan

Bahan dari balok kayu dimana permukaan tempat berpijak dibuat rata. Spesifikasi alat sebagai berikut:

- 1) Bahan : Kayu
- 2) Ukuran balok:
 - Panjang : 25 cm
 - Lebar : 9 cm
 - Tinggi/tebal : 4 cm
- 3) Berat balok : 50- 100 gr
- 4) Bendera start : 60 x 90 cm
- 5) Bendera kacil segitiga
 - Ukuran : 27 x 37 cm



2. Pemain

- a. Permainan lari balok bisa dimainkan oleh laki- laki maupun wanita.
- b. Klasifikasi:
 - 1) Kelompok I : 6- 10 tahun
 - 2) Kelompok II : 11- 14 tahun
 - 3) Kelompok III : 15- 18 tahun
 - 4) Kelompok Umum : 19- keatas

3. Jalannya Permainan

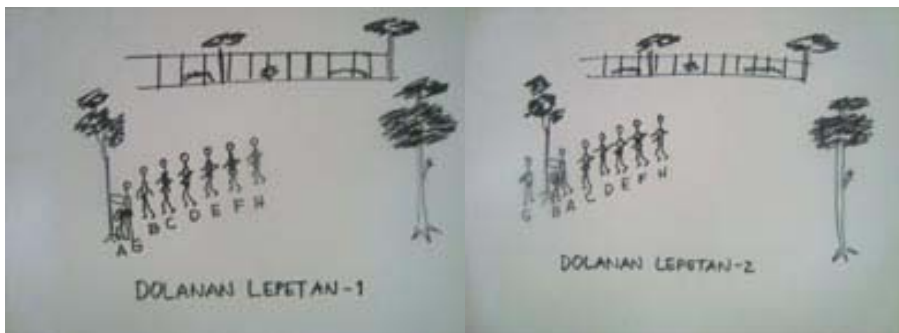
- a. Sebelum permainan dimulai para peserta diteliti usia untuk menentukan kelompok usianya.
- b. Setiap regu yang menjadi peserta diberikan 4 potong balok
- c. Peserta diundi untuk menentukan seri atau urutan permainan
- d. Sebelum permainan dimulai pemain duduk diatas 2 balok dibelakang garis start dan kedua tangan menyentuh balok dua lainnya yang terletak dibelakang kedua balok yang diinjak.
- e. Aba- aba yang diberikan juru pemberangkatan *bersedia, siap, ya*. Pada aba- aba bersedia peserta duduk jongkok diatas kedua balok, aba- aba siap kedua tangan siap memindahkan kedua balok lainnya dan setelah aba- aba ya peserta saling berlomba.
- f. Para peserta dinyatakan gugur apabila:
 - 1) Salah satu kaki atau kedua kaki menyentuh tanah dan tak ada kontak dengan balok.
 - 2) Salah satu tangan atau kedua tangan menyentuh tanah dan sama sekali tak ada kontak dengan balok kayu.
 - 3) Dengan sengaja mengganggu peserta lain
 - 4) Keluar dari lintasan.
- g. Pemenang ditentukan berdasarkan peserta yang lebih dahulu mencapai garis finish (dengan ketentuan keempat balok telah melewati garis finish juga)

67. Lepetan

Latar Belakang: Mengapa Donalan ini dinamakan Lepetan? Mungkin karena dalam dolanan itu terdapat unsur gerak melipat tangan. Sukirman Dharmamulya dalam buku Permainan Tradisional Jawa (2004) menjelaskan bahwa Lepetan kemungkinan berasal dari kata lepet atau lipet yang mendapat akhiran /-an/. Kata lepet sendiri bisa berarti makanan berbentuk

lonjong yang terbuat dari beras ketan dengan bungkus daun bambu/janur dan diikat dengan merang (tangkai padi) atau tali bambu. Sementara jika berasal dari kata lipet berarti lipat. Keduanya sama-sama mengandung unsur lipat, yaitu anak-anak melipat tangannya saat bermain.

Anak yang Memainkan: Dolanan Lepetan biasa dimainkan oleh anak-anak masyarakat Jawa secara berkelompok. Setidaknya, dalam dolanan ini dimainkan oleh tujuh anak atau lebih. Dolanan ini biasa dimainkan oleh anak laki-laki saja atau perempuan saja yang berumur sekitar 10-15 tahun. Sangat jarang, satu kelompok campuran anak laki-laki dan campuran. Lepetan biasa dimainkan di tanah lapang yang cukup luas, bisa di halaman kebun rumah atau halaman depan rumah. Yang penting di halaman ada sebuah pohon tempat bermain dan halaman cukup rindang.



Gambaran Dolanan Lepetan

(<http://www.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/lepetan>)

Nilai-nilai yang Terkandung: Dolanan ini memberi nilai positif kepada anak-anak agar dapat bergaul dengan teman-teman sebayanya. Anak-anak diharapkan dapat bersosialisasi sehingga tercipta solidaritas yang tinggi dan tumbuh ikatan emosional yang kuat dalam pertemanan. Dengan demikian, tidak akan tumbuh jiwa egois yang berlebihan dalam jiwa anak-anak, karena mereka terbiasa bergaul dan memahami sifat masing-masing temannya.

Tempat Bermain: Lepetan bisa dimainkan pada waktu-waktu senggang, sehabis pulang sekolah, liburan, atau selesai membantu orang tua. Jam bermain bisa pagi, siang, sore, atau malam hari saat terang bulan tergantung situasi dan kesepakatan anak-anak yang hendak bermain. Tempat yang cocok untuk bermain Lepetan adalah halaman yang cukup luas terdapat pohon untuk berpegangan.

Aturan Bermain: Permainan yang mengandung unsur rekreatif dan tidak ada hubungan dengan sebuah ritual ini biasa dimainkan dengan iringan dua buah lagu. Sebuah lagu dimainkan pada awal permainan, yang syairnya sebagai berikut: //Lepeten, lepetan/ angudhari anguculi/ janur kuning meningseti/ seti bali lunga dalam/ methika kembang sikatan//. Sementara di saat permainan akan selesai, disusul nyanyian: //Dha ngobong klasa bangka/ dha ngonong klasa bangka//. Selain itu, dalam dolanan ini juga diselengi oleh dialog-dialog yang diucapkan oleh para pemainnya. Dialog-dialog itu yang muncul tergantung kreativitas anak-anak yang bermain.

Cara Bermain: Sebelum anak-anak bermain, di antara mereka harus ada yang berperan sebagai si Embok. Bisa dipilih dari anak yang tertua atau terbesar. Bisa juga dengan cara hompimpah. Siapa yang termenang bisa berperan si Embok. Si Embok bertugas memimpin anak buah. Sementara itu satu orang pemain juga harus berperan sebagai pemegang batang pohon. Pemain ini pun juga bisa ditentukan dengan cara hompimpah. Pemain terkalah bisa dianggap sebagai pemain dadi yang tugasnya memeluk pohon lebih dulu.

Misalkan ada 8 anak laki-laki (pemain A,B,C,D,E,F,G, dan H) yang hendak bermain Lepetan. Setelah dilakukan hompimpah dan sut, ternyata pemain yang kalah adalah G. Maka G bertugas memegang batang pohon terlebih dahulu. Sementara pemain kalah kedua terakhir, yakni pemain H berada di urutan terbelakang disusul urutan kalah berikutnya. Pemain terdepan yang menang paling awal, yakni pemain A terpilih sebagai si Embok.

Setelah pemain G memeluk pohon, maka pemain lainnya, mulai dari si Embok (pemain A) yang terdepan kemudian disusul oleh pemain urutan menang berikutnya di belakangnya. Dilanjutkan pemain berikutnya hingga yang terakhir kalah, yakni pemain H. Mereka mulai menyanyikan lagu Lepetan yang pertama sambil berjalan berkelak-kelok seperti ular. Lalu mereka

menerobos melewati pemain yang merangkul pohon. Setelah sampai pemain terbelakang, pemain G menjanging atau menangkap pemain H. Sementara pemain lainnya kembali berputar-putar. Pada saat itu, pemain H bergantian memeluk pohon, sementara pemain G berdiri di sekitar pohon sambil melipat tangannya, bisa ke depan atau ke belakang. Demikian dilakukan berulang kali hingga semua pemain di belakang pemain A, yang dianggap sebagai anak-anaknya habis.

Setelah semua pemain melipat tangannya, maka pemain A mulai bertindak seolah-olah seorang ibu yang hendak memberi makan kepada anak-anaknya. Lalu pemain A mulai berkomunikasi dengan anak-anaknya yang tangannya terlipat dengan ucapan-ucapan: “enya sega, senya sega...” (sambil melangkah menghampiri setiap anaknya). Setelah selesai, dilanjutkan dengan membagi-bagikan lauknya mulai dari urutan pertama lagi, sambil berucap, “enya iwak, enya iwak...”. hanya saja ketika sampai pada pemain terakhir, misalkan pemain H, si Embok mengatakan, “enya balunge.”

Tiba di pemain terakhir ini, yakni pemain H, lalu terjadi dialog antara si Embok (pemain A) dengan pemain H, misalkan seperti di bawah ini:

Pemain A (si Embok) : “Dibanda nyolong apa?”

Pemain H (anak) : “Nyolong keris!”

Pemain A : “Saiki kerise endi?”

Pemain H : “Wis dakgadhekke!”

Pemain A : “Endi dhuwite?”

Pemain H : “Wis tak nggo nempur (tuku beras).”

Pemain A : “Endi berase?”

Pemain H : “Wis dakliwet.”

Pemain A : “Endi segane?”

Pemain H : “Wis dak pangan!”

Dialog seperti itu diulang berkali-kali kepada semua anaknya. Jawaban tentang benda yang dicuri boleh bebas, tergantung kreativitas masing-masing anak. Setelah semua anak selesai ditanya oleh si Embok, mereka kemudian berkumpul di tiang atau batang pohon berkerumun seperti gerombolan lebah di sarang. Sambil bergerombol, mereka menyanyikan lagu Lepetan kedua, yakni: //Dha ngobong klasa bangka/ dha ngobong klasa bangka//.

Usai menyanyikan lagu kedua, si Embok segera berlari sekencang-kencangnya menjauhi kerumunan anak-anak yang bergerombol di batang pohon tadi. Karena Embok (indung) lari, maka anak-anaknya mengejar hingga tertangkap. Setelah si Embok tertangkap, maka anak-anaknya segera mencubiti si Embok (biar pun tidak keras), seolah-olah lebah yang sedang menyengat mangsanya. Ini juga bisa sebagai simbol kasih sayang, bahwa anak-anak selalu merindukan ibunya. Ia akan memukuli ibunya (dengan lemah lembut) saat ditinggal oleh ibunya. Demikianlah dolanan Lepetan telah berakhir dan bisa dimulai dari awal lagi.

Sumber: Suwandi (2013) “Lepetan 1-2” diunduh pada tanggal 1 Desember 2013 dari <http://www.tembi.net/id/news/bale-dokumentasi-aneka-rupa/lepetan-1-2--permainan-anak-tradisional-40--4252.html>

68. Lompat Tali/Yeye

Latar Belakang: Permainan ini sudah tidak asing lagi tentunya, karena permainan lompat tali putar ini bisa ditemukan hampir di seluruh Indonesia meskipun dengan nama yang berbeda-beda. Permainan lompat tali putar ini biasanya identik dengan kaum perempuan. Tetapi juga tidak sedikit anak laki-laki yang ikut bermain.

Sasaran: Tetapi biasanya permainan ini dilakukan oleh anak-anak sekolah dasar. Yang umurnya sekitar 7-15 tahun, atau anak-anak sekolah dasar kelas 1 sampai 6. Pemain lompat tali putar ini berjumlah 3-10 orang. Pemain dibagi dalam dua kelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat karet.

Anak perempuan yang telah berumur lebih dari 15 tahun biasanya akan segan untuk ikut bermain, karena takut auratnya akan terlihat sewaktu melompati tali karet. Kalau pun ada yang ikut bermain, biasanya hanya sebagai penggembira saja dan hanya melompat saat ketinggian tali masih sebatas lutut atau pinggang. Sedangkan kaum laki-laki hanya kadang kala saja ikut serta dalam permainan. Tetapi permainan ini tidak boleh dimainkan untuk anak umur dibawah 5 tahun, karena banyak resiko yang ditimbulkan dari permainan ini. Yaitu seperti jatuh dan lain-lain. Dan permainan ini tidak membutuhkan keahlian khusus.

Alat: Gelang karet sebanyak-banyaknya, kemudian gelang karet tersebut dirangkai hingga menjadi tali yang memanjang. Cara merangkainya adalah dengan menyambungkan dua buah karet pada dua buah karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran sekitar 3-4 meter. Karet-karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak terdapat di pasar-pasar tradisional. Karet tersebut tidak dijual perbuah, melainkan dalam bentuk satuan berat (gram, ons, dan kilo).

Fungsi karet pada umumnya adalah sebagai pengikat plastik-plastik pembungkus makanan, pengikat rambut dan barang-barang lainnya yang tidak membutuhkan pengikat yang kuat, karena karet akan mudah putus jika dipakai untuk mengikat terlalu kuat pada suatu benda. Oleh karena itu, sewaktu membuat rangkaian tali untuk membentuk tali karet, diperlukan dua buah karet yang disambungkan dengan dua buah karet lain agar tidak mudah putus oleh anggota tubuh pemain yang sedang melompat.

Pelaksanaan: Sebelum permainan diadakan, terlebih dahulu dipilih dua orang pemegang tali dengan jalan gambreng dan suit. Gambreng dilakukan dengan menumpuk telapak tangan setiap peserta yang berdiri dan membentuk sebuah lingkaran. Kemudian, secara serentak tangan-tangan tersebut akan diangkat dan diturunkan, hasilnya posisi tangan akan berbeda-beda (ada yang membuka telapak tangannya dan ada pula yang menutupnya).

Apabila yang terbanyak adalah posisi telapak terbuka, maka yang telungkup tangannya dinyatakan menang dan gambreng akan diulangi lagi hingga nantinya yang tersisa hanya tinggal dua orang peserta yang akan menjadi pemegang tali. Kedua orang tersebut melakukan suit, untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu akan menggantikan pemain yang gagal ketika melompat. Suit adalah adu ketangkasan menggunakan jari-jemari tangan, khususnya ibu jari, jari telunjuk dan jari kelingking. Ibu jari dilambangkan sebagai gajah, jari telunjuk sebagai manusia dan jari kelingking sebagai semut. Apabila ibu jari beradu dengan jari telunjuk, maka ibu jari akan menang, karena gajah akan menang jika bertarung dengan seorang manusia. Namun apabila ibu jari beradu dengan jari kelingking, maka ibu jari akan kalah, sebab semut dapat dengan mudah memasuki telinga gajah, sehingga gajah akan kalah. Sedangkan apabila jari kelingking beradu dengan jari telunjuk, maka jari kelingking akan kalah, sebab semut akan kalah dengan manusia yang mempunyai banyak

akal.

Kemudian yang jaga tersebut memutar-mutar tali karet dan pemain berusaha melompati tali karet tetapi anggota badan pemain tidak boleh terkena tali. Siapa yang terkena tali sewaktu melompat maka anak tersebut menggantikan jaga. Dan begitu seterusnya sampai pemain merasakan jadi tukang jaga.

Sumber: Sumber permainan tersebut tidak pasti asal-usulnya dari mana, Tetapi yang saya tau permainan tersebut sudah ada sejak ibu saya masih ada disekolah dasar.

69. Macanan

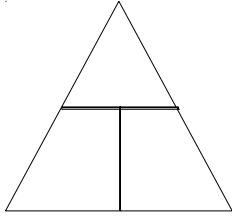
LATAR BELAKANG: Macan adalah hewan pemangsa yang sangat buas, jadi dalam permainan ini disebut macanan karena macan ingin memangsa/mematikan mangsa. Mayoritas anak masyarakat Jawa, setidaknya yang berada di daerah Yogyakarta, yang hidup di era tahun 1970-an mengenal sebuah dolanan tradisional yang bernama Macanan. Dolanan ini banyak digemari oleh anak laki-laki karena termasuk dolanan kompetitif, mengasah otak, ada yang kalah dan menang. Walaupun tidak ada larangan bagi anak wanita untuk bermain, namun kebanyakan dimainkan oleh anak laki-laki. Menurut sumber Sukirman (2004), dolanan ini sudah dikenal sejak sebelum Perang Dunia (PD) II. Hanya saja untuk saat sekarang sudah sangat jarang dimainkan karena tergeser dolanan modern lain, seperti halma dan lainnya.

Merujuk namanya, dolanan ini tidak berhubungan langsung dengan hewan macan atau harimau. Namun, sebuah alat yang dipakai untuk bermain, dianggap sebagai sebuah macan, yang memang fungsinya menyerang pihak lawan, yakni alat lain yang dianggap sebagai manusia. Permainan ini cukup sederhana, tidak banyak menggunakan tempat untuk bermain, hanya sekitar 1 meter persegi. Syarat lokasi bermain bersih, bisa menggunakan tempat berlantai tanah, tegel, keramik, atau lainnya, asalkan rata dan nyaman. Alat yang digunakan juga mudah dicari dan sederhana, seperti kerikil atau biji-bijian buah (seperti: sawo, asam, tanjung, dan lainnya). Sementara gambar berupa segitiga

TUJUAN: Melatih kecerdikan dan kecerdasan otak.

CARA BERMAIN

1. Menentukan pemain yaitu 2 orang
2. Menggambar lapangan



3. Melakukan suit, jika menang menjadi macan dan yang kalah menjadi yang dimangsa.
4. Orang yang menang mempunyai 2 batu dan yang kalah 1 batu.
5. Permainannya meletakkan batu pada titik sampai mematikan lawan.

SUMBER: *Permainan Tradisional Jawa, Sukriman Dharmamulya, dkk, 2004, Yogyakarta, Kepel Press.*

70. Man Dobleng

Latar Belakang: Nama dolanan ini terasa begitu aneh, namun demikian bisa dirunut dari syair nyanyian yang mengiringi dolanan ini. Dalam dolanan itu diiringi sebuah lagu (tembang) dolanan sebagai berikut.

*Kados pundi criyose wong mendem gadhung sapunika
Man dhoblang, thik Paman-paman nggih mekoten
Paman dhoblo-i-o-ang.*

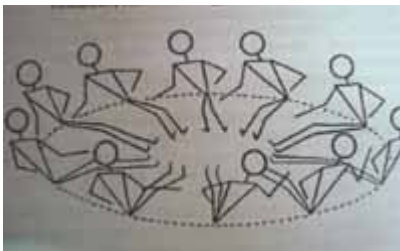
Mungkin karena syair itulan, dolanan ini kemudian disebut dengan Dolanan Man Dhoblang. Ahmad Yunus (1981) menyatakan bahwa pada tahun 1980-an Dolanan ini cukup terkenal di DIY, sebagian besar masih mengenal dolanan ini, termasuk daerah Gunung Kidul, khususnya di Kelurahan Siraman, Kecamatan Wonosari.

Nilai-nilai yang Terkandung: Dolanan itu sebagai ajang untuk bersosialisasi dan mengenal sifat satu dengan lainnya. Dolanan ini pun lebih banyak bersifat rekreatif sebagai sarana berkomunikasi dan bermain sesama teman sebaya. Dalam dolanan ini juga mengandung ajaran pendidikan, yakni berlatih berbahasa Jawa krama kepada anak-anak.

Peserta Permainan: Dolanan ini lebih banyak didominasi oleh anak perempuan dalam bermainnya. Namun kadang muncul anak laki-laki di sela-selanya ikut bermain. Biasanya dolanan perempuan lebih banyak diiringi lagu (tembang) dan jenis permainan ini tidak banyak membutuhkan gerak fisik. Umur anak-anak yang bermain dolanan ini sekitar 8—12 tahun (usia anak-anak SD).

Aturan Permainan: Peserta yang bermain Man Dhoblang idealnya berjumlah sekitar 8—12 anak, bila kurang dari itu, biasanya kurang ramai. Malahan lebih banyak akan bertambah seru. Dolanan ini tidak membutuhkan peralatan bantu, ia hanya membutuhkan sebuah lokasi yang cukup luas dan cukup bernyanyi bersama-sama sebuah tembang yang disebutkan di atas, yakni lagu “Man Dhoblang” dan juga percakapan-percakapan lainnya. Selain itu, semua warga kampung biasanya tidak pernah dibeda-bedakan dalam dolanan ini, artinya mereka bisa berbaur bersama-sama tanpa harus dibedakan strata sosial dan pekerjaan orang tuanya.

Cara Bermain: Biasanya anak-anak yang hendak bermain, mereka segera berkumpul di sebuah lokasi yang sudah disepakati bersama. Umpamanya ada 10 anak hendak bermain, yakni pemain A,B,C,D,E,F,G,H,I, dan J sudah berkumpul, maka mereka memilih salah satu teman yang paling tua atau besar untuk dijadikan pemimpin permainan. Dalam permainan ini juga tidak diawali dengan hompimpah atau sut, untuk mencari pihak kalah dan menang, jadi hampir seperti dolanan jamuran.



Satu pemain sudah ditentukan menjadi pemimpin permainan, misalkan pemain A. Lalu ia bersama-sama dengan pemain lain membentuk lingkaran. Kemudian mereka semua duduk dengan kaki selonjor (diluruskan). Pemain A mulai menyapa dan bertanya kepada pemain lainnya.

Pertanyaan itu biasanya dilagukan.

A menyapa: “Man Dhoblang...?!” Lalu semua pemain lain, menyahut: “Hiiiih” (seolah-olah takut?). Pemain A kembali bertanya, “Kepripun solahé wong nandur gadhung..?” (artinya: Bagaimana cara orang menanam tanaman gadung itu?).

Mendengar pertanyaan itu, semua pemain lain segera menjawab (sambil menyanyikannya dan bertepuk tangan atau duduk berjoged), “Man Dhoblang, Paman Dhoblang nggih mekoten, Man Dhoblang.” (artinya Man Dobleng, Paman Dobleng ya begitulah, wahai Paman Dobleng). Semua anak biasanya bernyanyi sambil tertawa cekikikan, karena merasa gembira.

Setelah berhenti, pemain A menyapa lagi seperti awal, “Man Dhoblang...?!” Pemain lain menjawab, “Hiiiih...?!”. Pemain A kembali bertanya, “Kepripun solah wong ndhudhuk gadhung?” Semua pemain menjawab, “Man Dhoblang, Paman Dhoblang nggih mekaten, Man Dhoblang.” (artinya Man Dobleng, Paman Dobleng ya begitulah, wahai Paman Dobleng). Jawaban ini akan sama terus, ketika pemain A bertanya mengenai proses memperoleh tanaman gadung, mulai dari nandur (menanam), ndhudhuk (menggali), ngonceki (mengupas), ngrajang (merajang), ngawoni (memberi abu), mepe (menjemur), ngumbah (mencuci), adang (menanak), marut krambil (mengukur kelapa), ngrawu (mencampur), mangan (makan) hingga mendem (mabuk). Baru ketika sampai pertanyaan pemain A, yaitu, “Kepripun solah wong mendem gadhung?” (artinya: “Bagaimana gerak/tingkah laku orang yang mabuk akibat makan gadung?”), lalu semua pemain mulai menjawab, “Man Dhoblang, Paman Dhoblang nggih mekaten, Man Dhoblang..!” (sambil mempraktikkan orang seolah-olah mabuk, seperti terhuyung-huyung, berteriak-teriak, mendengkur, melotot, geleng-geleng kepala, tertidur, dan sebagainya).

Semua anak yang mempraktikkan itu, biasanya lalu sambil berdiri, sempoyongan, duduk-duduk, dan sikap lainnya. Setelah itu semua anak yang bermain ataupun yang menonton tertawa cekikikan dan merasa puas. Kadang ada pula yang pura-pura menyenggol pemain atau menggoda penonton. Pokoknya tingkah lakunya aneh-aneh bagi dunia bermain anak. Dengan berakhirnya gerakan tiruan anak-anak yang seolah-olah mabuk tersebut, selesailah dolanan Man Dhoblang. Lalu biasanya anak-anak akan memulai lagi dari awal jika masih ingin bermain dolanan ini.

Sumber: Informasi diunduh tanggal 6 Desember 2013 dari Suwandi, <http://www.tembi.net> - Rumah Sejarah dan Budaya

71. Mil-Milan (PERMAINAN Magang Lurah)

Latar Belakang: Permainan Magang Lurah ini Pada dasarnya

merupakan simbol kehidupan bermasyarakat di desa. Terdapat seorang pemimpin dan banyak rakyat yang disimbolkan dengan lidi pelepah daun kelapa. Seorang kepala desa (lurah) biasanya memiliki kekuasaan yang besar, sedangkan rakyat (masyarakat) digambarkan sama. Lurah bisa memerintah/menolong rakyatnya yang mengalami kesulitan dengan mudah. Akan tetapi, sesama rakyat biasanya sukar atau memiliki keterbatasan kemampuan dalam membantu sesamanya. Lurah juga memiliki fasilitas yang memadai untuk membantu warganya yang sedang mengalami kesulitan.

Permainan ini mengutamakan kecermatan, ketelitian, serta keterampilan pemainnya. Sekali saja melakukan kecerobohan maka akan menghancurkan permainan. Sehingga pemain harus bisa berhati-hati dalam memainkan permainan ini. Selain itu juga, faktor konsentrasi sangat dibutuhkan dalam permainan ini. Seseorang yang mampu berkonsentrasi dan menjaga ketelitian akan dapat secara baik menyelesaikan dan memenangkan permainan. Faktor taktik dan strategi juga tidak lepas dari permainan ini. Sebelum melakukan permainan, seorang pemain dapat menyusun strategi cara bermainnya, dan saat melakukan permainan dapat menerapkan taktik yang telah disiapkan.

Asal Permainan: Permainan magang lurah ini belum teridentifikasi secara pasti asal muasal pertamanya. Akan tetapi permainan ini sudah dimainkan secara turun-temurun di Desa Harjobinangun, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo. Orang-orang setempat menyebut permainan ini dari daerahnya sendiri, karena permainan ini mereka mainkan sejak kecil secara turun temurun dari orang tua mereka.

Peserta Permainan

a. Gender

Permainan magang lurah ini tidak membedakan laki-laki maupun perempuan. Dikarenakan permainan ini lebih mengutamakan ketenangan pikiran dan tidak mengutamakan fisik. Sehingga baik laki-laki maupun perempuan memiliki kemampuan yang sama dalam memainkan permainan magang lurah ini.

b. Jumlah Peserta Permainan

Jumlah peserta permainan magang lurah ini bervariasi, mulai 2 orang atau lebih. Akan tetapi agar permainan ini berjalan dengan baik dan tidak menunggu lama, permainan ini efektif dimainkan oleh 2-4 orang. Karena permainan ini dilakukan

bergantian sesuai urutan.

Umur Peserta Permainan

Permainan magang lurah ini biasanya dimainkan anak-anak yang berusia antara 6-12 tahun atau usia anak sekolah dasar. Permainan ini digemari anak usia tersebut dikarenakan permainan yang bersifat sederhana akan tetapi mempunyai banyak unsur bermain.

Alat dan Fasilitas yang diperlukan: Peralatan yang diperlukan dalam bermain magang lurah antara lain adalah lidi yang terbuat dari pelepah daun kelapa. Kapur tulis/peralatan lain untuk membuat garis pembatas. Tempat bermain magang lurah dapat dilakukan di tanah maupun di lantai tergantung kondisi.

Cara Bermain

- a. Permainan dimulai dengan menyebarkan kumpulan lidi ke tanah/lantai. Usahakan lidi menyebar dengan teratur, sehingga lidi mudah diambil. Lidi yang melewati garis pembatas/sebagian besar bagian lidi melewati garis pembatas, maka lidi itu juga dinyatakan keluar.
- b. Pemain mengambil lidi satu persatu, lidi yang lain tidak boleh ada yang bergerak. Apabila lidi yang lain bergerak karena tersentuh lidi itu, maka permainan selesai dan pemain yang lain mengatakan "Mil", itu tandanya permainan berhenti dan ganti giliran pemain yang lain.
- c. Setiap lidi yang berhasil diambil diberi nilai 5, dan lidi lurah (yang paling panjang) diberi nilai 15. Lurah dapat menolong lidi yang lain dengan mencongkel dengan kepala lurah.
- d. Permainan dilanjutkan terus menerus hingga ada salah satu pemain yang mendapatkan nilai batas. Biasanya batas nilai antara 200-500 poin. Pemain yang telah melampaui nilai dinamakan "mendhem 1, 2, dst."

Waktu Pelaksanaan: Pada dasarnya, waktu pelaksanaan permainan magang lurah ini dilakukan pada siang hari, karena diperlukan cahaya yang terang. Permainan ini dilakukan pada saat anak-anak merasa lelah bermain yang menguras tenaga. Sehingga permainan ini bersifat santai untuk menghilangkan rasa lelah. Penentuan pemenang permainan magang lurah adalah dengan menghitung banyaknya mendhem permainan. Sebelum permainan dimulai biasanya pemain menentukan angka untuk menentukan pendheman. Setelah semua sepakat maka

permainan dimulai dan dilaksanakan sesuai perjanjian pertama di awal permainan.

Nilai yang Terkandung: Permainan ini memupuk jiwa kepemimpinan anak, berani untuk mengambil keputusan, menghormati dan menaati peraturan, dan berlatih menjadi pemimpin. Selain itu, permainan ini merupakan wahana untuk menemukan salah seorang calon pemimpin dari anak-anak yang memainkan permainan ini.

Sumber Informasi

Informasi tentang Dolanan Mil-milan diperoleh melalui wawancara dengan informan sebagai berikut.

- a. Siti Muryani (39 tahun): Beliau adalah ibu penulis dan seorang guru SD Negeri Ketawangrejo.
- b. Diby Subyantoro (46 tahun): Beliau adalah ayah penulis. Penulis mendapatkan informasi tentang asal muasal serta tradisi turun temurun tentang permainan Magang Lurah dari beliau.
- c. Aris Saputro (18 tahun): seorang pelajar SMK Pancasila Kutoarjo.

72. Mul – Mulan

Latar Belakang: Merupakan permainan yang berasal dari Yogyakarta. Permainan ini biasa dimainkan untuk mengisi waktu luang. Permainan ini berkembang di masyarakat terutama anak – anak setelah pulang sekolah. Pengertian dari kata mul – mulan sendiri kurang dicertakan dengan jelas disini. Permainan ini memiliki tujuan untuk menghabiskan batu atau biji lawan.

Manfaat: Permainan ini bertujuan untuk melatih daya ingat dan kepekaan indera serta melatih ketelitian dan kecermatan dalam menentukan keputusan.

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

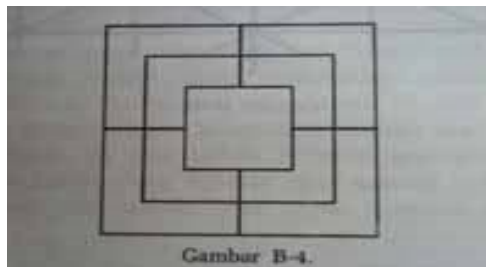
Alat yang Digunakan

- Kapur
- Batu kapur
- Tanah atau lantai sebagai media
- Kerikil

- Kereweng coklat
- Bisa juga menggunakan kertas yang beda warna

Pelaksanaan Permainan

1. Apabila ada dua anak, misalkan pemain A dan B, atau lebih (dalam kelompok) yang ingin bermain Mul-Mulan, maka mereka segera bersepakat 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 kecik tanjung, maka pemain B harus menggunakan kerikil. Perbedaan orang-orangan ini hanya untuk memudahkan permainan agar tidak keliru. Setiap pemain harus mencari orang-orangan sebanyak 9 buah.
2. Setelah menyepakati tempat yang teduh dan nyaman, serta masing-masing membawa orang-orangan, tidak lupa salah satunya juga menyiapkan kapur atau alat tulis lainnya (sesuai dengan media yang dipakai). Jika bermain di atas lantai atau ubin, bisa menggambar dengan kapur atau pecahan tembikar. Kedua pemain lalu duduk saling berhadapan. Salah satu pemain segera menggambar bangun bujur sangkar sama sisi lapis tiga di atas ubin atau lantai. Sisi terluar, bisa dengan panjang hingga 30—40 cm. Kemudian bujur sangkar kedua yang ada di dalamnya bisa dibuat lebih kecil sedikit, kira-kira panjangnya 25—35 cm. Demikian pula dengan bujur sangkar yang ketiga bisa dibuat lebih kecil lagi (lihat gambar). Kemudian keempat sisi di bagian tengah ditarik sebuah garis menghubungkan bujur sangkar satu dengan lainnya. Dengan demikian gambar dolanan Mul-Mulan sudah siap digunakan.



3. Langkah pertama, keduanya harus melakukan sut. Jika pemain A menang, ia main duluan. Kemudian pemain A

meletakkan satu orang-orangan di titik yang ada di antara persilangan 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 permainannya sangat jitu dan tidak terpancut oleh pemain B, maka pemain A berhasil meletakkan 3 orang-orangannya dalam satu baris yang sejajar. Maka terpaksa pemain A mengambil 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 menyejajarkan 3 orang-orangannya lagi.

Penentuan Kemenangan

Apabila ada salah satu pemain yang sudah berkurang atau kehabisan 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. Misalkan hukuman bisa berupa menggendong, menampar tangan, atau menyanyi.

Sumber: Permainan Tradisional Jawa, Sukirman Dharmamulya, dkk., 2004, Yogyakarta, Kepel Press dan Permainan Rakyat DIY, Ahmad Yunus, 1980/1981, Jakarta, Departemen P&K

73. Ndog-Ndogan

Dalam permainan ini dapat dimainkan kira-kira 10 anak atau lebih. Anak-anak tersebut dibagi menjadi 2 kelompok. Sebelum permainan dimulai dilakukan pengundian untuk menentukan kelompok mana yang akan menjadi penjaga terlebih dahulu. Batu dalam permainan ini dimisalkan sebagai telur yang dalam bahasa kami (jawa) disebut "endog". Sebelumnya akan dibuatkannya 2 garis lingkaran kecil dan besar. Yang kecil berada didalam sebagai tempat menaruh telur dan yang besar berada diluar lingkaran kecil tersebut. Kelompok yang berlaku sebagai penjaga

harus menjaga agar telur dalam keadaan utuh tidak diambil oleh kelompok yang lain. Dan kelompok yang berlaku sebagai pengambil telur tersebut harus bisa mengambil telur sebanyak banyaknya. Dalam mengambil telur tersebut, jika si pengambil telah dipegang oleh penjaga, si pengambil tadi harus berada didalam lingkaran yang besar tadi. Pemain yang tertangkap akan dapat terbebas dari atau kembali ke kelompoknya lagi dengan cara teman dari kelompoknya memegangnya, setelah terpegang pemain yang ditahan tadi, dapat ikut dalam mengambil alih telur yang berada dalam lingkaran kecil tersebut. Permainan ini berhenti jika telur yang dijaga dapat diambil semua oleh kelompok yang tidak berjaga tadi. Atau juga bisa, kelompok pengambil tersebut dapat ditangkap oleh penjaga semua.

74. Nekeran

Anak yang memainkan Dolanan ini berusia 5-16 tahun, dan pemain berjumlah 2-6 orang

Nilai-nilai yang terkandung: Sportifitas, dan kejujuran

Alat yang diperlukan: Kelereng, dan areal terbuka untuk bermain

Aturan Bermain

- Jumlah kelereng yang dipertaruhkan sesuai kesepakatan
- Kelereng 'gacuk' terkena lawan berarti mati.

Cara Bermain

- 1) Masing-masing kelereng taruhan diletakkan pada garis setengah lingkaran (jumlah masing-masing pemain sama)
- 2) Tiap pemain melemparkan 'gacuk' dari garis tertentu berjarak 5-8m dari sasaran
- 3) Kelereng yang masuk ke dalam garis taruhan, dianggap mati. (jika pada lemparan pertama ia boleh mengulangnya)
- 4) Kelereng yang paling dekat dengan garis taruhan ia berhak main dengan urutan pertama dan membidik kelereng taruhan.
- 5) Kelereng taruhan yang keluar dari garis menjadi milik pembidik.
- 6) Setiap pemain berhak membidik 'gacuk' lawan.
- 7) Jika lawan habis, maka kelereng yang tersisa di lingkaran

taruhan menjadi pemilik yang menang.

Narasumber: Novan Prasetyo (21 th). Alamat : Beluran, Sidomoyo, Godean, Sleman Yk

75. Pak Tani

Nama lengkap Dolanan ini adalah Pak Tani *Mbeleh Kethek* (Pak Tani menyembelih kera).

Peserta Permainan

Permainan ini sebenarnya bisa dilakukan oleh minimal dua orang saja. Namun alangkah lebih seru jika permainan ini dilakukan oleh setidaknya 3 orang.

Cara Bermain

Permainan dimulai dengan menunjukkan beberapa jari tangan secara bersama-sama oleh peserta permainan. Di saat masih usia SD dulu, biasanya diawali dengan kata-kata, “*Sombyong...*”. Selanjutnya, salah satu peserta menembangkan lagu *dolanan* dengan syair: ***pak Tani mbeleh kethek, ladinge gupak telek, sir gedebuk ceklek*** (kalau diterjemahkan dalam bahasa Indonesia: Pak Tani menyembelih kera, pisaunya terkena kotoran, *sir..* gubrak patah deh). Dalam setiap pengucapan satu suku kata nyanyian *dolanan*, salah satu yang ditunjuk sebagai pemimpin atau bandarnya menunjuk setiap jari yang ditunjukkan para peserta permainan.

Ketika lagu *dolanan* itu selesai dinyanyikan tepat pada akhir suku kata “*ce-klek*”, maka jari salah satu peserta permainan itu disembunyikan. Selanjutnya, diulang lagi lagu *dolanan* itu terus menerus sampai menyisakan satu jari yang masih muncul.

Pemain yang jarinya paling akhir tersisa atau masih muncul sebagai pemenangnya. Sebagai pemenang maka dia berhak menjadi Bandar/ Pemimpin permainan yang menyanyikan lagu *dolanan* itu di putaran permainan berikutnya. Selebihnya, si pemenang bisa menghukum peserta lain yang kalah.

Hukuman bagi yang kalah dalam permainan bisa bermacam-macam tergantung kesepakatan di awal permainan atau diserahkan kepada si pemenang. Biasanya ada beberapa hukuman, antara lain: (1) *dijenggang* punggung tangannya. Kata *dijenggang* susah dicari padanan katanya. Mudahnnya, arti kata *dijenggang* itu adalah memukul dengan posisi jari tangan menggenggam seperti gaya memukul menggunakan pukul besi.

Pukulannya pun dilakukan tidak terlalu keras dan tidak terlalu ringan. Tidak menimbulkan rasa sakit yang berlebihan. *Penjenggunaan* ini dilakukan dengan sambil menyanyikan lagu *dolanan* juga. Lagunya, "**Kontongmu kontong kiji, kiji-kiji kiro, kiro-kiro kilu, kilu-kilu kipat** *dst.* Tepat saat penyebutan kata *kiji*, maka orang yang *dijengguna* dan *menjengguna* harus mengisyaratkan kodesuwit atau *pingsut*. Jika kode *pingsut* atau *suwit* antara keduanya sama, maka *penjenggunaan* hanya dilakukan sebanyak satu kali karena kata *kiji* maksudnya *siji* atau satu. Jika tidak sama maka dilanjutkan terus sampai keduanya sama. Makna *kiro* = *loro* (dua), *kilu* = *telu* (tiga), *kipat* = *papat* (empat), *kimo* = *limo* (lima), *kinem* = *enem* (enam) *dst.*

Hukuman lain yang ke-(2) adalah biasa juga dilakukan dengan meminta peserta yang kalah disuruh memegang atau menyentuh benda tertentu yang dimintakan untuk disentuh oleh si pemenang. Hukuman ke-(3) biasa juga dilakukan dengan mencoreng muka peserta yang kalah dengan penghapus kapur putih, *pati kanji* putih, kapur, spidol, arang, dll. Selebihnya, persoalan hukuman bagi yang kalah bisa dilakukan dengan fleksibel sesuai dengan kesepakatan.

Sumber: Informasi yang diunduh tanggal 5 Desember 2013 dari <http://ahmedfikreatif.wordpress.com/2011/08/12/pak-tani-mbeleh-kethek-pak-tani-menyembelih-kera/>

76. Patakan Batu

Peserta Permainan

Anak yang memainkan Patakan Batu berusia antara 5-16 tahun. Biasanya, pemain berkisar 2-10 orang.

Nilai-nilai yang Terkandung: Sportifitas, dan percaya diri,

Alat yang diperlukan: Beberapa baterai bekas ukuran jumbo

Aturan Bermain

Masing-masing pemain berlomba memperoleh banyak poin maksimal

- Baterai yang jatuh merupakan poin
- Bermain secara bergantian

Cara Bermain

- Baterai yang ada disusun secara piramid/sejajar (sesuai persetujuan pemain yang ada)
- Masing-masing memperoleh 1x kesempatan untuk menembak batrai yang ada dari jarak $\pm 4-7$ meter.
- Baterai yang jatuh merupakan poin penembak.
- Giliran menembak dilakukan bergantian hingga baterai yang ada habis.
- Setelah habis, baterai dapat disusun kembali.

Narasumber

Rizki Sapta Aji. Alamat: Ringinsari, Tamanmartani, Kalasan, Sleman.

77. Patok Lele

LATAR BELAKANG: Patok lele digemari setiap anak (tentu saja yang bisa memainkannya). Permainan ini mengasah keterampilan, kecekatan, dan yang terpenting adalah jiwa sportif. Saat-saat mencut, meninting, memukul, dan mematok, adalah saat-saat yang menyenangkan.

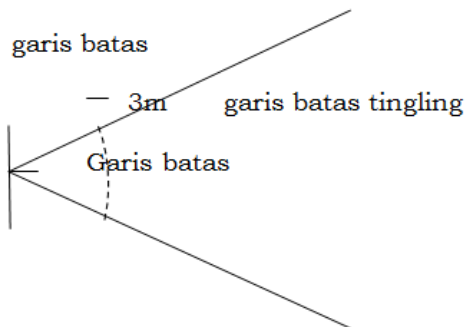
TUJUAN: Mengisi waktu luang, bermain, meningkatkan keterampilan dan jiwa sportif, gembira, kebugaran meningkat, ketegangan menurun, dan ketangkasan meningkat.

MANFAAT: Berolahraga, menumpuk semangat kerja sama, dan bersosialisasi

PERATURAN PERMAINAN

1. Lapangan dan Peralatan

a. Lapangan



Lapangan permainan

Patok lele dimainkan didalam lapangan terbuka:

Bentuk: Mempunyai sektor 90 derajat.

Ukuran: Menarik garis lurus dari ujung lubang tempat mencutat yang disebut garis batas.

Garis:Menarik garis,mulai dari lubang tempat mencutat membentuk sektor 90 derajat, jarak 3m dari lubang dan dibri tanda garis tinting.

b. Peralatan

Dalam pertandingan resmi,peralatan yang tercantum dalam peraturan permainan ini merupakan kebutuhan yang diperlukan. Alat yang diperlukan yaitu:

- Kayu berbentuk bulat dengan ukuran panjang 45cm, diameter 2cm. Alat ini untuk memukul, mencutat, meninting, dan mematok.
- Kayu berbentuk bulat dengan ukuran panjang 15cm, diameter 2cm. Alat ini yang dicutat, ditinting, dipukul, dan dipatok.
- Kapur/cat

2. Lubang pencutat

Lubang tempat mencutat/mematok dibuat diatas lapangan permainan, dengan cara membuat lubang berbentuk elips. Tetapi jika permainan dilakukan di lapangan keras, maka dibuat dengan cara meletakkan 2 batu bata.

3. Lamanya permainan

Permainan patok lele berdurasi 2 x 20 menit dengan istirahat 5 menit

4. Pemain

Setiap regu terdiri dari 5 orang pemain dan 2 orang cadangan. kapten regu diberi tanda pita dilengan.

5. Jalannya permainan

- a. mencutat
- b. meninting
- c. mematok

6. Penggantian pemain

Penggantian pemain dilakukan sebanyak 2 kali selama permainan berlangsung. Penggantian pemain dilakukan setelah dilaporkan lebih dahulu kepada wasit.

7. Cara memainkan

- a. Regu penyerang
 - Pada waktu pengambilan tinging, jarak antara janak jatuh dengan lubang mencutat diukur dengan meteran(setiap meter nilainya 1)
 - Pada jarak patok dengan berkenaan sebagai berikut:
Jika janak kena 1 kali, diukur dengan meteran, jarak janak sampai pinggir lubang. Dan jika janak kena 2 kali, diukur dengan meteran lalu hasilnya dikalikan 2 dan seterusnya.
- b. Regu penjaga
Jika regu penjaga berhasil menangkap cutatan ,tingingan,pengembalian tingingan serta patokan dengan 2 tangan mendapat nilai 10.Dan jika dengan 1 tangan mendapat nilai 15.

8. Penyerang dinyatakan mati

Penyerang permainan patok lele mati apabila:

- a. Cutatan, tingingan, pukulan hasil pengembalian tingingan berhasil ditangkap oleh penjaga.
- b. Janak hasil cutatan, tingingan, pukulan hasil pengembalian tingingan maupun pukulan hasil pengembalian tingingan dan patok yang jatuh diluar lapangan permainan.
- c. Pada waktu melakukan tingingan maupun patokan tidak diperbolehkan melewati garis batas.
- d. Pada waktu melakukan cutatan,janak kurang dari 1 meter dari lubang mencutat.
- e. Pengembalian tingingan oleh regu penjaga kurang 1 meter dari lubang mencutat.
- f. Pemenang ditentukan berdasarkan nilai yang terbanyak diperoleh setelah pertandingan berakhir 2x20 menit.

9. Larangan dan sanksi

- a. Regu penjaga dilarang menghalangi janak yang sedang dimainkan dengan kaki/anggotabadan. Dan jika melanggar permainan diulang dan penjaga dilarang menangkap.
- b. Pada waktu pengembalian tinging penjaga dilarang melemparkan janak dengan sengaja ketubuh penyerang, jika dilanggar nilainya dikurangi 5.
- c. Pada waktu melakukan tinging penyerang tidak boleh melewati garis batas.

- d. Sewaktu melakukan cutatan, tintingan, maupun patokan, penjaga tidak boleh menghalang-halangi penyerang dengan jarak 2 meter.

78. Patung-Patungan

Usia Anak yang memainkan Dolanan ini berkisar 4 – 11 tahun

Nilai-nilai yang Terkandung: (1) Kecepatan, (2) Konsentrasi, dan (3) Kesabaran.

Tempat bermain adalah halaman rumah atau halaman sekolah atau Lapangan terbuka yang cukup luas.

Aturan bermain: Saat no 1,2,4,6,8,9 disebutkan anak tidak boleh bergerak dan no 3,6,7,10 disebutkan dia harus bergerak. Jika saat no disebutkan saat bergerak tetapi anak tidak bergerak anak menggantikan yang menghitung. Dan sebaliknya, saat tidak bergerak tapi anak bergerak.

Cara memainkan: Diundi dengan hompimpa, anak yang kalah menghitung. Saat semua anak berhasil melewati nomor yang dihitung sampai 10 mereka harus lari jangan sampai tersentuh, jika tersentuh anak yang kalah akan menjadi patung. Kalau sudah jadi patung dia bergerak maka anak tersebut membantu anak yang kalah mengejar anak-anak yang lain. Yang kalah harus berusaha menyentuh semua anak, saat menyentuh sambil bilang patung. Sampai anak menjadi patung semua permainan selesai dan memulai lagi sampai anak merasa lelah.

Narasumber: Riesti Cahyaningrum, Kulon Progo 3 april 1994, Bantengan Brosot Galur Kulon Progo.

79. Pipit

Sekelompok anak melakukan gambreng. Pemain yang kalah dikatakan sebagai penjaga. Permainan ini mirip seperti petak umpet namun berbeda. Pemain penjaga menutup mata dan menghadap ke tembok atau pohon. Sedangkan pemain lain berbaris urut di belakang penjaga. Penjaga menyebutkan nomor. Pemain yang berada pada nomor yang disebutkan oleh penjaga harus maju, setelah itu pemain yang maju itu mencolek sang penjaga menggunakan salahsatu jari. Sedangkan sang penjaga

menebak dengan jari apa pemain itu mencolek nya, jika jawaban benar pada tebakan pertama maka hitungan 10x, jika jawaban benar pada tebakan ke2 maka hitungan 20x, jika jawaban benar pada tebakan ke3 maka hitungan 30x, begitu seterusnya, setelah selesai, maka penjaga menghitung, dan pemain bersembunyi, penjaga akan mencari, apabila pemain yang sembunyi berhasil melakukan pipit, yaitu memegang tempat jaga dengan menyebutkan kata “pipit” maka permainan diulang dengan penjaga yang sama, apabila sudah ada pemain yang kena, mereka tetap akan ikut bersembunyi, itu namanya penyelamatan.

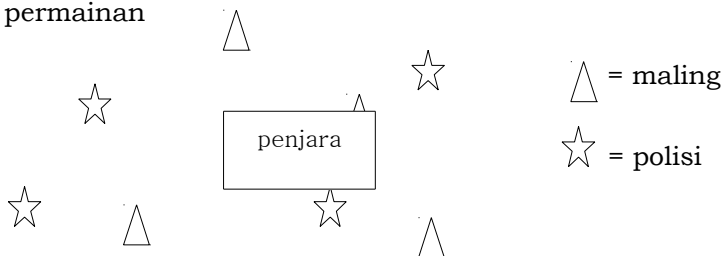
80. Polisi-Polisian

Tujuan Permainan: (1) Senang-senang, dan (2) Berusaha menangkap dan menghindari. Usia Anak yang Memainkan: 4 – 10 tahun

Nilai-nilai yang Terkandung: (1) Kecepatan, (2) Kekompakan, dan (3) Disiplin dan taat aturan

Tempat bermain halaman atau tanah lapang yang cukup luas dan areal kebun

Lapangan permainan



Aturan bermain: Dimainkan 5 – 15 anak, bisa individu dan kelompok. Maling yang sudah tertangkap oleh polisi dimasukkan kedalam penjara dan semua maling sudah masuk penjara, permainan diundi lagi.

Cara Bermain: Membuat penjara yang tidak terlalu besar tetapi bisa dimasuki beberapa maling. Diundi dengan menunjuk anak satu-satu sambil menggunakan lagu *leng..leng..leng..siapa menjadi maling dan si..si..si..siapa menjadi polisi*. Sampai semua anak mendapat bagian masing-masing. Yang jadi polisi berusaha mengejar maling dan memasukkan kedalam penjara. Maling yang

belum tertangkap boleh mengelamatkan teman yang dipenjara dengan menariknya. Polisi juga berusaha mengawasi maling biar tidak bisa keluar dari penjara.

Narasumber: Hafizh Ma'ruuf, Brosot Galur Kulon Progo; Kulon Progo, 1 Februari 2001.

81. Rembetan

Pemain akan melakukan gambeng atau hompimpa. Pemain yang jaga menyuruh pemain untuk menyentuh pohon yang diperintahkan oleh penjaga. Pemain akan melakukannya dengan cara merembet atau mengurut atau menyentuh daun yang pohonnya itu minimal setinggi lutut. Apabila tidak menemuinya maka mereka harus gantian jaga. Pemain penjaga harus mengejar pemain itu dengan cara menyentuhnya. Apabila kena, maka akan terjadi pergantian penjaga.

82. Samparan

Usia Anak yang memainkan: 5 tahun – 14 tahun. Jumlah pemain: 2-5 orang

Alat yang diperlukan: Gacuk (pecahan genting/kramik)

Nilai-nilai yang terkandung

- 1) saling menghormati hak lawan main
- 2) sportifitas

Aturan Bermain

- 1) kotak isi gacuk lawan boleh diinjak.
- 2) menendang keluar garis berarti mati dan gantian giliran.
- 3) saat melakukan 'laku' bermain hanya diperkenankan lompat dengan 1 kakidan 'nyampar'/nendang dengan satu kaki pula tanpa boleh ganti kaki selaa 'laku'
- 4) mengenai gacuk lawan saat 'laku' atau 'nyampar' berarti mati.
- 5) 'sawah' milik lawan tidak boleh diinjak, sehingga harus dilompati.

Cara Bermain

1. Urutan bermain ditentukan dengan undian 'hompimpah' jika lebih dari 2 orang. Jikadua orang ditentukan dengan 'pingsut'.

2. Pemain pertama melakukan lemparan 'gacuk' ke kotak pertama.
3. Kemudian 'ingkling' dengan tetap menginjak 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 ingkling dengan membawa gacuk di punggung telapak tangan tanpa gacuk boleh terjatuh. Setelah itu pemain melempar 'gacuk' dengan cara membelakangi kotak permainan.
6. 'sawah' hanya boleh diinjak oleh pemiliknya. Dan pemilik berhak menginjak 'sawah'nya dengan dua kaki.

Narasumber: Catur Adit Prasetya: Sorolaten, Sidokarto, Godean, Sleman.

83. **Sekongan**

Anak yang memainkan: berusia 4-14 tahun, pemain berjumlah 3- 10 Orang

Nilai-nilai yang terkandung

- 1) kebersamaan,
- 2) loyalitas

Alat yang diperlukan

Bola sepak, dan Lingkaran diameter 1 meter.

Lapangan Permainan berupa halaman rumah warga yang banyak pohon

Aturan Bermain

- 1) Tugas pemain 'jaga': Mencari pemain yang bersembunyi. Menjaga bola agar tetap dilingkaran.
- 2) Tugas pemain 'laku': bersembunyi tanpa diketahui pemain 'jaga'. Menendang bola sehingga keluar lingkaran tanpa dimatikan pemain jaga.
- 3) Cara mematikan pemain adalah dengan cara mencarinya,

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 meletakkan didalam lingkaran.
- 4) Pemain 'jaga' atau 'laku' bertindak sesuai tugasnya.
- 5) Cara mematikan 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 menemukan seluruh lawannya, maka dilakukan hompimpah lagi.

84. 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 asal 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 memasukan bola ke gawang lawan paling banyak menjadi pemenangnya.

Cara Bermain

- 1) Jika bola masuk ke kolong kertas maka disebut *hands ball*
- 2) Jika memberi umpan dilihat lebih dekat mana? jika lebih dekat pemain kita maka kita berhasil mengumpan, begitu juga sebaliknya jika lebih dekat pemain lawan maka permainan diambil alih.
- 3) Jumlah pemain ada 22
- 4) Jika bola keluar terjadi lemparan kedalam,dengan cara kertas di balik
- 5) Begitu juga dengan bila bola meninggalkan lapangan sebelah gawang maka akan terjadi tendangan pojok,
- 6) Pelanggaran hanya *hand ball*, dan tak ada kartu merah dan kartu kuning
- 7) Kiper boleh digerakkan tetapi tidak boleh digerak-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 sesuai kehendak. Satu unit bertindak sebagai kiper dan diletakkan pada salah satu kotak yang ada tepat di depan gawang.
- 3) Lakukan *suit* (boleh gaya tradisional gajah-orang-semut ataupun batu-gunting-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 memenangkan adu angka dengan kiper.

Sumber

Sebenarnya saya terinspirasi setelah menonton Upin Ipin yang sedang bermain sepak bola kertas, dan saya coba search 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 kemarin 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 mengklaim permainan tersebut dari Selangor, Malaysia.

85. Slentikan

Latar Belakang: Slentikan adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya, permainan ketangkasan dimana 2 pemain atau bisa lebih berlomba atau beradu cepat menyelentik 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: Gembira atau senang, pengolahan strategi meningkat, kemampuan motorik, ketepatan dan juga akan meningkat.

Peraturan

a. Lapangan

Lapangan atau tempat yang digunakan bisa dialam terbuka

b. Peralatan

Peralatan yang digunakan Cuma menggunakan daun, daun yang digunakan biasanya daun pohon pete, albasia, asem, daun turi dan masih banyak yang lainnya, yang intinya daun tersebut dalam satu tangkai daunnya banyak.

Jalannya Permainan

- 1) Sebelum permainan dimulai, diadakan humpimpa untuk menentukan siapa yang duluan menyentil atau menyelentik daun tersebut.
- 2) Slentik 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 slentikan ini adalah dari orang tua di desa kami yang bersifat turun temurun sampai sekarang.

86. **Sobyong**

Nilai-nilai yang Terkandung: Dolanan 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 cepat, daya ingat dan bertanggungjawab, misalnya ketika pada gilirannya pemain harus menyebutkan nama hewan. Peserta harus bisa menerima perbedaan-perbedaan yang ada pada peserta lain ketika bermain, sehingga mampu memupuk rasa kebersamaan dan persatuan.

Aturan Permainan: Sobyong merupakan permainan tradisional yang menggunakan kata sebagai bentuk dari permainan ini. 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 mengeluarkan 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 telah menjadi kesepakatan yang diawali dengan huruf “B”, kesepakatan mengenai suatu hal tersebut ditentukan sebelum permainan dimulai, semisal 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 penghukuman, walaupun ada hukuman macamnya 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 dikenai hukuman setiap selesai satu huruf permainan, setelah itu lanjut lagi dengan huruf selanjutnya sesuai dengan jari yang dikeluarkan lagi.

87. Sunda Manda

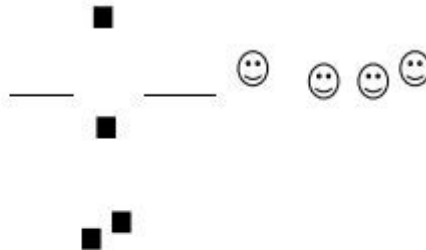
Tujuan Permainan: (1) Senang-senang, (2) Melatih otot kaki, dan (3) Berusaha mendapat kemenangan.

Usia Anak yang memainkan Dolanan ini berkisar 5 – 15 tahun

Nilai-nilai yang terkandung: (1) Kejujuran, (2) Ketepatan (feeling), (3) Keseimbangan, dan (4) Konsentrasi melempar.

Alat yang diperlukan adalah Gaco atau Kreweng (pecahan genting)

Lapangan permainan:



Keterangan :

■ : gaco atau kreweng
😊 : orang atau pemain

Aturan bermain: Dolanan dimainkan perorangan; tidak boleh menginjak garis saat bermain; saat melakukan permainan hanya menggunakan satu kaki; saat melempar gaco ada urutannya dan tidak boleh keluar garis.

Cara memainkan : Diundi yang akan bermain duluan, gaco dilempar dan loncat dengan satu kaki sesuai urutan kotak, kotak yang ada gaco milik kita tidak boleh dilewati (kotak tidak boleh diinjak), setelah satu putaran, gaco diambil dari kotak sebelum gaco berada, setelah diambil, kotak boleh dilewati, dan dilanjutkan dengan melempar gaco pada urutan berikutnya.

Narasumber: NUGRAHA; BantenganV, rt 23 rw 10, Brosot Galur Kulon Progo; Kulon Progo, 24 Desember 1964.

88. Sur-Suran

Latar Belakang: “Sur” yang dilakukan di awal permainan, selain untuk menentukan masing-masing kelompok, bisa juga dipakai untuk memulai awal permainan. Maksudnya, pada kelompok “sur” menang bisa memulai permainan dengan maju terlebih dahulu, caranya mendekat ke si embok dan membisikkan seorang nama kelompok lawan. Namun kadang-kadang pula “sur” yang dilakukan di awal hanya berlaku untuk mencari pengelompokan anggota. Saat permainan akan diawali bisa dimulai lagi dengan “sur” kedua. Hanya kali ini masing-masing kelompok diwakili oleh salah seorang pemain. Fungsi “sur” kedua hanya untuk menentukan kelompok mana yang berhak untuk maju lebih dulu. Tentunya semuanya dikembalikan sesuai dengan kesepakatan para pemain dolanan sur-sur.

Tujuan: Setidaknya, permainan guncan, sar-sur kulonan, kauman, atau butul 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 duluan, maka si “embok” selaku wasit segera memanggil salah satu anggotanya untuk maju dengan cara berteriak “sar-sur wetanan”. Awal permainan, tentu kelompok I dengan bebas dapat maju sesukanya. Artinya, siapa pun yang akan maju tidak akan tertebak, karena pihak lawan belum ada yang maju. Lalu salah satu kelompok I ada yang maju, misalkan B. Kemudian ia segera

mendekat ke wasit lalu membisikkan sebuah nama anak dari kelompok II, misalkan anak bernama N. Setelah dirasa wasit paham dan mendengar, dengan cara menganggukkan kepala, maka pemain B segera kembali ke kelompoknya di sebelah timur.

Setibanya ia bergabung kembali dengan kelompoknya dan memberitahukan kepada teman-teman satu kelompok supaya juga tahu yang ditebak, lalu wasit segera memanggil kelompok II dengan berteriak, “sar-sur kulonan”. Maka kelompok II, setelah melakukan kesepakatan, menyuruh salah satu anggotanya untuk maju secara acak, misalkan M. Ia mencoba maju mendekat ke wasit. Lalu ia telah meninggalkan garis panjang. Setibanya hendak melintasi garis pendek, sepertinya tidak ada reaksi dari kelompok lawan. Maka pemain M segera melanjutkan mendekat 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 “slamet sega liwet” yang artinya selamat dari tebak. Selanjutnya pemain M membisikkan sebuah nama lawan. Ia bisa membisikkan 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 diharapkan maju adalah pemain C. Setelah mendapat persetujuan wasit, maka pemain M segera kembali kelompoknya dan memberitahukan kepada kelompoknya, pemain lawan yang akan dijebak atau ditembak.

Wasit segera memanggil kelompok I lagi dengan teriakan “sar-sur wetanan”. Maka, sebelum ada salah satu pemain yang akan maju, kelompok berembug dulu siapa yang akan diputuskan untuk maju. Keputusan kelompok sangat penting, agar jika memang yang maju itu yang ditebak, semuanya sudah bisa menerima dan tentu saja mau menanggung risikonya, yaitu menerima hukuman. Setelah disepakati kelompok, ternyata yang maju dari kelompok I adalah C. Maka ia segera maju mendekat ke wasit. Setelah melewati garis panjang dan pendek, tanpa melihat gelagat pemain lawan, otomatis ia kena tebak kelompok II. Segera wasit memberitahukan bahwa pemain C “kobong” berarti tertebak. Seketika 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 jalannya permainan selanjutnya, tentu dimulai lagi dari kelompok I sebagai pihak yang kalah.

Pada perkembangan selanjutnya, permainan ini diiringi sebuah lagu hasil ciptaan seorang pamong perguruan Tamansiswa Ibu Pawiyatan Yogyakarta, yakni bernama Hadisukatno. Syair lagunya sebagai berikut: //Sar-sur kulonan/ mak, mak-emake re te te/ tak undange, re te te/ yen kecandhak kanggo gawe/ dadi mesthi mati/ dadi mesthi mati/ tak bedhile mimis wesi/trong trong trong bleng//. Hanya saja tidak diketahui, syair lagu tersebut dinyanyikan saat permainan akan dimulai, di tengah permainan atau di akhir permainan. Sepertinya penulis belum pernah mendengar langsung lagu ini dalam mengiringi permainan sur-suran.

Sumber

Buku "Permainan Tradisional Jawa", Sukirman Dharmamulya, dkk, Kepel Press, 2004, pengalaman, dan pengamatan pribadi

89. 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

Jalannya permainan: Pertama-tama semua peserta melakukan hompipah atau diundi untuk menentukan yang di jaga. Setelah ada yang jadi, para pemain yang jadi pelari di bagi menjadi beberapa kelompok. Untuk pembagian kelompok tergantung jumlah peserta, jika hanya sedikit bias di bagi menjadi 2-3 kelompok. Cara bermain nya adalah setiap kelompok berbaris di tempat berdiri ke belakang. Lalu pemain paling depan berdiri 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 tangkap, lalu jika ada pemain yg paling belakang harus lari begitu seterusnya.

Permainan ini sebetulnya tidak ada yang menang dan kalah karena hanya untuk kesenangan tapi jika boleh disimpulkan pemain yang menang adalah yang sedikit jadi penjaga dan yang kalah adalah yang sering jaga.

90. **Tawon-Tawonan**

Latar Belakang: Tawon-tawonan merupakan permainan yang dilakukan beberapa orang dan satu orang berlaku sebagai Tawon. Tawon mengejar orang untuk disengat. Peserta yang kena sengat berganti peran menjadi Tawon. Dolanan Tawon-tawonan mirip dengan Dolanan Kucing dan Tikus, tetapi para pemainnya tidak bergandengan tangan.



Anak sedang bermain Tawon-tawonan

(<http://ide2gue.blogspot.com/2013/07/7-permainan-tradisional-yang-kurang.html>)

Cara Bermain: Tentukan terlebih dahulu, siapa yang menjadi tawon yang kalah atau yang menang, kemudian semua gambren dengan tangan bergandengan dengan lagu ing tangane dawa masang maksudnya yang tangannya panjang main jadi tawon, kalau tinggal 3 anak maka dilakukan hom-pim-pa alaium gambren, kalo 2 orang dilakukan pingsut sampai ada yang jadi tawon.

Jika sudah ada yang jadi Tawon maka permainan dimulai, Tawon berupaya menyengat orang agar ia menggantikan posisinya. Kalau mau selamat dari tawon, waktu tawon sudah dekat, langsung jongkok agar tidak tersengat. Tapi baru bisa `hidup` lagi kalau ada teman yg masih berdiri membangunkan. Yang jadi tawon, kejar teman-temannya, kalau salah satu ada yg terkejar, pegang dia, nanti dia akan langsung jadi tawon. Semakin banyak orang semakin seru.

Sumber:

<http://ide2gue.blogspot.com/2013/07/7-permainan-tradisional-yang-kurang.html> diunduh tanggal 4 Desember 2013.

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 tidak 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 berjumlah beberapa yang sudah ditentukan ditata di pinggirian dekat pintu lalu para pemain bersiap di belakang garis yang sudah berjarak. Satu persatu pemain melemparkan karet yang mereka bawa dan secara bergantian. Ketika karet yang ditumpuk kena lemparan dari pemain dan jatuh ke bawah dua maka yang di atas dapat menjadi milik pemain kemudian yang jatuh di taruh atas lagi dan mereka melemparkan karetnya lagi. Jika pemain mendapatkan banyak

karet maka ialah pemenangnya.

Narasumber: Efi Maqhfiroh, 19 tahun. Blali, Seloharjo, Pundong, Bantul

92. Tujon

Latar Belakang: Permainan ini bernama Tujon 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. Boleh 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 regu yang paling banyak melempar batu dan mengenai kereweng maka itulah pemenangnya.

Sumber

Permainan ini bersumber dari widarto-aji kurniawan.blogspot.com / macam-macam - permainan - tradisional.

93. Udan Barat

Tujuan permainan: Melatih kelincahan, strategi, kejujuran, dan kebersamaan

Media/alat: Pecahan genting/tegel sebagai Gacok, dan tanah lapang yang diberi garis awal dan garis akhir berjarak sekitar 10 meter. Jumlahpemain: 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 melemparkan 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 jingkat-jingkat. Anak yang berhasil membawa gacok bolak-balik menjadi pemenang dan digendong oleh anak yang tidak berhasil membawa gacok. Gendongan dilakukan dari dari garis ke garis.

Narasumber: 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://ide2gue.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: Dolanan dilakukan secara berkelompok, sekelompok anak berlaku 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 dari anak-anak yang tangkas berbicara, 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 terutama mengitari "gerbang" yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu.

*Ular naga panjangnya bukan kepalang
Menjalar-jalar selalu riang gembira
Umpan yang itulah yang di cari
Ini dianya yang terbelakang*

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 berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua "gerbang" perihal anak yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih di antara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu "gerbang".

Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menerobos 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 bubar dipanggil pulang orang tuanya karena sudah larut malam.

Narasumber:

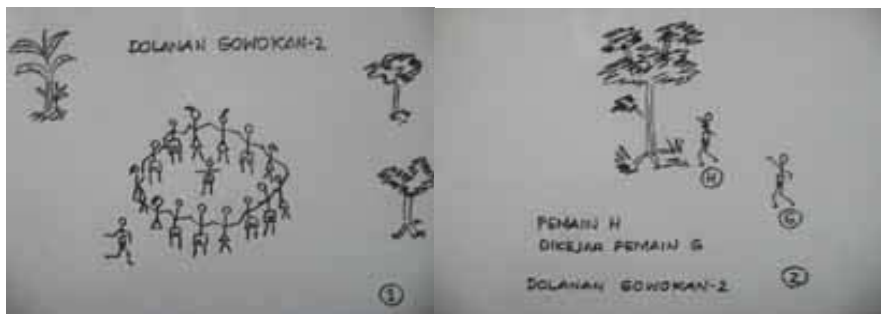
Suripto, Kepatihan, Yogyakarta dan informasi yang diunduh pada tanggal 4 Desember 2013 dari <http://ide2gue.blogspot.com/2013/07/7-permainan-tradisional-yang-kurang.html>.

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 burung 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 berumur di antara 6-14 tahun, dan bermain dalam kelompok besar, idealnya antara 6—20 anak.

Areal Permainan: Areal permainan memerlukan halaman yang cukup luas, setidaknya 10 x 20 meter, dapat pula menggunakan halaman kebun, 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 mengenal bebas antar sesama. Selain itu, dolanan ini dapat mengembangkan kebugaran anak-anak karena banyak bergerak dan berlari ke sana ke mari.

Aturan Permainan: Dalam dolanan wulungan, seorang pemain bermain seolah-olah menjadi wulung (seekor elang), seorang pemain menjadi anak ayam, dan pemain lainnya berperan sebagai kurungan. Permainan lain yang sejenis adalah kucing-kucingan. Dalam dolanan 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

hompipah. Dua pemain terakhir melakukan “pingsut”, misalnya pemain G dan H. Yang kalah, misalkan pemain G berperan menjadi Wulung (Elang), sementara pemain H menang, menjadi anak ayam, sedangkan pemain lain 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 kurungan. Setelah itu para pemain yang berperan menjadi kurungan bersama-sama menyanyikan lagu sambil berputar-putar, seperti berikut:

Gowokan, gowokan
aja nggowok-nggowok kono
nggowoka sologotho.

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 kene ana pitik?
Sangkar : Ora ana!
G : Kok ana getih lereh-lereh?
Sangkar : Kaki mbeleh kadhal!
G : Gene kok ana blekuthuk-blekuthuk?
Sangkar : Kaki nggendhong gudheg!
G : Kok ana wulu mabul-mabul?
Sangkar : Kaki mbeleh manuk drigul!
G : Gene kok ana takir mengkureb?
Sangkar : Kaki mentas kepungan (bancakan)!
G : Gene kok ana cindhe semampir?
Sangkar : Kaki mentas tayuban!
G : Gene ana jago mlangkring?
Sangkar : Jago siji kagungan Dalem!
G : Dak urupi gedhang sauler?
Sangkar : Ora entuk!
G : Dak rebut!

Ketika ucapan “dak rebut” pemain G berakhir, seketika itu pula para pemain yang bertugas sebagai sangkar, bersiaga menghadang gerak G. Kurungan sekuat 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 menjauhi 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, wulung 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 lengah, maka otomatis pemain G bisa lolos dari kurungan. Jika sudah demikian, para pemain yang bergandengan tangan ini segera mengucapkan kata-kata “jago ilang, kurungan kothong” 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 ini 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 leluasa. Di dalam kurungan, pemain H bisa mengatur nafas kembali. Sementara pemain yang membentuk kurungan mengucapkan kata-kata “jago teka, wulung 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/dolan-gowokan-2--permainan-anak-tradisional-33--4225.html>

Lampiran 2. RKH Format Baris

RENCANA KEGIATAN HARIAN MENGUNAKAN MAJEDA BERBASIS DOLANAN ANAK

Tema/Sub Tema : Kebutuhanku/ Pakaian

- Asal Pakaian
- Berpakaian Rapi di Rumah

Semester/MG : I/8

Kelompok : A/B

Hari/Tanggal : Jum'at, 26-09-2014

Indikator:

1. Sportif dalam Permainan (S.11/ Kejujuran)
2. Menirukan Gerakan khewan (terbang, loncat, berjalan, dll) (F.1/Disiplin)
3. Menirukan Kembali urutan 3-4 kata (B.3/ Percaya Diri)
4. Menunjuk sebanyak-banyaknya benda tanaman khewan, dan lain-lain menurut ciri-ciri tertentu (K.12/ Mandiri)
5. Menjiplak bentuk khewan (F.32/Kreatif)
6. Berpakaian rapi di rumah (Nam.16 /Sopan)
7. Berkendaraan memakai Jaket (Ell.2.2.1)

Tujuan Pembelajaran:

1. Anak dapat bersikap sportif dalam permainan
2. Anak dapat melatih motorik kasarnya dengan menirukan gerakan khewan dan bermain "Pong-Pong Bolong"
3. Anak dapat mengungkapkan kata-kata secara urut tentang asal-usul pakaian
4. Anak dapat mengenal ciri-ciri khewan yang bermanfaat/ berguna untuk membuat pakaian
5. Anak terbiasa menjaga diri dan terbiasa berperilaku sopan santun di mana saja
6. Anak mampu menjiplak bentuk gambar khewan
7. Anak dapat mengenal dan memahami Etika berlalu lintas

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 berdo'a 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 "Pong-pong Bolong" yang diawali dengan gerak lagu "Kupu Kuwi tak Incupe" kemudian membagi anak dalam kelompok, setelah bermain kemudian guru mengajak anak masuk kelas/ duduk di kursi dengan menyanyi "Ayo Tuku kluwih", setelah anak duduk untuk memnenangkan anak guru dan anak-anak menyanyikan lagu "bocah-cilik-cilik". Guru memperlihatkan Gambar Seri Asal Baju (Kepompong, Benang, Kain, Mesin Jahit, Baju) sambil member contoh mengucapkan kata sesuai gambar, kemudian guru meminta anak menirukan kata secara urut sesuai yang di contohkan. 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 menjiplak gambar Kupu-kupu. Guru memberikan reward pada anak yang mau mengerjakan sendiri dan hasilnya bagus, serta membimbing 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 menerangkan sopan santun berpakaian di sekolah, di rumah dan di mana saja serta menjelaskan tentang Berkendaraan harus memakai Jaket (kelengkapan berkendaraan), kemudian tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini, dan memimpin berdo'a 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 dipimpin 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 Bolong bersama teman-teman. Kemudian masuk kelas kembali dan memperhatikan penjelasan guru, menirukan kata yang diucapkan guru lalu menyebutkan kata-kata secara urut asal-usul baju.

Anak kemudian melaksanakan tugas dari guru mengurutkan gambar seri Metamorfose, dan menjiplak/menggunting 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 bersalaman.

Alat/Sumber belajar:

1. Gambar Baju,
2. Contoh kain, dan bagian-bagian baju
3. Gambar Kupu-kupu
4. Gambar proses metamorfose
5. Gunting dan kertas bergambar

Penilaian

1. Alat penilaian:
 - Observasi
 - Unjuk kerja
 - Wawancara/Percakapan
 - Hasil karya
2. Hasil Penilaian:

Presensi Kehadiran

Jumlah anak	: 23 orang
Sakit	: -
Ijin	: 1
Alpa	: -
Jumlah anak yang hadir	: 22

Mengetahui,
Kepala TK

Galur KP, 25-09-2014
Guru Kelas

Titik Kusniyati, S.Pd.
NIP. 19670123 198702 2002

Titik Kusniyati, S.Pd.
NIP. 19670123 198702 2002

RENCANA KEGIATAN HARIAN MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK

TEMA/SUB TEMA : KEBUTUHANKU/PAKAIAN
SEMESTER/MG : I/8
KELOMPOK : A/B
HARI/TANGGAL : JUM'AT, 26-09-2014

INDIKATOR	KEGIATAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN						
			ALAT	HASIL					
				•	△	V	O		
	I. Kegiatan Awal = 30 Menit								
Sosem 11:	Persiapan Fisik, Psikhis dan	Contoh Langsung	Observasi						
Bersikap Sportif Dalam Permainan	Sosial Emosional (berbaris, berdo'a, absen)								
(K2;Kejujuran)									
	Appersepsi	Gambar Baju dan Kupu-Kupu							
Fisik 1:	"Bermain Pong-pong Bolong"	Contoh Langsung	Unjuk Kerja						
Menirukan Gerakan Binatang (Terbang, Loncat, Berjalan)	Pemanasan: Gerak Lagu Kupu Kuwi tak Incupe								
MDA:	-Inti: Bermain Pong-pong Bolong								
Bermain "Pong-pong Bolong"	-Pendinginan; Gerak lagu Ayo Tuku Kluwih dan Bocah Cilik-cilik								
(K.3 Disiplin)									
	II. Kegiatan Inti = 60 Menit								
Bahasa 3:	"Bercakap-cakap asalnya Baju/Pakaian"	Gambar Seri Baju	Percakapan						
Menirukan Kembali 3-4 Urutan Kata	(kepompong, benang, kain, dijahit, Baju)								
(K.5 Percaya Diri)									

Kognitif 12:	“Mewarnai Gambar Seri	Gambar Seri, Pastel	Hasil karya					
Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, tanaman binatang menurut cirri-ciri Tertentu (K 6. Mandiri)	Metamorfose”							
Fisik 32:	“MMM Kupu-Kupu	Kertas MMM, Pola Kupu, Gunting	Hasil Karya					
Menjiplak Bentuk Binatang (K.7 Kreatif)								
	III. ISTIRAHAT = 30 Menit							
	Bermain, Cuci Tangan Berdo’a, Makan Bekal	APE Dalam APE Luar						
	IV. Kegiatan Akhir = 30 Menit							
Nam 16:	“Tanya Jawab Perlengkapan	Gambar Perlengkapan	Percakapan					
Berpakaian Rapi di rumah	Berkendaraan supaya aman”	Berkendaraan						
Ell 2.2.1:	-Post test							
Berkendaraan memakai Jaket (K.9.Sopan)	-Berdo’a Pulang							

Mengetahui,
Kepala TK

Jumlah = 25 anak
S = -
I = -
A = -

Galur, 25-09-2014

TITIK KUSNIYATI, S.Pd
NIP. 19670123 198702 2
002

Jumlah anak yang hadir
=Anak

Titik Kusniyati, S.Pd.
NIP. 19670123 198702 2
002

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
 Semester/Minggu : II /IV /4
 Tema/Sub Tema : Tanaman/ tanaman di kebun
 Hari/Tanggal :

Indikator	Kegiatan	Alat/ Sumber Bahan	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	Hasil			
				*	**	***	****
	I. KEGIATAN AWAL ±30 Menit						
	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris - Ikrar,, Berdoa, salam 						
<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab pertanyaan tentang keterangan / informasi - (B 6) - Bersahabat/ komunikatif (PBKB 13) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab “kegunaan tanaman jamur” 	Cangkul, gathul	Percakapan				
<ul style="list-style-type: none"> - Menaati aturan permainan (S.16) Kerja keras (PBKB 5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas memainkan permainan ”jamuran” 		Penugasan				
	II. KEGIATAN INTI ±60 Menit						
<ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai bentuk gambar sederhana (F.50) - Kreatif (PBKB 	Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas “usap abur gambar jamur”. 	Gambar jamur, krayon	Hasil karya				

6)							
<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun benda dari besar ke kecil atau sebaliknya (K 30) - Kerja keras (PBKB 5) 	<p>Sudut Keluarga</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas “mengurutkan gambar jamur dari besar ke kecil” 	Gambar jamur	penugasan				
<ul style="list-style-type: none"> - Membaca gambar yang memiliki kata / kalimat sederhana (B 30) - Gemar membaca (PBKB 15) 	<p>Sudut Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas “membaca gambar” 	Gambar	penugasan				
	III. ISTIRAHAT ±30 Menit						
	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain 						
	IV. KEGIATAN AKHIR ±30Menit						
<ul style="list-style-type: none"> - Mengucap syair lagu sambil diiringi senandung lagunya (B.34) - Mandiri (PBKB.7) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas” mengucap syair jamur” - Evaluasi kegiatan sehari - Menyanyi, Pesan-pesan, doa, salam, pulang 	Buku kumpulan syair	Unjuk kerja				

Mengetahui				Karangmojo,
Kepala TK	Jumlah Anak Masuk	:	anak	Guru Kelas
	Sakit	:	anak	
	Izin	:	anak	
	Alfa	:	anak	
Kusriyanti	Jumlah Anak	:	anak	Fita Andrefi

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
 Semester/Minggu : I /IV /4
 Tema/Sub Tema : kendaraan / kendaraan darat
 Hari/Tanggal :

Indikator	Kegiatan	Alat/ Sumber Bahan	Penilaian Perkembangan Anak				
			Alat	Hasil			
				*	**	***	****
	V. KEGIATAN AWAL ±30'			*	**	***	****
<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dsb. (B.7) - Mandiri (PBKB.7) 	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris - Ikrar, Berdoa, salam - Tanya jawab "kendaraan di darat (becak)" 	Gambar becak	percakapan				
<ul style="list-style-type: none"> - Menaati aturan permainan (S.16) - Disiplin (PBKB 4) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas memainkan permainan "becak-becakan" 	Peraga langsung	Unjuk kerja				
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak-anak (B.34) - Mandiri (PBKB 7) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas menyanyi "naik becak" 	Buku kumpulan lagu anak	Unjuk kerja				
	VI. KEGIATAN INTI ±60'						
<ul style="list-style-type: none"> - Mencocok bentuk (F.30) - Kerja keras (PBKB 5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas "mencocok gambar becak". 	Alat cocok, ban tal, pola becak, lem.	Hasil karya				

<ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsi. (K.2) - Kerja Keras (PBKB 5) 	<p>Sudut Alam sekitar dan Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas “mengelompokkan gambar kendaraan roda 3” 	Gambar gambar kendaraan	Penugasan				
<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan gambar/ benda dengan kata (B .29) - Rasa ingin tahu (PBKB 9) 	<p>Sudut Alam sekitar dan Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas “menghubungkan gambar dengan kata” 	Kartu kata, gambar kendaraan didarat	Penugasan				
	<p>VII. ISTIRAHAT ±30 Menit</p>						
	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain 						
	<p>VIII. KEGIATAN AKHIR ±30Menit</p>						
<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan perbuatan perbuatan yang benar dan salah (NAM 22) - Jujur (PBKB.2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab “tata tertib lalu lintas ” - Evaluasi kegiatan sehari - Menyanyi, Pesan-pesan, doa, salam, pulang 	Rambu – rambu lalu lintas	Percakapan				

Mengetahui

Kepala TK

Jumlah Anak Masuk :

Sakit :

Izin :

Alfa :

Sumarti, S.Pd

Jumlah Anak :

anak

anak

anak

anak

anak

Karangmojo,

Guru Kelas

Iis Supartiyah

Lampiran 3. RKH Format Kolom

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELOMPOK B-3 SEMESTER/MINGGU/HARI: I/II/III SENTRA PERSIAPAN

TEMA/SUB TEMA : DIRI SENDIRI/ANGGOTA TUBUH PROFIL : OPEN MINDED
 HARI, TANGGAL : - ATTITUDE : TOLERANCE (TOLERANSI)
 WAKTU : 07.30 - 12.15 WIB KONSEP : CINTA TANAH AIR

CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	ASPEK
1. Dapat menunjukkan rasa percaya diri 2. <i>Mengenal konsep waktu</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Berani menunjukkan kemampuannya (Sosem 13) • <i>Menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan dan tahun (K 39)</i> • <i>Menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, besok, kemarin) (K 40)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Melatih keberanian berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat ➢ Melatih keberanian tampil di depan kelas ➢ Belajar mendengarkan teman/guru yang sedang 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Berbaris I. Pembukaan (Meeting Pagl) ➢ Anak bersama guru berdoa menurut agama masing-masing ➢ Leader "say hello" kepada teman-teman di kelas ➢ Leader dan pasukan pasukan tanya jawab tentang konsep waktu (Guru I memotivasi, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa) 	<ul style="list-style-type: none"> > Peraga Pengenalan Konsep waktu > Pengalaman anak 	Observasi, Catatan	Kepemimpinan leader: Respon terhadap pertanyaan Inisiatif Keberanian, sikap, kepercayaan diri, suara Komunikatif (Berbicara dengan guru, teman di sekolah)

<ul style="list-style-type: none"> • Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan (warna kulit, keturunan, rambut, agama, dll) (Sosem 6) • Mengajak teman untuk bermain/ belajar (B 8) 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ berbicara Belajar memahami konsep waktu Belajar konsep angka 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Leader memberi perintah-perintah sederhana kepada teman-temannya (Komunikatif) 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Gambar anak sedang bermain bersama dengan teman 	<p>Percakapan Observasi</p>	<p>Keaktifan siswa Ketepatan jawaban Sikap perilaku saat bermain bersama Komunikatif (Berbicara dengan teman, guru di sekolah)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum melakukan kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum melakukan kegiatan (Nam 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Membiasakan anak memcuci 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Attitude “Bermain Bersama” ➢ Anak memperhatikan praga gambar anak sedang bermain bersama ➢ Anak dibimbing guru berdiskusi tentang “Bagaimana sikap yang baik saat bermain bersama dengan teman” (Guru I memimpin kegiatan, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan anak) (Komunikatif) 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Peraga langsung 	<p>Observasi Catatan</p>	<p>Sikap perilaku anak (Dapat</p>
<p>IT by Miss Berti</p>			<ul style="list-style-type: none"> ❖ Break I (Snack time) (Sopan) 			

<ul style="list-style-type: none"> Berdoa sesudah melakukan kegiatan Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan (Independence) 	<p>11)</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdoa sesudah melakukan kegiatan(Nam 12) Makan sendiri (Sosem 3) 	<p>tangan sebelum makan</p> <ul style="list-style-type: none"> Membiasakan anak berdoa sebelum dan sesudah makan Membiasakan anak makan sendiri dengan baik 	<p>II. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dolanan “Ambah-Ambah Lemah” <ul style="list-style-type: none"> Anak dibimbing guru melakukan pemanasan Guru memberikan pijakan tentang pentingnya mentaati aturan saat bermain bersama Anak mendengarkan penjelasan tentang cara dan aturan dolanan “Ambah-Ambah Lemah” <ul style="list-style-type: none"> Anak hompimpah untuk menentukan pemain dadi (penjaga) Anak yang lain 	<p>➤ Arena permainan berbentuk persegi panjang dengan empat tempat pencocokan</p>	<p>Unjuk kerja</p>	<p>melakukan kebiasaan yang baik)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Memahami aturan dalam suatu permainan Mengerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, keseimbangan dan melatih keberanian 	<ul style="list-style-type: none"> Mentaati aturan permainan (B 5) Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (F 10) 	<p>Anak dapat memahami aturan permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat mentaati aturan permainan Mengembangkan perilaku jujur, sportif dalam mengikuti permainan Anak dapat berlari cepat dari pencocokan satu ke pencocokan lainnya 	<p>II. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dolanan “Ambah-Ambah Lemah” <ul style="list-style-type: none"> Anak dibimbing guru melakukan pemanasan Guru memberikan pijakan tentang pentingnya mentaati aturan saat bermain bersama Anak mendengarkan penjelasan tentang cara dan aturan dolanan “Ambah-Ambah Lemah” <ul style="list-style-type: none"> Anak hompimpah untuk menentukan pemain dadi (penjaga) Anak yang lain 	<p>➤ Arena permainan berbentuk persegi panjang dengan empat tempat pencocokan</p>	<p>Unjuk kerja</p>	<p>Pemahaman aturan permainan Lincah, gesit dan keberanian berlari dari satu pencocokan ke pencocokan yang lain Disiplin (Mengikuti aturan permainan)</p>

<ul style="list-style-type: none"> Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca Mengenal berbagai macam lambang, huruf vocal dan konsonan 	<ul style="list-style-type: none"> Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki-kali) dan suku kata akhir yang sama (misal: sama-nama) dll (B 11) Meniru berbagai lambang, huruf vocal dan konsonan (F 51) 	<ul style="list-style-type: none"> Melatih kemampuan motorik halus anak dan koordinasi otot dalam menulis di buku tulis Anak dapat mencari kata berima ha Anak dapat meniru huruf ha 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Writing “Mencari kata berawal ka dan menulis kata-kata berawal ka” Guru menunjukkan kartu gambar kaki Anak bersama guru tanya jawab tentang kata-kata berawal suku “ka” (Guru I memimpin, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa) Anak menulis kata-kata berawal suku 	<p>pemain dadi berhasil menyentuhnya maka pemain mentas tersebut harus menggantikan sebagai pemain dadi</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak praktik langsung dolanan “Ambah-Ambah Lemah” Anak dibimbing guru melakukan penenangan dan merefeksi proses permainan <p>(Disiplin)</p>	<p>➤ Buku, Pensil</p>	<p>Hasil Karya</p>	<p>Kekuatan otot dan koordinasi Kerapihan Paham bunyi huruf Kerja keras (Usaha dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas)</p>
---	---	---	---	---	-----------------------	--------------------	--

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari : _____		Tema : Hewan		Minggu/ Hari : I/1		Sub Tema : manfaat hewan		Kelompok : A2/ arjuna				
Tanggal : _____				Semester : I				Jumlah Anak : Anak				
TPP	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BAHAN	Penilaian Perkembangan Anak		ANALISIS				Penga-yaan	Ket
					Alat	Hasil	★1	★2	★3	★4		
Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb (FIS.A.1)	Menirukan jalannya binatang (FIS.A.2.1.1) PBKB; kerja keras	Anak mampu menlrukan jalannya binatang	Berbaris di depan kelas Praktek langsung menirukan gerakan jalannya kerbau yang sejak membajak di sawah	Anak langsung	Unjuk kerja (kemiripan dalam menirukan gerakan)	★1 ★2 ★3 ★4						
Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3.)	Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM.3.1.1) PBKB; Kecintaan terhadap Tuhan YME	Anak mampu berdoa sebelum melakukan kegiatan	I. Kegiatan Awal ± 30 menit Berdoa sebelum melakukan kegiatan dengan tenang	Anak langsung	Observasi (tenang saat berdoa)	★1 ★2 ★3 ★4						

			III. Istirahat							
Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif (sosem.5)	Dapat mengikuti aturan main (sosem.5.1.3) PBKB: sportif	Anak mampu mengikuti aturan dalam sebuah permainan	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa makan - Makan snack yang disediakan - Bermain (mentaati aturan permainan saat bermain Ancak-Ancak Alis) 	Anak langsung	Observasi (sportif)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit							
			Evaluasi kegiatan sehari Bernyanyi lagu "Pak Tani" Doa, salam Pulang							
Mengetahui Kepala TK Pedagogia			Catatan:	Yogyakarta, 20 Juni 2014 Guru TK Pedagogia						
Nuwu Ningsih, S. Pd			S : I : A :							
					Marwanti S.Pd					

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari : Rabu		Tema : WISATA BUDAYA		Minggu : 18/2		Sub Tema : WISATA YOGYAKARTA		Kelompok : Arjuna / A2		
Tanggal : 18 Juni 2014		KEGIATAN PEMBELAJARAN		Semester : II		Alun-Alun (kegunaan, letak)		Jumlah Anak : 15 Anak		
TPP	INDIKATOR	TUJUAN	Kegiatan Pembelajaran	ALAT/SUMBER BAHAN	Penilaian Perkembangan Anak		ANALISIS	Perbaikan	Pengaruh	Ket
					Alat	Hasil				
			Barbaris di luar kelas							
Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi (FIS.A.3)	Melompat dengan tali (FIS. A.3.1.1)PBKB: Kerja keras	Anak mampu melakukan gerakan melompat	Bermain "Lompat Tali" atau "Ye Ye" di halaman sekolah	Tali karet	☆1 ☆2 ☆3 ☆4	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif (SOSEM.3)	Semangat mengikuti kegiatan (SOSEM.3.1.1)PBKB: Berani	Anak mampu mengikuti kegiatan dengan semangat/ antusias			☆1 ☆2 ☆3 ☆4					
			I. Kegiatan Awal ± 30'							

Menurunkan gerakan ibadah (NAM.2)	Meniru sikap berdoa (NAM.2.1.1)P BKB: Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Anak mampu menurunkan gerakan berdoa dengan baik	Berdoa sebelum belajar dengan sikap yang baik (Tenang) Salam	Anak langsung	Observasi (sikap berdoa) ★1 ★2 ★3 ★4					
			II. Kegiatan Inti ± 60'							
Membuat garis lurus vertical, horizontal, lengkung, kiri/kanan, miring kanan, kiri, garis vertical dengan berbagai media (FIS.B.1.1.1)P BKB: Kreatif	Membuat garis lurus vertical dengan berbagai media (FIS.B.1.1.1)P BKB: Kreatif	Anak dapat membuat garis vertical dengan berbagai media	Pemberian tugas mencari jejak letak alun-alun.	Spidol, buku gambar	Hasil Karya (Kerapian membuat garis) ★1 ★2 ★3 ★4					
Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, gerimis, hujan, gelap, temaram, dll (KOG>A.4)	Menyebutkan waktu (KOG.A.4.1.1) PBKB: Kerja Keras	Anak mampu mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Menyanyi “ Tembang “ Esuk-esuk” Menyebutkan perbedaan pagi/siang/ sore/malam hari	Gambar	Observasi (Ketepatan) ★1 ★2 ★3 ★4					
Menyimak perkataan Orang lain	Mendengarkan orang lain	Anak mampu menyimak perkataan	Tanya Jawab Suasana Alun-alun di pagi/	Laptop, LCD, Gambar	Ketepatan (Dapat menyimak/ ★1 ★2 ★3					

(bahasa ibu atau bahasa lainnya) BHS.A.1)	berbicara/mendengarkan cerita (BHS.A.1.1) PBKB: Toleransi dan Cinta Damai	orang lain/cerita	siang/sore/malam hari	(suasana Alun-alun)	konsentrasi ☆4, dan menjawab ketika ditanya)				
			III. Istirahat						
			- Cuci tangan - Berdoa makan - Makan - Bermain						
			IV. Kegiatan Akhir ± 30't						
Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain (BHS.C.2.5)	Mengekspresikan ide kepada orang lain dengan kata-kata (BHS.C.2.5.1)	Anak dapat menunjuk-kkan ekspresi yang sesuai	Menyanyi lagu "Mars Yogyakarta Berhati Nyaman" Evaluasi Berdoa selesai kegiatan Salam, dan Pulang	Anak langsung	Observasi (menyanyi dengan semangat)				
Mengetahui Kepala TK Pedagogia		Catatan:		Yogyakarta, 18 Juni 2014 Guru TK Pedagogia					
		S : I : A :							
Nuwu Ningsih, S. Pd		Nuwu Ningsih, S.Pd							

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Semester / Minggu / Hari : I / 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	PENDIDIKAN KARAKTER	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
					Alat Aspek	Hasil
			Berbaris rapi masuk kelas, bernyanyi (diluar kelas) I. Kegiatan awal + 30' *Salam,doa, * apersepsi macam macam indra dan manfaatnya * berbagi cerita=salah satu anak maju di depan kelas untuk berbagi cerita dengan teman			* ** *** ****
Berani menyatakan alasan thd sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan (B.29)	Berani mengungkapkan gagasan	Anak mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain	Bercakap-cakap: Aturan saat bermain bersama	Peraga langsung		* ** *** ****
Menyanyikan lagu anak (B 19) Mengikuti lomba dalam permainan	keceriaan Sportif	Anak bisa menyanyikan lagu bahasa jawa Anak semangat dalam melakukan permainan	Bernyanyi Padang bulan Pemberian tugas"bermain bitingan	Peragaan langsung Peraga langsung,		* ** *** ****

(S.10)		kompetitif secara positif				biting atau lidi		
					II. Kegiatan Inti + 60' AREA IPA			
Menyatakan dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) (K.6)	Cerdas	Anak dapat membedakan waktu dalam kehidupan sehari-hari	Anak dapat tugas memberi tanda v waktu pagi, tanda x waktu siang, tanda + waktu sore			LKA, pensil/spidol	Penugasan (Ketepatan)	* ** *** ****
Menganyam dengan kertas (F.37)	Kerapihan	Anak dapat menganyam dengan rapi	Pemberian tugas menganyam dengan kertas		AREA SENI	Kertas, papan anyam	Hasil karya (Ketelitian)	* ** *** ****
Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10 (K.30)	Cerdas, berilmu	Anak dapat mengurutkan benda dengan benar	Pemberian tugas mengurutkan bilangan 1 sampai 10		AREA MATEMATIKA	Kartu angka	Penugasan (Ketepatan)	* ** *** ****
Menghubungkan gambar/benda dengan kata (B.32)	Ketepatan	Anak dapat menghubungkan gambar dengan kata	Pemberian tugas menghubungkan gambar dengan kata		AREA BAHASA	LKA, pensil	Penugasan (Ketepatan)	* ** *** ****
					III. Istirahat + 30'			
			Bermain, cuci tangan, masuk kelas berdo'a sebelum makan & minum berdo'a sesudah makan dan minum			Alat bermain didalam dan diluar air, sabun, serbet, snack, minum	Observasi	
Mengenal kasar – halus, berat-ringan,	Cermat	Anak mengenal kasar-halus, berat-ringan,	Tanya jawab benda-benda kasar-halus		IV. Kegiatan akhir + 30'			
						Benda-benda	Unjuk kerja (Keaktifan)	* **

panjang-pendek, (K.25)	panjang-pendek.	kasar- halus misal: kapas, ampelas, kertas	*** ****
		Diskusi tentang kegiatan satu hari	
		Diskusi materi untuk hari esok	
		Doa pulang dan salam	

Mengetahui
Kepala TK Negeri 1 Sleman

Jumlah anak : anak

Tidak hadir :

Sleman,
Guru Kelompok A 1

Nunik Erwani Sri Widayati, S.Pd
NIP: 19600308 197901 2 001

Ike Anggorowati, S.d. AUD
NIP:

RENCANA KEGIATAN HARIAN

TK ABA Dlaban Pongangan
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : 1
 Tema/Subtema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh
 Hari/Tanggal :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBU BAHAN
	I. Kegiatan awal + 30 menit - Baris, masuk kelas - Do'a belajar awal kegiatan - Mengabsen anak - Hafalan surat-surat pendek - Hafalan asmaul husna		- Buku absen - Buku panduan do'a - Buku jus ama - Buku panduan hadist
- Melakukan permainan fisik misal, petak umpet, tikus dan kucing dll (F-16)	- Menyanyi kucingku telu - Bermain kucing dan tikus	Anak dapat melakukan permainan tikus dan kucing	- Anak langsung
- Menghibur teman yang baru sedih	- Bercakap-cakap menghibur teman yang sedang sedih - Menyanyi tak petik-petik kembang melati	Anak dapat menghibur teman yang baru sedih	- Anak langsung
- Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.12)	II. Kegiatan inti ± 60 menit Sudut alam sekitar - Menggabungkan gambar dengan tulisan yang sesuai gambar anggota tubuh	Anak dapat menggabungkan tulisan sederhana dan gambar yang sesuai	- Lembar kerja anak
-	- Sudut keluarga - Mewarnai gambar anak	Anak dapat mewarnai gambar	- Gambar anak - Kertas lipat lem pada

	dengan krayon		buku
- Membuat mainan dengan teknik melipat, menggunting, menempel (F.49)	- Sudut perkembangan anak - Melipat bentuk orang - Hati-hati	-	-
-	III. ISTIRAHAT ± 30 menit Bermain didalam diluar main jethungan, cuci tangan makan bekal	Anak dapat bermain jethungan dengan baik	-
- Menyebutkan berbagai bunyi suara tertentu (B8)	VI. KEGIATAN PENUTUP ± 30 menit - Membunyikan alat musik tempurung - Tanya jawab kegiatan sehari, do'a, salam, pulang	Anak dapat membunyikan alat musik tempurung / bathok	- Tempurung / bathok

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sentolo,
Guru

2014

SUTINI, S.Pd
NIP. 19670109 198702 2 002

SUTINI, S.Pd
NIP. 19670109 198702 2 002

MODEL AKTIVITAS JASMANI YANG EDUKATIF DAN ATRAKTIF BERBASIS DOLANAN ANAK

Wawan S. Suherman | Dapan | Soni Nopembri | Nur Rohmah Mukhtiani

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Illahi Rabbi atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan salah tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu penelitian tahap ke-2 dengan judul “Pengembangan “Majeda” berbasis Dolanan Anak untuk Mengoptimalkan Tumbuh-kembang Siswa Taman Kanak-kanak”. Penelitian ini merupakan penelitian unggulan 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 muatan buku merupakan substansi hasil penelitian dan pengembangannya. Karenanya, buku ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kepercayaan dan ijin 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 Temanggal, TKN 1 Wonosari, TK ABA Kauman, TKN 1 Galur, TKN 1 Sleman, TK ABA Karangmojo XVII, TK Ceria, TK IT Husnayain, TK Al Amien, dan TK lainnya yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian ini.

Ucapan terimakasih dihaturkan 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 ibu/bapak/saudara mendapat limpahan pahala yang tak terhingga dari Rabb yang mahakasih.

Wawan S. Suherman lahir di Sumedang 7 Juli 1964 adalah Guru Besar FIK UNY sejak tahun 2007. M.Ed diraih tahun 1995 dari University of Houston Texas. Gelar Doktor diraih pada tahun 2012 dari Prodi Ilmu Pendidikan Pps UNY. Beberapa artikel yang berkaitan dengan buku yang ditulis adalah (1) Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Komputer Untuk SMA, (2) Pemanfaatan Pragmatisme John Dewey dalam Pembelajaran Taman Kanak-kanak, dan (3) analisis terhadap program pendidikan anak usia dini pada rencana kerja pemerintah tahun 2009. Hal 60-70. Karya penelitian sebagai dasar untuk menyusun buku ini adalah Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan anak untuk mengoptimalkan tumbuh kembang siswa TK.

ISBN 602-7981-89-X



UNY
PRESS

Jl. H. Affandi (Jl. Gejayan), Gg. Alamanda,
Kompleks FT-UNY, Kampus Karangmalang, Yogyakarta,
Kode Pos: 55281, Telp. (0274) 589346
unypress.yogyakarta@gmail.com