

**PANDUAN KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL
BAGI GURU DAN ORANG TUA**

**MODEL INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN**

PERMAINAN BOY-BOYAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PUSAT PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT
(PP PAUD DAN DIKMAS) JAWA BARAT
2020**

Judul :
Permainan Boy-boyan

**Panduan Kegiatan Permainan Tradisional untuk Guru dan Orang Tua PAUD
Model Integrasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Mengembangkan Sosial Emosional
Anak Usia 4-5 Tahun**



Pengarah:

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,
Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.

Peanggung Jawab:

H. Hidayat, M.Pd.

Tim Pengembang:

Asep Saefudin, S.Si, M.Pd.
Neni Nurlaela, S.Pd
Yuyun Nurfalah, S.Sos.
Dr. Arlina, M.Pd

Penulis :

Yuyun Nurfalah, S.Sos.
Wulan Fauzia, M.H.

Kontributor:

PAUD Tunas Harapan Kota Bandung
PAUD Kujang 1 Kota Bandung,
PAUD Aryani Kab Cianjur,
PAUD Flamboyan 2 Kab Cianjur

Desain Cover dan Tata Letak:

Fikry Faizal Fachry



**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat
2020**

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur, kami panjatkan ke khadirat Allah SWT, karena berkah Rahmat dan Hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan Panduan Kegiatan Permainan Tradisional (*Manual Hand Book*) untuk Guru dan Orang Tua PAUD yang berjudul "Permainan Boy-boyan" sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Permainan tradisional saat ini sudah mulai dilupakan orang, dengan makin majunya perkembangan teknologi dan keterbatasan lahan bermain. Permainan tradisional dapat diangkat dan dilestarikan kembali sebagai salah satu alternative variasi dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan potensi kecerdasan, pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilannya. Banyak ragam bentuk dan cara permainan tradisional untuk anak usia dini. Permainan tradisional yang menarik dan menyenangkan anak, dapat dioptimalkan oleh Guru dan orang tua, salah satunya untuk mengalihkan perhatian anak terhadap ketergantungan bermain gadget dan mengatasi kurang berkembangnya kemampuan social emosional anak.

Panduan ini disusun untuk memfasilitasi para pendidik dan orang tua agar memiliki pemahaman yang sama tentang tujuan, manfaat, aturan dan cara main permainan tradisional, serta cara memberikan pendampingan dan pembimbingan saat anak usia 4-5 tahun bermain permainan tradisional di sekolah maupun di rumah, dalam upaya mengembangkan kemampuan social emosional, yang sesuai dengan karakteristik usia, kondisi, potensi, dan tahap perkembangan anak.

Kami menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang setingginya kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan Panduan ini.

Harapan terbesar, semoga Panduan ini memiliki manfaat untuk Guru PAUD dan orang tua anak usia dini, serta masyarakat luas pada umumnya.

Bandung, Desember 2020

Kepala,



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.

NIP. 196101261988031002

DAFTAR ISI

Contents

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
A. Karakteristik Permainan.....	1
B. Tujuan Permainan.....	2
C. Manfaat.....	8
D. Aturan Permainan.....	9
E. Cara Menerapkan Permainan.....	10
1. Langkah Persiapan.....	10
2. Pelaksanaan.....	12
a. Langkah-langkah Permainan dan Pendampingan.....	12
b. Langkah Pendokumentasian Kegiatan.....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	18

PERMAINAN BOY-BOYAN

A. Karakteristik Permainan

1. *Boy-boyan* merupakan permainan tradisional yang berasal dari provinsi Jawa Barat. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Tentu saja bukan dikhususkan untuk anak laki-laki, anak perempuan juga bisa bermain *boy-boyan*. Sebenarnya, permainan ini memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Misalnya, di daerah Pati, Jawa Tengah, permainan ini dikenal dengan nama *Gaprek Kempung*. Di daerah Sunda, ada yang menyebutnya *boy-boyan*, ada juga yang menyebutnya *Babancakan*. Dan di beberapa daerah lainnya permainan ini disebut *Gebokan*, karena katanya suara yang biasa ditimbulkan apabila bola 22 karet yang digunakan dalam permainan mengenai anggota badan dari pemain akan menimbulkan suara "Gebok".
2. Walaupun memiliki sebutan yang berbeda-beda, pada intinya permainan *boy-boyan* ini adalah sama. Permainan tradisional dari Jawa Barat ini memadukan kerja motorik anak dan juga mengasah kemampuan membuat strategi. *Boy-boyan* sendiri biasanya terdiri dari lima hingga sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua kelompok dan dilakukan di lapangan yang cukup luas
3. Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan *Boy-boyan* adalah bola yang dibuat dari koran bekas dibungkus plastik. Bola dilemparkan ke arah seorang anak, tapi tidak boleh kena kepala. Jika ia terkena bola tersebut, ia kena giliran melemparkan bola mengejar kawan-kawannya.
4. Permainan tradisional *boy-boyan* ini memang sederhana. Tetapi dibalik kesederhanaan itu, pada permainan ini kita diajarkan untuk bekerja sama dalam satu tim, yaitu berusaha untuk melindungi kawan supaya tidak terkena lemparan bola lawan. Di sisi lain, permainan ini juga melatih konsentrasi. Konsentrasi diperlukan ketika hendak melempar bola agar tepat mengenai tumpukan genteng dan dapat



Dokumentasi Pribadi

merobohkannya. Permainan boy-boyan juga memerlukan ketepatan dan kecepatan ketika harus menghindari lemparan bola lawan dan menyusun kembali genteng yang berserakan.

5. Permainan ini memiliki nilai tinggi dalam menjunjung sportivitas. Karakter positif lain yang dapat diambil dari permainan ini yaitu kewaspadaan, kegesitan, serta kehati-hatian dalam mengambil tindakan. Sebagai permainan tim, boy-boyan juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan dan kerja sama.



B. Tujuan Permainan

Dokumentasi Pribadi

Tujuan Permainan Boy-boyan terkait dengan :

1. Perkembangan Sosial

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat memberikan bimbingan dan pendampingan yang baik kepada anak agar:

a. **Anak dapat mengatur emosi dan mengungkapkan perasaan dengan cara yang bisa diterima secara sosial.**

- Ciri-cirinya : anak mampu mengendalikan keinginan, mampu mengelola emosi secara wajar, mampu mengungkapkan perasaan marah, gembira, sedih dan takut dengan cara yang wajar, mampu menyampaikan perasaan melalui kata-kata yang baik agar dipahami orang lain, mulai berkurangnya kekerasan emosi dan ledakan fisik anak, serta anak mampu menjaga hubungan baik dengan teman-temannya.

b. **Anak mampu memisahkan perasaan dengan tindakan mereka.**

Ciri-cirinya : anak mampu berfikir terlebih dahulu sebelum bertindak melakukan sesuatu, mampu bersikap apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

c. **Anak dapat mengahayati perilaku sosial yang positif dan pantas.**

Ciri-cirinya : anak mampu berkata santun, bersikap sopan dan berperilaku positif, sehingga tercipta hubungan yang harmonis dengan teman-temannya.

2. Perkembangan Emosi

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat memberikan pendampingan yang baik dan menciptakan suasana yang menyenangkan agar:

a. **Anak dapat mengutarakan perasaan senang dan gembira dengan cara yang wajar**

- Ciri-cirinya : anak mampu tersenyum bahkan tertawa, sebagai rasa senang dan gembira yang diungkapkan secara wajar, misalnya ketika anak dapat melakukan permainan, saat menemukan sesuatu dalam permainan ini, atau pada saat mencapai kemenangan



- Contohnya anak tampak senang dan gembira, tampak tersenyum dan tertawa saat bermain

b. **Anak dapat mengutarakan perasaan marah dengan cara yang wajar (melalui kata-kata)**

- Ciri-cirinya : anak mampu mengelola emosi marah secara wajar, lebih sabar dan tenang saat diingatkan melakukan pelanggaran aturan, bersikap lapang dada dalam menerima kekalahan dan mengakui keunggulan / kemenangan orang lain dalam permainan
- Contohnya: anak berkata kenapa temannya menarik tangannya, tanpa meluapkan emosinya dengan tindakan “impulsive” (menuruti keinginannya)

c. **Anak dapat mengutarakan perasaan takut dengan cara yang wajar**

- Ciri-cirinya : anak mampu mengendalikan perasaan takut yang berlebihan, mampu menghadapi masalah bukan menghindari masalah, menjadi pemberani.



- Contohnya: anak tidak menangis saat menghadapi ketakutan, anak berani mencoba melakukan permainan, anak tidak takut kalah dalam permainan.

d. **Anak dapat mengutarakan perasaan sedih dengan cara yang wajar**

- Ciri-cirinya : anak mampu melupakan perasaan sedihnya sejenak saat melakukan permainan.
- Contohnya: anak mau aktif dan ceria bermain, meskipun sebelumnya terlihat sedih



3. **Program Pengembangan Nilai-nilai Sosial Emosional**

Program Pengembangan nilai-nilai sosial-emosional melalui permainan tradisional, secara umum mencakup upaya pengembangan program yang dilakukan untuk menumbuhkembangkan kepekaan, sikap, keterampilan sosial, dan kematangan emosi pada anak, yang meliputi 3 (tiga) lingkup pengembangan, yaitu :

a. **Kesadaran diri,**

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat bekerjasama memberikan bimbingan dan pendampingan yang baik, agar anak memiliki sikap kesadaran diri, yang ditunjukkan anak dengan perkembangan kemampuan dalam hal sebagai berikut:

1) **Memperlihatkan kemampuan diri**

- Ciri-cirinya anak memiliki rasa percaya diri, kreatif dalam mengeluarkan ide atau gagasan, mampu menuntaskan tugas/kegiatan dengan penuh semangat, yakin terhadap kemampuannya untuk dapat melakukan sesuatu dan menuntaskannya.
- Contohnya anak melakukan permainan Boy-boyan ini dengan semangat dan percaya diri, dan menuntaskan sampai permainan berakhir.

2) **Mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri,**

- Ciri-cirinya anak tetap sabar dan tenang saat berada di tempat baru dengan situasi baru
- Contohnya misalnya saat bertamu, berada di pusat perbelanjaan, atau saat bertemu dengan Guru baru, menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam, anak bersikap sabar dan tenang menunggu giliran bermain, dan lain-lain

3) Menyesuaian diri dengan orang lain

- Ciri-cirinya anak bersikap ramah, supel dalam bergaul, bisa bermain dengan siapapun teman sebayanya, mampu bekerja sendiri dan bekerjasama dengan teman lain, mampu menyesuaikan diri dalam kelompok, mampu berinteraksi dan menjalin hubungan baik dengan teman lain secara harmonis.
- Contohnya anak mampu melakukan permainan tradisional ini dengan siapapun, ramah, supel bergaul, mampu menyesuaikan diri, berinteraksi, berkomunikasi dan bekerjasama secara harmonis teman sebayanya.

b. Rasa Tanggung Jawab untuk Diri dan Orang lain:

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat bekerjasama memberikan bimbingan dan pendampingan yang baik, agar anak memiliki sikap rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, yang ditunjukkan anak dengan perkembangan kemampuan dalam hal sebagai berikut:

1) mengetahui hak-haknya

- Ciri-cirinya: Anak tidak menyakiti diri atau orang lain, tidak mengolok-olok teman, sikap menghargai diri dan orang lain, menolong teman yang mendapat masalah, membantu teman yang membutuhkan, menggunakan sesuatu yang memang haknya, mengembalikan sesuatu yang bukan haknya.
- Contohnya : anak mengembalikan barang mainan yang sudah digunakan .pada tempatnya, karena bukan miliknya

2) Mentaati aturan

- Ciri-cirinya : Anak patuh dan taat pada aturan yang disepakati, ajek atau konsisten melaksanakan aturan, menghormati aturan yang dibuat oleh lingkungan, mampu mengingatkan teman ketika melanggar aturan dengan cara yang baik, mampu memahami apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan
- Contohnya : pada saat bermain, anak patuh dan taat pada aturan main permainan yang ditetapkan dan disepakati bersama, anak meminta maaf ketika melanggar aturan,

3) Mengatur diri sendiri

- Ciri-cirinya: anak terbiasa merawat kebersihan diri, mampu melakukan dan menyelesaikan tugas sendiri, tidak bergantung pada bantuan orang lain.
- Contohnya: anak berusaha melakukan dan menyelesaikan kegiatan permainannya sendiri tanpa meminta bantuan dari orang lain.

4) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.

- Ciri-cirinya : anak mampu menerima tanggung jawab sesuai dengan usianya, anak menjaga kebersihan, kekompakan, dan perdamaian, bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuatnya, bersedia untuk membantu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan, membantu membereskan dan merapihkan kembali alat dan bahan yang sudah digunakan dalam permainan, bersedia menanggung resiko perbuatan yang sudah dilakukannya, meminta maaf jika melakukan kesalahan.
- Contohnya : Anak membantu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan, membantu membereskan dan merapihkan kembali alat dan bahan yang sudah digunakan

c. Perilaku Prososial

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat bekerjasama memberikan bimbingan dan pendampingan yang baik, agar anak memiliki perilaku prososial, yang ditunjukkan anak dengan perkembangan kemampuan dalam hal sebagai berikut:

1) Mampu bermain dengan teman sebaya

- Cirinya : anak memiliki sikap ramah, supel dalam bergaul, mudah kenal dengan teman yang baru dikenal, mudah diterima dan menerima teman sebaya dalam bermain, mampu bermain berdampingan, main bersama, dan main bekerjasama dengan teman sebaya,
- Contohnya : anak mampu bermain dengan siapapun, meskipun teman sebayanya baru dikenal, ramah dan suel dalam bergaul, mampu bermain

secara berdampingan, bersama, dan bekerjasama dengan teman sebayanya secara harmonis

2) Memahami perasaan dan merespon

- Ciri-cirinya : Anak bersikap lebih sabar dan tenang dalam menghadapi masalah, mampu menahan diri dari segala keinginannya, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan, sikap mau menunggu giliran, tidak tergesa-gesa, mau mendengarkan cerita, merespon cerita dengan cara mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan dari Guru.
- Contohnya: anak mau mendengarkan dan memahami cerita, merespon cerita dengan cara mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan dari Guru (yang bercerita), menghibur temannya yang sedang bersedih.

3) Berbagi

- Ciri-cirinya: anak memiliki rasa kasih sayang, empati, dan kepedulian atas masalah yang dihadapi teman sebaya, mau membantu, berbagi sebagian apa yang dimiliki untuk membantu teman yang membutuhkan. menolong teman yang mengalami kesulitan.
- Contohnya anak mau berbagi makanan dan mainan dengan teman sebayanya,

4) Menghargai hak dan pendapat orang lain

- Ciri-cirinya : Anak mau mendengar ketika orang lain berbicara, menghargai pendapat orang lain, tidak memotong pembicaraan orang lain, sabar menunggu giliran bicara sampai orang lain selesai bicara, menghargai kepemilikan diri dan orang lain, mengembalikan benda yang bukan menjadi haknya.
- Contohnya Anak mau mendengar ketika orang lain bicara, tidak berusaha memotong pembicaraan dan sabar menunggu giliran berbicara sampai orang lain selesai bicara.

5) Bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

- Ciri-cirinya anak mau bekerjasama dengan teman lain, menghargai perbedaan diantara teman, berkata santun, bersikap sopan dan berperilaku baik, rendah hati, dan berusaha menjaga kebersamaan.
- Contohnya anak terbiasa mengucapkan "tolong, maaf, terima kasih, permisi." sebagai contoh perilaku sopan dengan nada rendah dan riang

C. Manfaat

Selain itu, Permainan Boy-boyan bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan antara lain :

1. Nilai Agama dan Moral:

- Selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang benar,
- Mempercayai adanya ciptaan Tuhan melalui Ciptaan Nya dan rasa bersyukur,
- Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak,
- Membantu dan menolong teman,

2. Sosial-emosional :

- Mau bermain bersama dengan teman sebaya,
- Menunjukkan ekspresi wajar saat senang dan takut ketika bermain,
- Mengerti akibat jika melanggar aturan permainan,
- Melatih anak mengerti aturan bermain bersama dengan teman sebaya,
- Bersikap kooperatif dengan teman dan berbagi dengan orang lain,
- Menunjukkan sikap toleran dengan teman sebaya saat melakukan permainan Boy-boyan .

3. Bahasa:

- Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks.
- Mengerti dan dapat melaksanakan beberapa perintah secara bersamaan.
- Memperkaya kosa kata, dapat mengenal dan menyebutkan bentuk simbol sederhana (kiri, kanan, lurus, dll),
- Menyusun kalimat sederhana

4. Kognitif :

- Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif.

- Memecahkan masalah sederhana,
- Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru,
- Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah,
- Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran,
- Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya,
- Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

5. Fisik: dan Motorik

- Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan,
- Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian / gerakan sesuai irama
- Melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- Motorik : Meniru bentuk melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

6. Seni :

- Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.
- Bermain drama sederhana,
- Melakukan tepuk berpola

D. Aturan Permainan

1. Boy-boyan sendiri biasanya terdiri dari lima hingga sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua kelompok dan dilakukan di lapangan yang cukup luas
2. Permainan ini tidak memerlukan jumlah pemain yang banyak, bisa dilakukan oleh minimal 2 (dua) orang pemain anak laki-laki, anak perempuan atau campuran, berusia minimal 4-5 tahun, secara berpasangan yang saling berdiri berhadapan.
3. Secara umum permainan Boy-boyan bisa dilakukan oleh anak, remaja dan dewasa.
4. Semakin banyak jumlah pasangan pemain, semakin menarik, meriah dan menyenangkan permainan ini.
5. Setiap anak bersedia melakukan dan menuntaskan permainan dengan temannya.
6. Tempat permainan bisa dilakukan di dalam ruangan maupun diluar ruangan yang terbuka

7. Waktu permainan yang dilakukan anak usia 4-5 tahun : 15-30 menit.
8. Permainan ini perlu diawali dengan membaca doa sebelum melakukan kegiatan.
9. Kegiatan pemanasan dalam permainan ini adalah melakukan “tebuk semangat” diawal dan di ahir permainan

TEPUK SEMANGAT	
PROK PROK PROK...SE	(bertepuk tangan 3x sampil mengacungkan kepalan tangan kanan)
PROK PROK PROK...MA	(bertepuk tangan 3x sampil mengacungkan kepalan tangan kiri)
PROK PROK PROK...NGAT	(bertepuk tangan 3x sampil mengacungkan kepalan 2 tangan kanan dan kiri)
Kedua kepalan tangan diputar-putar 2x (kemudian teriakan:) ..SEMANGAT.. !!	

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Langkah Persiapan

a. Tempat dan waktu

- Tentukan tempat permainan yang akan digunakan anak untuk bermain permainan tradisional ini di dalam ruangan atau diluar ruangan yang terbuka
- Siapkan dan pastikan tempat yang digunakan anak untuk permainan ini bersih dari kotoran, aman dari bahaya yang akan mengancam kesehatan dan keselamatan anak, serta nyaman dan kondusif untuk anak bergerak leluasa dalam melakukan aktivitas permainannya .
- Sediakan *Timer*/alarm/weker untuk memberikan waktu yang cukup dalam permainan ini. Misalnya : 15-30 menit.

b. Pemain

- Pastikan anak yang bersedia melakukan kegiatan permainan ini dalam keadaan sehat.
- Pastikan pemainnya adalah anak usia 4-5 tahun. Karena secara umum permainan Boy-boyan bisa dilakukan oleh anak, remaja dan dewasa, serta setiap karakteristik usia menentukan tingkat kesulitan gerakan dalam permainan ini.

- Hitung jumlah anak yang bersedia melakukan permainan ini. Jumlahnya tidak perlu banyak, minimal 2 (dua) orang. Namun semakin banyak jumlah pasangan pemain, semakin menarik, meriah dan menyenangkan bagi anak.
- Berikan kesempatan memilih dengan siapa ia akan berpasangan dalam bermainnya. (merdeka belajar)
- Jika anak tidak memilih pasangan mainnya, tentukan pemainnya apakah pasangan anak laki-laki, anak perempuan atau campuran
- Pastikan setiap anak nyaman dan bersedia melakukan permainan dengan teman pasangannya. (anak yang belum kenal dengan pasangan mainnya dipersilakan berkenalan terlebih dahulu)

c. Alat dan Bahan

- Siapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan permainan ini.
- Alat dan bahan yang akan perlu disiapkan untuk permainan boy-boyan adalah sebuah bola yang terbuat dari gulungan/remasan kertas yang dibungkus oleh plastic, beberapa kepingan pecahan genteng yang berfungsi sebagai benteng pertahanan permainan Boy-boyan.



Gambar Bola kertas yang dibungkus plastic

(<http://www.tintaGuruanindonesia.com/2018/05/boy-boyan.html>, diakses pada 2 Desember 2018)

- Pecahan genteng atau gerabah, pecahan asbes, potongan kayu, atau pecahan batu bata atau benda semacamnya yang bisa ditumpuk.



Gambar Pecahan genting Yang ditumpuk

(<http://www.tintaGuruanindonesia.com/2018/05/boy-boyan.html>, diakses pada 2 Desember 2018)

2. Pelaksanaan

a. Langkah-langkah Permainan dan Pendampingan

- 1) Lakukan protokol kesehatan, dengan membiasakan anak mencuci tangan dengan cara yang benar menggunakan sabun dan air mengalir, sebelum dan sesudah anak melakukan permainan. Jika kondisinya ada di masa pandemic covid-19 ingatkan anak untuk selalu memakai masker, menjaga jarak aman, dan tidak berkerumun dengan teman-temannya. Tujuannya untuk menjaga kesehatan dan keselamatan anak, dan memutus mata rantai penyebaran penyakit.
- 2) Tanyakan kabar, kondisi kondisi kesehatan dan perasaan anak saat ini. Tujuannya agar Guru dan orang tua senantiasa mengetahui, memperhatikan, memastikan kondisi awal kesehatan dan perasaan anak. Pastikan anak dalam keadaan sehat, ceria, aman, dan nyaman terlindungi.
- 3) Ajak anak untuk membacakan doa sebelum melakukan permainan bersama-sama. Doa yang dibacakan sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing anak.
- 4) Sebagai pemanasan dan Untuk menghangatkan suasana, Guru atau orang tua dapat mengajak anak untuk :

- Melakukan gerakan senam-senam ringan
- Bernyanyi lagu anak-anak dan menari bebas dengan gembira.
- Melakukan tepuk berpola, seperti "tepuK semangat"

TEPUK SEMANGAT	
PROK PROK PROK...SE	(bertepuk tangan 3x sampil mengacungkan kepalan tangan kanan)
PROK PROK PROK...MA	(bertepuk tangan 3x sampil mengacungkan kepalan tangan kiri)
PROK PROK PROK...NGAT	(bertepuk tangan 3x sampil mengacungkan kepalan 2 tangan kanan dan kiri)
Kedua kepalan tangan diputar-putar 2x (kemudian teriakan:) ..SEMANGAT.. !!	

- 5) Sebagai kegiatan pembuka, ceritakan secara kspresif kepada anak bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah Permainan *Boy-boyon* . Yaitu salah satu permainan tradisonal, yang sering dilakukan pada saat Guru dan orang tua dulu saat masih kecil.
- 6) Ajak anak untuk mendengarkan dan menyimak cerita tentang pengalaman nyata pencerita (Guru atau orang tua) tentang permainan ini, atau dengan cara membacakan cerita yang sesuai dengan tema kegiatan dari buku ceritaSelanjutnya diahir cerita, berikan pertanyaan pemantik tentang siapa tokoh, karakternya dan ajak anak menceritakan kembali cerita tersebut.
- 7) Perlihatkan video tentang cara melakukan permainan tradisional Boy-boyon . Berikan informasi bahwa melalui permainan ini anak dapat bermain secara asyik dan menyenangkan bersama teman-teman. Berikan pertanyaan pemantik tentang rencana apa yang akan dilakukan anak dakam permaina ini.
- 8) Informasikan secara lengkap aturan permainannya (sudah terlampir). Pada intinya anak dapat diingatkan untuk selalu berkonsentrasi (focus), menjalin kekompakan, keserempakan, dan saling bekerjasama dalam melakukan gerakan permainan ini dengan teman pasangannya.
- 9) Pastikan setiap anak bersedia untuk mentaati aturan main, menjaga ketertiban dan sopan santun dalam melakukan permainan. Setiap anak diperbolehkan saling mengingatkan aturan main ini kepada teman pasangan mainnya, terutama jika ada yang melanggar peraturan permainan.

- 10) Informasikan bahwa penentuan pemenangnya adalah yang berhasil menuntaskan permainan sampai waktu yang ditentukan tanpa melakukan kesalahan gerakan dengan pasangan mainnya.
- 11) Tanyakan apakah anak sudah siap untuk bermain permainan Boy-boyan dengan pertanyaan : “Atos siap barudak?” Anak biasanya akan semangat menjawab : “”Muhun tos siap!”.
- 12) Permainan Boy-boyan dimulai, sebagai kegiatan inti penerapan permainan tradisional ini, yaitu dengan cara:
- Seluruh pemain dibagi menjadi 2 regu, tim penjaga dan tim pelempar, tim penjaga harus menyusun pecahan genteng, tim pelempar harus merobohkan susunan genteng dari jarak 4 meter dengan menggunakan bola tenis.
 - Apabila susunan pecahan genteng roboh, tim pelempar harus menyusun genteng tersebut sambil menghindari bola yang akan dilempar oleh tim penjaga. Yang terkena bola harus keluar dari permainan.
 - Tim pelempar akan menang bila mereka bisa menyusun kembali pecahan genteng yang roboh, sedangkan tim penjaga menang kalau dapat membuat tim pelempar tidak bisa menyusun genteng kembali.
- 13) Jika waktu permainan yang ditentukan belum berakhir, ingatkan setiap pemain bahwa waktunya 5 (lima) menit (sementara lagi) berakhir dan tetap harus menuntaskan permainan dengan penuh konsentrasi (focus) dan tetap kompak dengan pasangan mainnya dalam melakukan gerakan permainan sambil menyanyikan lagu Boy-boyan . Setiap pemain tidak boleh tergesa-gesa dan tidak saling mendahului kecepatan gerakan teman mainnya.



- 14) Ciptakan suasana yang hangat dan gembira agar anak dapat melakukan dan menuntaskan permainan dengan penuh rasa senang dan gembira, santun dalam bicar, sopan dalam bersikap dan melakukan perilaku positif lainnya.
- 15) Jika waktu permainan telah habis, ajak anak untuk bersama-sama membereskan dan merapihkan alat, bahan, serta membersihkan tempat yang sudah digunakan agar dalam kondisi rapih dan bersih kembali.
- 16) Ajak anak untuk melakukan Lakukan protocol kesehatan, dengan mengajak anak untuk mencuci tangan dengan cara yang benar menggunakan sabun dan air mengalir, jika di masa pandemic covid-19 ingatkan selalu mekai masker, menjaga jarak dengan teman dan menghindari kerumunan. Kemudian persilakan anak toilet training sebelum berkumpul mengahir kegiatan.
- 17) Sebagai bagian ahir kegiatan, ajak anak untuk duduk berkumpul dan beristirahat sambil menanyakan bagaimana perasaannya sekarang setelah melakukan permainan.
- 18) Ajak masing-masing anak untuk :
 - a) Menceritakan kembali tentang permainan Boy-boyan yang telah dilakukannya
 - b) Menceritakan pengalaman asyik dan seru yang ditemukan dalam permainan Boy-boyan .
 - c) Menyebutkan bagian yang paling disukai anak dari permainan Boy-boyan .
- 19) Berikan apresiasi, penghargaan, dan motivasi yang menyenangkan dan memuliakan anak agar anak dapat bersemangat untuk selalu berkata santun, bersikap sopan dan melakukan perbuatan yang positif, misalnya memberi contoh dan membiasakan untuk mengucapkan terima kasih apabila menerima dan mendapatkan sesuatu, minta maaf apabila melakukan kesalahan, permisi apabila mau melewati orang lain, dan minta tolong apabila membutuhkan bantuan orang lain.
- 20) Ajak anak untuk melakukan “tepuk semangat” sebagai ungkapan anak masih tetap semangat dan ceria. (cara tepuk semangat sudah terlampir)
- 21) Berikan kesimpulan dan hikmah sikap permainan Boy-boyan yang dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya jujur, sportif, tenang, sabar, ikhlas, dan lain-lain.

- 22) Sebagai kegiatan penutup, ajak anak yang membacakan doa sebagai ungkapan rasa syukur sudah melakukan permainan dengan lancar, sehat dan selamat. Doa yang dibacakan anak disesuaikan dengan agama dan kepercayaannya.
- 23) Ajak anak makan bersama dengan penuh kehangatan, perhatian, dan kasih sayang. Pastikan anak selalu makan makanan yang sehat dan bergizi.
- 24) Informasikan kepada anak tentang beberapa alternative kegiatan permainan tradisional seru dan asyik lainnya yang akan dilakukan di hari berikutnya. Berikan kesempatan anak untuk memilih salah satu permainan yang diminatinya untuk dilakukan terlebih dahulu. Jika tidak ada satupun diminatinya, diskusikan dan berikan motivasi agar anak berani mengemukakan ide nya tentang kegiatan permainan yang ingin dilakukan sesuai minat dan kebutuhannya belajarnya.

b. Langkah Pendokumentasian Kegiatan

Guru dan orang tua dapat mendokumentasikan aktivitas permainan anak dengan cara mengambil foto dan atau video peristiwa yang memerlihatkan reaksi ekspresi, sikap dan perilaku anak yaitu pada saat :

- 1) Anak sedang berdoa sebelum melakukan kegiatan permainan
- 2) Anak sedang melakukan protokol kesehatan sebelum bermain, seperti pose sedang mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, memakai masker, menjaga jarak dan menghindari kerumunan
- 3) Anak sedang melakukan pemanasan dengan berolah raga ringan, senam ringan, bernyanyi dan menari bebas dengan teman-temannya, di bawah pendampingan Guru atau orang tua.
- 4) Anak sedang mendengarkan cerita tentang permainan tradisional dari Guru atau orang tua, baik melalui buku cerita, poster, majalah, kliping, dan lain-lain
- 5) Anak sedang menyimak informasi dari Guru atau orang tentang rencana kegiatan permainan tradisional Boy-boy yang akan dilakukan,
- 6) Anak sedang menyimak informasi tentang aturan main, serta ekspresi dan sikapnya sebagai tanda kesepakatan dan kesediaan anak untuk mentaati aturan permainan

- 7) Anak sedang membantu menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan.
- 8) Anak sedang melakukan tepuk berpola "Tepuk Semangat"
- 9) Anak sedang melakukan setiap langkah dari serangkaian kegiatan dalam permainan Boy-boyan , terutama ekspresi dan sikapnya saat :
 - a) Anak sedang berdiri berhadap-hadapan dengan pasangan mainnya
 - b) Anak sedang bersalaman dengan pasangan mainnya
 - c) Anak sedang melakukan proses permainan dengan berbagai pose tepukan dengan pasangan mainnya
 - d) Anak sedang menutup mata dengan telapak tangannya
 - e) Anak sedang membuka matanya dan melepaskan telapak tangan dari mukanya
 - f) Anak sedang melakukan tanya jawab dengan pasangan mainnya
 - g) Berbagai ekspresi anak saat melakukan permainan Boy-boyan
 - h) Anak sedang bersalaman sambil mengucapkan terima kasih pada pasangan mainnya karena sudah bersama menuntaskan permainan
- 10) Anak sedang membantu membereskan alat dan bahan, serta membersihkan tempat yang sudah digunakan.
- 11) Anak sedang melakukan protokol kesehatan sesudah bermain, seperti pose sedang mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, memakai masker, menjaga jarak dan menghindari kerumunan
- 12) Anak sedang menceritakan pengalaman mainnnya kepada Guru atau orang tua.
- 13) Anak sedang berdo'a setelah melakukan kegiatan permainan
- 14) Anak sedang makan dan beristirahat
- 15) Anak sedang memberikan gagasan ketika diberikan informasi tentang rencana kegiatan permainan tradisional lain di hari berikutnya untuk dimainkan anak

DAFTAR PUSTAKA

- Djamaluddin, (1999). *Kapita Selekta Guruan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Gunarti,
- Winda, (2008). *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth, (1995). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Pustaka LP3ES
- Moeslichatoen (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak Jilid 3*. Jakarta: Rineka Cipta
- Permendiknas. (2003). *Standar Kompetensi Lulusan Guruan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Guruan Nasional(http://www.Permendiknas.go.id/download/standar_kompetensi.doc, diakses 10 Oktober 2009)
- Rachmawati, E, (2005). *Metode Bermain Peran*. Bandung: Alfabet
- Rosalina, Dini, (2008). *Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah*. Jakarta: perdana Media Grup
- Sukandarumidi (2007). *Penilaian Fortofolio*. Bandung: Rosdakarya
- Suyadi, (2009). *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gava Media
- Syamsu Yusuf (2004). *Manfaat Kecerdasan Spiritual dan Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk Memaknai Hidup*. Bandung: Mirzan Pustaka