

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

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

## **PERMAINAN CONGLAK**



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

**2020**

**Judul :**

**Permainan Congklak**

**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 Nurfalih, S.Sos.

Dr. Arlina, M.Pd

**Penulis :**

Yuyun Nurfalih, 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 Congklak” sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Panduan ini disusun untuk memfasilitasi para pendidik dan orang tua agar memiliki pemahaman yang sama tentang manfaat, aturan main dan cara membimbing anak melalui permainan tradisional sebagai alternatif kegiatan main yang menarik dan menyenangkan anak.

Keberadaan Panduan ini diharapkan dapat digunakan oleh Guru dan orang tua dalam memberikan pendampingan dan pembimbingan kegiatan bermain anak usia 4-5 tahun 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 PAUD anak usia dini, dan 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
<b>A. Karakteristik Permainan.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Tujuan Permainan.....</b>	<b>1</b>
<b>C. Manfaat .....</b>	<b>7</b>
<b>D. Aturan Permainan.....</b>	<b>8</b>
<b>E. Cara Menerapkan Permainan .....</b>	<b>10</b>
DAFTAR PUSTAKA.....	15

## PERMAINAN CONGKLAK

### A. Karakteristik Permainan

Congklak merupakan permainan tradisional yang menggunakan sebuah alat yang terbuat dari papan kayu atau plastik yang berbentuk seperti perahu dengan panjang 30-50 cm. Pada bagian tengahnya terdapat lubang-lubang atau cekungan, sebagai tempat untuk menyimpan biji-bijian atau batu, seperti kerikil, *kewuk* (cangkang kerang laut berbentuk oval) atau biji buah sawo, biji buah sirsak, atau biji buah asam. Tiap cekungan



pada masing-masing sisi dapat diisi dengan 5-7 buah biji-bijian. Jumlah isi cekungan disesuaikan dengan jumlah cekungan pada salah satu sisi kiri atau kanan papan *congklak*.

Permainan Congklak biasanya dimainkan oleh minimal sepasang (dua orang) anak usia 4-5 tahun bahkan oleh orang dewasa. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak perempuan. Walaupun sebenarnya anak-laki-laki pun dapat asyik juga memainkannya. Kunci permainan ini terletak pada pilihan jumlah biji-bijian pada cekungan yang akan dimainkan. Permainan Congklak ini selesai saat semua biji-bijian yang ada di lubang habis diambil lawannya.

### B. Tujuan Permainan

**Tujuan Permainan Congklak** 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 mengungkapkan perasaan marah melalui kata-kata dan cara yang baik agar dipahami oleh orang lain, kekerasan emosi dan

ledakan fisik mulai berkurang, mampu mengelola emosi marah secara wajar, hubungan baik dengan teman-teman tetap terjaga. karena

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

Ciri-cirinya : anak mampu berfikir terlebih dahulu sebelum bertindak melakukan sesuatu

**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, ketika anak dapat melakukan permainan, saat menemukan sesuatu dalam permainan ini,

atau pada saat mencapai kemenangan

**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 kelebihan orang lain dalam permainan



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

- Ciri-cirinya : anak mampu mengendalikan perasaan takut yang berlebihan. Misalnya takut kalah dalam permainan congklak.



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

- Ciri-cirinya : anak mampu melupakan perasaan sedihnya sejenak saat melakukan permainan.



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.
- Contohnya anak melakukan permainan congklak 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.



Sumber gambar :<https://insfira.com/kumpulan-permainan-tradisional-sunda-jawa-barat>

#### 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 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 merapikan kembali alat dan bahan yang sudah digunakan dalam permainan, bersedia menanggung resiko dan meminta maaf jika melakukan kesalahan.
- Contohnya : Anak membantu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan, membantu membereskan dan merapikan kembali alat dan bahan yang sudah digunakan

### **c. Perilaku Prosocial**

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, merespon**

- Ciri-cirinya : Anak bersikap lebih sabar dan tenang dalam menghadapi masalah, mampu menahan diri, 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 mau mendengarkan dan memahami cerita, merespon cerita dengan cara mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan dari Guru (yang bercerita).

**3) Berbagi**

- Ciri-cirinya: anak memiliki rasa kasih sayang, empati, dan kepedulian atas masalah yang dihadapi teman sebaya, mau membantu, menolong dan berbagi sebagian apa yang dimiliki untuk membantu teman sebayanya yang membutuhkan.
- 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 Congklak 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, marah, sedih 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 Congklak.

#### 3. Bahasa:

- Memahami apa yang orang lain katakan

- Mampu menjawab pertanyaan sederhana yang diajukan kepadanya
- Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks.
- Mengerti dan dapat melaksanakan beberapa perintah secara bersamaan.
- Memperkaya kosa kata, dapat mengenal dan menyebutkan bentuk atau simbol sederhana (bulat, oval, lonjong, belok kanan, belok kiri, 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
- Melakukan permainan fisik dengan aturan,
- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

#### 6. Seni :

- Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.
- Bermain drama sederhana,
- Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya

### **D. Aturan Permainan**

#### 1. Persiapan Tempat, Pemain dan Waktu Bermain

- a. Tempat bermain : di dalam atau diluar ruangan dengan kondisi permukaan lantai rata.
- b. Waktu bermain : antara 15-30 menit

c. Pemain :

- Jenis kelamin : permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran
- Usia : antara 5 sampai 6 tahun.
- permainan ini tidak membutuhkan pemain yang banyak, Jumlah minimal dua orang pemain dan bermain secara berpasangan.

d. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan tradisional congklak, antara lain:



Sumber gambar : <https://insfira.com/kumpulan-permainan-tradisional-sunda-jawa-barat>

- 1) Papan Coklak yang terbuat dari papan kayu atau plastic berbentuk oval seperti perahu.
- 2) Papan congklak dibentuk dengan 7 (tujuh) buah lubang atau lekukan secara sejajar sebanyak 2 (dua) sisi, kiri dan kanan, dengan dua lobang yang lebih besar di kedua sisinya sebagai lumbung tempat penyimpanan biji-bijian masing-masing pemain.
- 3) Biji-bijian atau batu kerikil, untuk mengisi lobang tersebut. Biasanya biji-bijian yang digunakan diantaranya biji buah asam, biji buah sawo, biji buah sirsak, batu kerikil atau *kewuk* (cangkang kerang laut berbentuk oval) .

2. Aturan Permainan

Beberapa aturan dalam permainan Congklak adalah :

- a. Permainan Congklak dimainkan minimal oleh minimal 2 (dua) orang atau sepasang.

- b. Permainan congklak mengutamakan kejujuran dan menjunjung sportivitas. Dalam bermain.



Sumbergambar : <https://salamadian.com/permainan-tradisional-sunda-jawa-barat/>

- c. Setiap pemain berhak saling mengingatkan pemain lainnya jika salah satunya melakukan kesalahan, berlaku curang (lancung), atau melanggar aturan main
- d. Permainan di mulai ketika disepakati salah seorang pemain menang dalam *swit* dan berhak bermain terlebih dahulu untuk mengisi kerikil/biji-bijian satu persatu ke lubang lumbung milik sendie, dan berkeliling mengitari seluruh papan cogklak, kecuali ke lubang lumbung lawan.
- e. Permainan terhenti ketika salah seorang pemain mengisi kerikil/biji-bijian ke lubang yang kosong.
- f. Permainan berahir, jika kerikil/biji-bijian habis, tidak ada yang bisa di bagikan di lubang salah satu pemain.
- g. Setiap pemain harus sabar menunggu giliran bermain sampai lawannya dapat meyelesaikan permainannya tanpa kesalahan atau pelanggaran
- h. Setiap pemain harus bersikap berbesar hati jika ada pemain lawan mendapatkan biji-bijiannya yang lebih banyak dari pada nya.
- i. Penentuan pemenang dari permainan ini adalah yang memiliki kerikil/biji-bijian yang paing banyak di lubang gunung/lumbungnya, dibandingkan pemain lawan.
- j. Menang dan kalah merupakan hal biasa dalam setiap permainan. Setiap pemain harus siap menerima kekalahan dan kemenangan dengan lapang dada tanpa menunjukkan emosi yang berlebihan.

## E. Cara Menerapkan Permainan

### 1. Kegiatan Persiapan

- a. Melaksanakan protokol kesehatan dengan cara mencuci tangan dengan benar menggunakan sabun dan air mengalir, memakai masker, dan menjaga jarak aman, tidak berkerumun.
- b. Guru atau orang tua menanyakan kabar dan memastikan anak yang akan ikut permainan tradisional dalam keadaan sehat.
- c. Guru atau orang tua mengajak anak membacakan doa sebelum melakukan permainan bersama-sama
- d. Untuk pemanasan dan menghangatkan suasana, Guru atau orang tua dapat mengajak anak untuk :
  - Melakukan gerakan senam-senam ringan, atau melakukan gerak dan lagu yang gembira.
  - Melakukan tepuk berpola, seperti "tepu semangat"
- e. Guru atau orang tua bercerita berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan.
- f. Guru atau orang tua menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk bermain.
- g. Menjelaskan aturan permainan Congklak

## 2. Kegiatan Pembukaan

- a. Permainan congklak dimainkan oleh minimal dua orang (sepasang)
- b. Kedua pemain duduk berhadapan, diantara kedua pemain diletakkan papan main congklak.



Sumbergambar : <https://salamadian.com/permainan-tradisional-sunda-jawa-barat/>

- c. Masing-masing pemain mengisi biji-bijian atau kerikil ke dalam lubang atau lekukan pada papan congklak. Masing-masing lekukan berisi 5-7 biji-bijian. Jumlah biji-bijian tergantung jumlah lubang/lekukan dalam papan congklak pada sisi kiri dan kanan papan congklak.

- d. Untuk menambah semangat sebelum permainan dimulai, setiap pemain melakukan:
- Bersalaman (sebagai tanda kedua pemain menjunjung tinggi persahabatan)
  - Menepukkan kedua telapak tangan kepada lawan main (Toast) sebagai tanda kedua pemain akan bermain dengan penuh semangat dan menjunjung tinggi kebersamaan, sportivitas, dan bermain dengan sikap riang gembira.
- e. Permainan baru akan dimulai setelah dapat ditentukan pemain yang terlebih dahulu bermain, dengan melakukan *swit* diantara kedua pemain.

Caranya :

- Masing-masing pemain mengeluarkan salah satu jari dari 3 (tiga) jari yang diharuskan secara bersamaan, yaitu jari jempol, jari telunjuk dan jari kelingking. Jari jempol diibaratkan seekor gajah, jari telunjuk diibaratkan seorang manusia, dan jari kelingking diibaratkan seekor semut.
- Ada 3 (tiga) kemungkinan salah seorang pemain akan ditetapkan sebagai pemenang dalam *swit* dan segera menjadi orang pertama yang memulai permainan, jika:
  - Pemain A dikategorikan menang dalam *swit* jika ia mengeluarkan jari jempol sementara lawannya mengeluarkan jari telunjuk. Hal ini diibaratkan seekor gajah menang melawan seorang manusia, karena bentuk badannya yang lebih besar.
  - Pemain A dikategorikan menang dalam *swit* jika ia mengeluarkan jari telunjuk sementara lawannya mengeluarkan jari kelingking. Hal ini diibaratkan seorang manusia menang melawan seekor semut, karena bentuk badannya yang lebih besar atau karena kepintaran manusia.
  - Pemain A dikategorikan menang dalam *swit* jika ia mengeluarkan kelingking sementara lawannya mengeluarkan jari jempol. Hal ini diibaratkan seekor semut menang melawan seekor gajah, karena semut bisa menyusup ke dalam telinga sang gajah hingga kesakitan.

### 3. Kegiatan Inti / Pelaksanaan

- a. Permainan dimulai setelah ditentukan adanya pemain yang terlebih dahulu bermain, melalui cara *swit*. Misalnya pemain A yang menang dalam *swit* akan



terlebih dahulu bermain, sementara lawan mainnya B menunggu giliran sampai pemain A menuntaskan permainannya.

- b. Pemain A memilih salah satu lubang congklak yang berisi kerikil/biji-bijian yang ada di sisi (kanan atau kiri) yang menjadi bagiannya, lalu mengambil dan memindahkan kerikil/biji-bijian tersebut dengan cara memasukkannya ke tiap lubang dan lumbung/gunung yang dimilikinya.
- c. Permainan salah seorang pemain akan terhenti dengan sendirinya dan akan secara bergiliran digantikan lawan main nya, apabila :
  - Kerikil/biji-bijian terakhir habis pada lubang lawan yang kosong, maka pemain A berhenti bermain, dan harus dilanjutkan oleh pemain B untuk bermain.
  - Kerikil/biji-bijian terakhir habis di lubang kosong miliknya sendiri, maka pemain A dapat “menembak” lubang yang ada disebaliknya, berapapun isi kerikil/biji-bijian dapat diambil menjadi hak pemain A untuk dimasukkannya ke lubang gunung/lumbungnya.
- d. Namun, pemain A boleh kembali melanjutkan permainan dan belum diganti oleh pemain B jika kerikil/biji-bijian terakhir jatuh pada gunung/lumbung miliknya. Pemain A bisa melanjutkan permainan dengan mengambil batu yang ada di lubang mana saja di sisi pemain A, dan jika batu berakhir pada lubang yang kosong disisi pemain B, maka giliran pemain B yang bermain. Begitu seterusnya.
- k. Permainan berakhir, jika kerikil/biji-bijian habis, tidak ada yang bisa di bagikan/diisikan di lubang salah satu pemain.
- e. Penentuan pemenang dari permainan ini adalah yang memiliki kerikil/biji-bijian yang paing banyak di lubang gunung/lumbungnya, dibandingkan pemain lawan

#### **4. Kegiatan Penutup**

- a. Guru atau orang tua meminta anak untuk membantu membereskan dan merapikan kembali alat dan bahan main yang sudah digunakan bersama-sama.
- b. Guru atau orang tua mengajak anak untuk cuci tangan, toilet training, dan minum sehabis melakukan kegiatan main.
- c. Guru atau orang tua mengajak anak duduk dan menanyakan bagaimana perasaannya saat itu.

- d. Guru atau orang tua mengajak anak untuk menceritakan pengalaman asyik dan seru yang ditemukan dalam permainan Congklak.
- e. Guru atau orang tua meminta anak untuk menyebutkan bagian yang paling disukai dari permainan Congklak.
- f. Guru atau meminta anak untuk menceritakan kembali tentang permainan congklak yang telah dilakukannya
- g. Guru atau orang tua menegaskan kesimpulan dan hikmah sikap permainan congklak yang dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya jujur, sportif, tenang, sabar, ikhlas, dan lain-lain.
- h. Guru atau orang tua menginformasikan jadwal beberapa alternative permainan tradisional yang akan dilaksanakan pada hari berikutnya, memberi kesempatan memilih permainan yang akan terlebih dahulu dimainkan, atau memotivasi anak untuk memberikan gagasan tentang permainan tradisional lainnya yang diminati untuk dimainkan anak pada jadwal berikutnya.
- i. Guru atau orang tua mengajak anak untuk melakukan doa bersama setelah melakukan kegiatan.

## 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](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