



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2020

Panduan Pengguna bagi Pendidik
Pembelajaran Integrasi Permainan Tradisional
dalam Upaya Mengembangkan Sosial Emosional
Anak Usia 4-5 tahun

**PANDUAN PENGGUNAAN BAGI PENDIDIK
PEMBELAJARAN INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Pengarah:

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

Penanggung Jawab:

Hidayat, M.Pd

Tim Pengembang:

Asep Saefudin, S.Si., M.Pd

Neni Nurlaela, S.Pd

Yuyun Nurfalalah, S.Sos

Arlina, M.Pd

Kontributor:

PAUD Kujang 1 Kota Bandung

TK Tunas Harapan Kota Bandung

PAUD Aryani Kab. Cianjur

PAUD Flamboyan 2 Kab. Cianjur

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Republik Indonesia
Tahun 2020

Kata Pengantar

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan paling mendasar yang sangat strategis dalam pengembangan sumberdaya manusia (direktorat PAUD:2005) rentang usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan untuk mempengaruhi proses atau hasil pendidikan pada jenjang berikutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk mengembangkan aspek kemampuan fisik motorik, emosi, sosial emosional, dan bahasa. Salah satu aspek perkembangan yang cukup penting pada anak prasekolah adalah perkembangan sosial emosi.

Model integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosional anak usia dini di kelompok bermain yang dikembangkan merupakan model pembelajaran melalui permainan tradisional yang melibatkan kompetensi social dan emosional pada anak usia dini. Pembelajaran melalui aktivitas bermain bagi anak-anak dapat menjadi suatu proses pendidikan dan pengajaran karena mainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri.

Panduan penggunaan bagi pendidik ini disusun untuk memandu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini.

Bandung Barat, Desember 2020
Kepala PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat



DR. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd
NIP 196101261988031002

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Bab I	1
Pendahuluan	1
a. Latar Belakang	1
b. Tujuan Panduan.....	2
Bab II.....	3
Langkah-Langkah Pembelajaran	3
Kompetensi Inti	3
Kompetensi Dasar :	4
Media Pembelajaran:	4
Langkah-langkah pembelajaran:	4

Bab I

Pendahuluan

a. Latar Belakang

Model integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosional anak usia dini di kelompok bermain yang dikembangkan merupakan model pembelajaran melalui permainan tradisional yang melibatkan kompetensi social dan emosional pada anak usia dini. Pembelajaran melalui aktivitas bermain bagi anak-anak dapat menjadi suatu proses pendidikan dan pengajaran karena mainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri.

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita menelusuri makna dari permainan itu secara mendalam. Dengan permainan tradisional dapat mengembangkan aspek social emosional pada peserta didik, untuk melatih kerjasama, kekompakan and interaksi social.

Tujuan pembelajaran integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosial anak usia dini yang sejalan dengan pendapat (Durlak et al., 2011) adalah untuk:

1. Meningkatkan kesadaran diri peserta didik, manajemen diri, kesadaran sosial, hubungan, dan keterampilan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab;
2. Meningkatkan sikap dan kepercayaan peserta didik tentang diri, orang lain, dan sekolah.
3. Memberikan dasar untuk penyesuaian yang lebih baik dan kinerja akademik seperti tercermin dalam perilaku sosial yang lebih positif dan hubungan teman sebaya, lebih sedikit masalah perilaku, lebih sedikit tekanan emosional, dan peningkatan nilai dan skor.

Panduan ini merupakan langkah-langkah yang harus dilaksanakan pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini di kelompok bermain. Panduan ini di dalamnya, antara lain mencakup penjelasan mengenai:

1. Judul setiap bahan ajar dalam hal ini buku cerita;
2. Peta kompetensi masing-masing bahan ajar;
3. Langkah-langkah pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini
4. Saran penggunaan bahan ajar/buku cerita yang digunakan antara lain:
 - a) Buku cerita tentang persahabatan Bayu
 - b) Buku cerita tentang senangnya bermain
 - c) Buku cerita tentang maafkan bima
 - d) Buku Cerita Tentang amanah ampong

b. Tujuan Panduan

Tujuan panduan ini untuk memberikan informasi tentang langkah-langkah yang harus dilaksanakan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini di kelompok bermain.

Bab II

Langkah-Langkah Pembelajaran

Berdasarkan PERMENDIKBUD No 146 Tahun 2014 tentang kurikulum PAUD 2013, terdapat tiga jenis perencanaan yaitu, program semester (Promes), Rencana Pelaksanaan Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH). Pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini di kelompok bermain ini merupakan kegiatan pembelajaran yang memerlukan aktivitas fisik sehingga program pembelajaran integrasi permainan tradisional dilakukan pada saat pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik.

Pembelajaran integrasi permainan tradisional ini dapat diimplementasikan kepada peserta didik dalam situasi normal yang dilakukan oleh pendidik atau Belajar Dari Rumah yang dilakukan melalui orang tua peserta didik. Namun, dalam panduan ini disusun langkah-langkah pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini di kelompok bermain dalam situasi normal dan pendidik dapat mentransfer langkah-langkah di bawah ini sesuai kebutuhan apakah pembelajaran secara tatap muka atau dalam jaringan. Dalam hal ini, akan terdapat beberapa langkah yang tidak mesti dilakukan oleh orang tua dalam melaksanakan pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini ketika diterapkan belajar dari rumah.

Pembelajaran ini dapat dilakukan di rumah oleh orang tua peserta didik. Namun, sebelumnya pendidik melakukan sosialisasi terlebih dahulu orang tua peserta didik bagaimana pelaksanaan pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini melalui panduan orang tua dan atau video pembelajaran.

Kompetensi Inti

Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan/atau pengasuh, dan teman

Kompetensi Dasar :

- 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
- 2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
- 3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain
- 4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
- 3.14. Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
- 4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat

Media Pembelajaran:

Saran penggunaan bahan ajar/buku cerita yang digunakan antara lain:

- a) Buku cerita tentang persahabatan Bayu
- b) Buku cerita tentang senangnya bermain
- c) Buku cerita tentang maafkan bima
- d) Buku Cerita Tentang amanah ampong

Permainan Tradisional yang digunakan antara lain :

- a) Bekel
- b) Congklak
- c) Engklek
- d) Ucing Sumput (petak umpet)
- e) Boy-boyan

Langkah-langkah pembelajaran:

A. Pendahuluan

Pada tahapan awal ini, pendidik mulai mengarahkan konsentrasi anak didik pada kegiatan permainan tradisional yang akan dilakukan, sesi ini pendidik menyampaikan apersepsi berupa pengkondisian anak didik untuk dapat fokus pada kegiatan permainan tradisional seperti tujuan kegiatan permainan tradisional, mengajak anak mengenal media yang akan digunakan, dan tahapan kegiatannya.

Sesi ini langkah yang dapat dilakukan pendidik/orangtua antara lain:

1. Baris, gerak dan lagu
2. Berdoá Sebelum bermain
3. Pendidik/orang tua memberikan penjelasan materi sosial emosional melalui buku cerita.

B. Inti

Sesi kegiatan inti merupakan fokus bermain yang akan dilakukan peserta didik pada hari ini yaitu melaksanakan salah satu jenis permainan tradisional.

1. Pelaksanaan

Kegiatan	Aktivitas
Mengamati	<ul style="list-style-type: none">- Anak mengamati pendidik atau orang tua dalam memberikan contoh cara bermain permainan tradisional.- Anak bersama pendidik/orang tua atau teman sebaya atau keluarga lain untuk melakukan permainan tradisional dengan langkah sebagai berikut:<ol style="list-style-type: none">1. Bekel Permainan bekel biasanya dimainkan oleh 2-5 orang pemainan.<ul style="list-style-type: none">• Siapkan bola bekel dan 5 buah biji bekel• Peserta didik melakukan pengundian untuk menentukan urutan bermain• Permainan dilakukan dengan mengumpulkan biji bekel setelah bola bekel dilambungkan ke udara, kemudian dilanjutkan dengan mengambil kembali bola setelah satu kali pantulan bola

- Pada babak pertama, pengumpulan biji bekel dilakukan secara bertingkat. Pada babak pertama, peserta didik mengambil satu buah biji bekel pada pantulan bola pertama, mengambil 2 biji bekel pada pantulan bola ke dua, dan seterusnya
- Permainan akan berganti ke pemain berikutnya apabila tidak berhasil mengumpulkan biji bekel pada pantulan bola bekel atau muncul pelanggaran yaitu menyentuh biji bekel lain saat mencoba mengumpulkan biji bekel
- Pada babak kedua, biji bekel diatur dengan posisi menunjukkan sisi yang sama
- Pada babak ketiga, biji bekel diatur sama dengan posisi menjaluhkan sisi berbeda dari babak kedua
- Pemenang permainan ini adalah pemain pertama yang berhasil menyelesaikan setiap babak dalam permainan.

2. Congkak

Permainan congklak dimainkan oleh 2 orang peserta didik yang saling berhadapan menggunakan papan yang terbuat dari kayu atau plastic dengan ukuran 40-50 cm.

	<p>Papan tersebut lengkap dengan 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar di ke dua sisinya (kanan dan kiri).</p> <p>Cara Bermain:</p> <p>2 peserta didik bergantian untuk memilih satu lubang kecil miliknya untuk dipindahkan satu per satu ke lubang lainnya searah jarum jam, hingga biji yang di gemgamnya habis. Permainan akan berakhir ketika semua lubang kecil kosong, dan semua biji berada di lubang besar. Kemenangan ditentukan dari jumlah biji terbanyak yang berada di lubang besar masing-masing pemain.</p> <p>3. Engklek</p> <ul style="list-style-type: none">• Lempar pecahan genteng ke kontak pertama.• Mulailah perjalananmu sambil mengangkat sebelah kaki, pemain dilarang menginjak garis dan kotak yang terdapat pecahan genteng jadi awali langkah dikotak nomor 2.• Dikotak nomor 4 dan 5 kamu dapat menginjak dengan dua kaki.• Dikotak nomor 7 dan 8 kamu berbalik arah dan kembali atau kamu dapat beristirahat sejenak diarea istirahat.
--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Ambil pecahan genteng yang terdapat di area kotak nomor 1 dari area kotak nomor 2 dan bawa sampai keluar area.• Selanjutnya lempar pecahan genteng ke kotak nomor 2 dan lakukan perjalanan seperti tadi. Hal ini dilakukan sampai dengan kotak terakhir yaitu kotak 8.• Setelah selesai mengintari arena sampai kotak 8 ini saatnya memperebutkan arena permainan dengan cara melempar pecahan genteng tanpa melihat dan membalikan badan.• Apabila pecahan genteng tepat mengenai salah satu kotak didalam arena, kotak tersebut menjadi teritorial kamu. Barang siapa yang menginjak kotak tersebut kecuali kamu adalah sebuah pelanggaran. Jadi intinya pemenangnya adalah pemain yang mempunyai teritorial terbanyak. <p>4. Boy-boy an</p> <p>Seluruh pemain dibagi menjadi 2 regu, tim penjaga dan tim pelempar, tim penjaga harus menyusun pecahan genteng, tim pelempar harus merobohkan susunan genteng dari</p>
--	--

	<p>jarak 4 meter dengan menggunakan bola tenis.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>5. Ucing sumput (petak umpet)</p> <p>Pemain tidak dibatasi.</p> <p>Semua pemain harus gambreng, samapai tinggal 2 pemain, kemudian 2 pemain yang tersisa harus suit sampai 3 kali, yang kalah harus jaga gawang.</p> <p>Yang jaga, harus menutup matanya, sambil berhitung sampai 10. Pemain yang tidak menjaga gawang, harus mencari tempat untuk bersembunyi/ngumpet.</p> <p>Kalua hitungan sudah sampai ke-10, yang jaga langsung mencari para peserta yang sedang bersembunyi/ngumpet kalua ketemu satu, langsung lari dengan cepal-cepat dengan peserta itu sampai ke gawang</p>
--	---

	<p>kemudian pegang gawang sambil teriak nama peserta yang ketauan mengumpet, tandanya satu orang pemain sudah ketemu, tinggal mencari peserta lainnya yang masih bersembunyi.</p> <p>Apabila yang duluan sampai gawang adalah pemain yang ngumpet, pemain ronde satu langsung selesai, tapi yang jaga gawang di hokum harus jaga kembalipada permainan ronde berikutnya.</p>
Menanya	<ul style="list-style-type: none"> - Anak diberi kesempatan oleh pendidik untuk bertanya tentang permainan tradisional - Dalam sela perpindahan permainan, peserta didik diberi pertanyaan terkait tema yang sedang diberikan.
Menalar/Menggali Informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberi kesempatan oleh pendidik untuk menyampaikan tentang kegiatan yang sudah dilakukan. - Peserta didik diberi kesempatan oleh pendidik untuk menyampaikan cerita yang sudah disampaikan diawal sebelum melakukan permainan.
Menyimpulkan	<ul style="list-style-type: none"> - Pendidik menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul, dengan memberikan saran mengenai apa yang harus dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan.
Mengkomunikasikan	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menyebutkan kembali identitasnya

	<ul style="list-style-type: none">- Peserta didik menyebutkan kembali apa yang harus dilakukan- Peserta didik menyebutkan kembali apa yang tidak boleh dilakukan- Peserta didik bersama pendidik/orangtua menyanyikan lagu yang biasa dinyanyikan.
--	--

C. Penutup

Sesi ini merupakan bagian penutup pada kegiatan bermain (bukan kegiatan persekolahan pada hari ini). Disini pendidik PAUD berperan untuk mengingatkan, membiasakan, dan mengungkap kembali (*Recalling*).

Pada sesi ini pendidik dapat melakukan langkah sebagai berikut:

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan
3. Pendidik mengulas kembali pada buku cerita
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar, salam

D. Penilaian

Rencana penilaian dalam pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini tetap menjadi ranah pelaksanaan pendidik. Rencana penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini yaitu aspek sosial emosional. Namun, dalam pelaksanaannya pendidik dapat melakukan penilaian terhadap aspek lain seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni.

CONTOH RUBRIK PENILAIAN PERMAINAN

A. KESADARAN DIRI

No	Sub Aspek Perkembangan	Rubrik Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1	Percaya Diri	Anak belum dapat mengikuti permainan Boy-boy an	Anak dapat bermain Boy-boy an dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat bermain Boy-boy an dengan teman-temannya	Anak dapat bermain Boy-boy an dan memberikan contoh kepada teman-temannya
2	Dapat Mengakui Keunggulan Teman	Anak belum dapat mengakui keunggulan temannya	Anak dapat mengakui keunggulan temannya dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat mengakui keunggulan temannya	Anak dapat mengakui keunggulan temannya tanpa merasa disisihkan

B. TANGGUNG JAWAB

No	Sub Aspek Perkembangan	Rubrik Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1	Bermain Dengan Teman	Anak belum dapat bermain dengan teman	Anak dapat bermain dengan teman dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat bermain dengan teman-temannya	Anak dapat bermain dengan teman dan memberikan contoh kepada teman-temannya
2	Bermain Sesuai Aturan	Anak belum dapat bermain sesuai aturan	Anak dapat bermain sesuai aturan dengan	Anak dapat bermain sesuai Aturan	Anak dapat bermain sesuai aturan dan memberikan

			bimbingan Guru/Orang Tua		contoh kepada teman-temannya
3	Antusias mengikuti Permainan	Anak belum antusias mengikuti permainan	Anak dapat antusias mengikuti permainan dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat Antusias mengikuti permainan	Anak dapat Antusias mengikuti permainan dan mengajak teman nya untuk bermain

C. PRO SOSIAL

No	Sub Aspek Perkembangan	Rubrik Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1	Sabar Menunggu Giliran	Anak belum dapat menunggu giliran	Anak dapat menunggu giliran dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat menunggu giliran	Anak dapat menunggu giliran dan memberikan contoh kepada teman-temannya
2	Bermain Sesuai Aturan	Anak belum dapat bermain sesuai aturan	Anak dapat bermain sesuai aturan dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat bermain sesuai Aturan	Anak dapat bermain sesuai aturan dan memberikan contoh kepada teman-temannya
3	Dapat Mengakui Keunggulan Teman	Anak belum dapat mengakui keunggulan temannya	Anak dapat mengakui keunggulan temannya dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat mengakui keunggulan temannya	Anak dapat mengakui keunggulan temannya tanpa merasa disisihkan



Jl. Jayagiri No. 63 Kec. Lembang
Kabupaten Bandung Barat
Jawa Barat 40391

Phone: 022 2786017
Fax: 022 2787474

e-mail: pauddikmasjabar@kemdikbud.go.id



@pauddikmasjabar



@pppauddikmasjabar



PP Paud dan Dikmas Jawa Barat