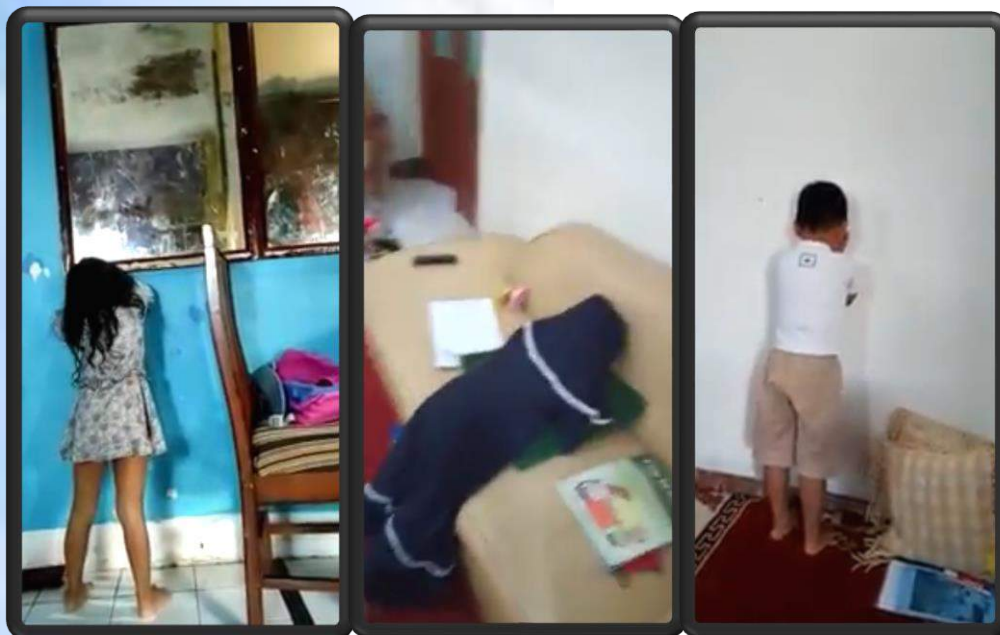


PANDUAN KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI GURU DAN ORANG TUA

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

PERMAINAN UCING SUMPUT



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

2020

Judul :
Permainan Ucing Sumput

**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 Ucing Sumput” 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 Guru 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.....	1
C. Manfaat.....	7
D. Aturan Permainan.....	9
E. Cara Menerapkan Permainan.....	10
1. Langkah Persiapan.....	10
2. Pelaksanaan.....	11
a. Langkah-langkah Permainan dan Pendampingan.....	11
b. Langkah Pendokumentasian Kegiatan.....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	19

PERMAINAN UCING SUMPUT

A. Karakteristik Permainan

1. Permainan ucing sumput artinya kucing yang bersembunyi. Permainan Ucing Sumput merupakan permainan tradisional yang memadukan gerak motoric kasar, kemampuan bersosialisasi, berstrategi, kejujuran, kesabaran dan kegembiraan.
2. Permainan ucing sumput ada di berbagai Negara, tentu saja dengan nama yang berbeda,. Di Indonesia, permainan *ucing sumput* lebih populer dengan nama *petak umpet*; *el escondite* (Spanyol), *jeude cache-cache* (Prancis), *Machboim* (Israel), *Sumbaggoggil* (Korea Selatan), *Hide and Seek* (Inggris). Bahkan di berbagai daerah di Indonesia permainan ini namanya disesuaikan dengan bahasa di daerah masing-masing, misalnya di daerah Jawa Barat (tataran Sunda) dikenal istilah ucing sumput, dan di Jawa Tengah dan Jawa Timur ada juga yang menyebutnya dengan istilah dhelikan, jethungan, dan jepungan.
3. Namun yang pasti, di berbagai tempat di dunia, permainan *ucing sumput* ini memang selalu menjadi permainan tradisional favorit anak-anak .
4. Cara bermain bermainnya sangat mudah, dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing" (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik dan bersandar ke tembok/dinding/tiang atau batang pohon, sambil berhitung dengan jumlah yang telah disepakati. Saat menghitung dan memejamkan mata, teman-teman lainnya akan bersembunyi. Si Kucing akan mencari teman-teman sampai akhirnya semua ditemukan.

B. Tujuan Permainan

Tujuan Permainan Ucing Sumput 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 mengjindari 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 Ucing Sumput 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 Ucing Sumput 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 Ucing Sumpit.

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. Permainan ini bisa dilakukan oleh minimal 3 (tiga) orang pemain anak laki-laki, anak perempuan atau campuran. Namun semakin banyak jumlah pemain, semakin menarik, meriah dan menyenangkan permainan ini bagi anak.
2. Tempat permainan bisa dilakukan di dalam maupun di luar ruangan, tergantung jumlah pemainnya. Permainan ini dilakukan di dalam ruangan, jika jumlah pemainnya minimal 3 orang, namun jika pemainnya dalam jumlah yang banyak lebih dari 3 (tiga) orang sebaiknya dilakukan diluar ruangan yang terbuka (halaman)
3. Waktu permainan yang dilakukan anak usia 4-5 tahun : 15-30 menit.
4. Alat dan bahan yang akan digunakan : tembok/dinding/tiang rumah atau batang pohon yang cukup besar.
5. Setiap anak bersedia mentaati aturan main, tidak menolak apabila menjadi "kucing", bersikap jujur, sabar, dan menuntaskan permainan atas kesepakatan bersama.
6. Permainan ini perlu diawali dengan membaca doa sebelum melakukan kegiatan.
7. Kegiatan pemanasan dalam permainan ini adalah melakukan "hompimpah"

HOMPIMPAH

**HOMPIMPAH ALAIKUM GAMBRENG
MAK IJAH PAKE BAJU ROMBENG**

8. Hompimpah adalah salah satu upaya untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing", yang berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi
9. Salah seorang yang menjadi Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau menutup matanya dengan kedua belah tangannya; Kemudian berbalik bersandar pada tiang, tembok/dinding atau batang pohon sambil berhitung dengan jumlah yang telah disepakati. Misalnya untuk pemain usia 4-5 tahun berhitung dari 1 sampai dengan 20.
10. Saat pemain yang menjadi *si Kucing* menghitung dan memejamkan mata, teman-teman lainnya akan bersembunyi.
11. Si Kucing akan mencari teman-teman sampai akhirnya semua ditemukan.
12. Jika semua pemain sudah ditemukan oleh si kucing, maka permainan diulangi kembali dari awal dengan melakukan *hompimpah*, *si Kucing* memejamkan mata sambil

menghitung, mencari dan menemukan tempat persembunyian teman-temannya.
Demikian seterusnya.

13. Permainan berakhir jika waktu bermain yang sudah ditentukan sudah berakhir.
14. Setelah selesai permainan, semua pemain bersalam-salaman sebagai ungkapan syukur dan terima kasih bahwa permainan sudah berjalan lancar dan semuanya sudah menjadi teman yang baik dan menyenangkan.
15. Semua anak melakukan “tepuk semangat”

TEPUK SEMANGAT	
PROK PROK PROK...AHA-AHA	(bertepuk tangan 3x sambil menurunkan dan merendahkan bahu serta mengangkat dua telapak tangan setinggi bahu ke arah kanan)
PROK PROK PROK...IHI-IHI	(bertepuk tangan 3x sambil menurunkan dan merendahkan bahu serta mengangkat dua telapak tangan setinggi bahu ke arah kiri)
PROK PROK PROK...UHU-UHU	(bertepuk tangan 3x sambil menurunkan dan merendahkan bahu serta mengangkat dua telapak tangan setinggi bahu ke arah kanan)
Kedua kepalan tangan diputar-putar 2x (kemudian teriakan: sambil mengangkat dua kepalan tangan kiri dan kanan ke atas) .. SEMANGAT.. !!	

16. Permainan ini diakhiri berdoa bersama setelah melakukan kegiatan.

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Langkah Persiapan

a. Tempat dan waktu

- Tentukan tempat permainan yang akan digunakan anak untuk bermain permainan tradisional ucing sumput ini apakah mau dilakukan di dalam ruangan atau diluar ruangan yang terbuka. Penentuan tempat disesuaikan dengan jumlah pemain dan kenyamanan bermain anak.
- Siapkan dan pastikan tempat yang digunakan anak untuk permainan ucing sumput 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 diseting : 15-30 menit.

b. Pemain

- Pastikan anak yang bersedia melakukan kegiatan permainan ini dalam keadaan sehat.
- Hitung jumlah anak yang bersedia melakukan permainan ini. Jumlahnya tidak perlu banyak, minimal 3 (tiga) orang. Namun semakin banyak jumlah pasangan pemain, semakin menarik, meriah dan menyenangkan bagi anak.
- Berikan kesempatan untuk mengemukakan kesediaannya untuk bermain ucing sumput dan bersama-sama menyepakati aturan mainnya. (merdeka belajar)
- Pastikan setiap anak saling mengenal satu sama lain teman-teman mainnya terlebih dahulu, agar pada saat mencari dan menemukan tempat persembunyian temannya ia dapat memanggil nama teman mainnya tersebut.
- Pastikan semua pemain bersedia menuntaskan permainan, bersedia jika menjadi *si Kucing* , dan mau menuntaskan permainan sampai watunya yang telah ditentukan berahir.

c. Alat dan Bahan

- 1) Siapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan permainan ini.
- 2) Untuk permainan Ucing Sumput Alat dan bahan yang akan digunakan : tembok/dinding/tiang rumah atau batang pohon yang cukup besar, yang akan digunakan untuk bersandar saat berbalik memejamkan mata dan berhitung sesuai dengan batas bilangan yang ditentukan bersama. Misalnya untuk hitungan permainan ucing sumput pemain usia 4-5 tahun adalah 1-20.

2. Pelaksanaan

a. Langkah-langkah Permainan dan Pendampingan

- 1) Lakukan protokol kesehatan, dengan membiasakan a 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 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.
- 5) Sebagai kegiatan pembuka, ceritakan secara spesifik kepada anak bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah Permainan *Ucing Sumput*. Yaitu salah satu permainan tradisional, 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 cerita, poster, komik, majalah, video, internet atau media social lainnya. Selanjutnya diakhir cerita, berikan pertanyaan pemantik tentang siapa tokoh, karakternya dan ajak anak menceritakan kembali cerita tersebut.
- 7) Perlihatkan video tentang cara melakukan permainan tradisional Ucing Sumput. Berikan informasi, bahwa melalui permainan ini anak dapat bermain secara asyik dan menyenangkan bersama teman-teman. Berikan pertanyaan pemantik tentang rencana yang akan dilakukan anak dalam permainan 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 pasangannya, 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 pasangannya.
- 11) Tanyakan apakah anak sudah siap untuk bermain permainan Ucing Sumpit dengan pertanyaan : "Atos siapa barudak?" Anak biasanya akan semangat menjawab : "Muhun tos siap!"
- 12) Permainan Ucing Sumpit dimulai, sebagai kegiatan inti penerapan permainan tradisional ini, yaitu dengan cara:
 - a) Kumpulkan teman sebanyak-banyaknya.
 - b) Semua anak Gambeng, sampai tinggal 2 anak, kemudian 2 anak yg tersisa harus suit sampai 3x, yg kalah jaga gawang.
 - c) Yang jaga, tutup matanya, sambil menghitung sampai 10, atau berapa pun angka yang ditetapkan.
 - d) Teman2 yg tidak berjaga, mencari tempat untuk ngumpet / sembunyi.
 - e) Kalau sudah sampai hitungan ke-10, yg jaga langsung nyari teman2nya yg ngumpet, kalau ketemu satu, langsung lari cepat2 balapan dgn temannya itu sampai ke gawang kemudian pegang gawang sambil teriak 'INGLO' tandanya satu orang sudah ketemu, tinggal cari yg lainnya.
 - f) Demikian seterusnya, permainan dilakukan secara berulang-ulang dari mulai awal bersalaman lagi sambil menyanyikan lagu Ucing Sumpit, sampai waktu bermain selama 15-30 menit (sesuai dengan waktu yang Guru atau orang tua tentukan) selesai atau berakhir
 - g) Permainan terhenti kapan saja jika ada salah satu pasangan yang tidak sama (tidak kompak seragam) dalam melakukan gerakan tepuk menepuk dalam permainan Ucing Sumpit, dan harus mengulangi permainan Ucing Sumpit ini dari mulai awal bersalaman lagi sambil menyanyikan lagu Ucing Sumpit. Demikian seterusnya. Sampai waktu permainan yang ditentukan berakhir.

- h) Setiap pemain yang sudah menuntaskan permainan sampai waktu yang ditentukan berakhir, dapat bersalaman sambil mengucapkan terima kasih karena temannya sudah menjadi pasangan mainnya yang baik dan sopan.
 - i) Tidak ada penentuan pemenang dalam permainan Ucing Sumput ini jika hanya dimainkan oleh 2 (dua) orang atau sepasang. Namun apabila dimainkan oleh beberapa pasang pemain, pemenangnya adalah yang tidak pernah melakukan kesalahan atau pasangan tersebut sangat kompak dan seragam dalam menyanyikan lagu dan melakukan gerakan tepuk menepuk Ucing Sumput.
- 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 Ucing Sumput. 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 bicara, sopan dalam bersikap dan melakukan perilaku positif lainnya.
- 15) Ajak anak untuk saling mengajukan dan menjawab 1 (satu) pertanyaan teman mainnya secara bergantian. Pertanyaan yang diajukan diharapkan berbeda-beda agar anak dapat berfikir, memecahkan masalah, dan memiliki kosakata yang lebih banyak. (jika diperlukan). Selain itu, pertanyaan dan jawaban anak ini dapat menunjukkan kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan, pengalaman, bersikap, berbahasa, bersosialisasi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.
- 16) Jika waktu permainan telah habis, ajak anak untuk bersama-sama membersihkan dan merapikan kembali tempat yang sudah digunakan untuk bersembunyi agar dalam kondisi rapih dan bersih kembali.
- 17) Ajak anak untuk melakukan kembali protokol kesehatan mencuci tangan dengan cara yang benar menggunakan sabun dan air mengalir, ingatkan selalu memakai masker (jika di masa pandemic covid-19), menjaga jarak dengan

teman dan menghindari kerumunan. Kemudian persilakan anak toilet training sebelum berkumpul mengahiri kegiatan.

- 18) Sebagai bagian ahir kegiatan, ajak anak untuk duduk berkumpul dan beristirahat sambil menanyakan bagaimana perasaannya sekarang setelah melakukan permainan.
- 19) Ajak masing-masing anak untuk :
 - a) Menceritakan kembali tentang permainan Ucing Sumput yang telah dilakukannya
 - b) Menceritakan pengalaman asyik dan seru yang ditemukan dalam permainan Ucing Sumput.
 - c) Menyebutkan bagian yang paling disukai anak dari permainan Ucing Sumput.
- 20) 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.
- 21) Ajak anak untuk melakukan “tepuk semangat” sebagai ungkapan anak masih tetap semangat dan ceria.

TEPUK SEMANGAT

PROK PROK PROK...AHA-AHA	(bertepuk tangan 3x sambil menurunkan dan merendahkan bahu serta mengangkat dua telapak tangan setinggi bahu ke arah kanan)
PROK PROK PROK...IHI-IHI	(bertepuk tangan 3x sambil menurunkan dan merendahkan bahu serta mengangkat dua telapak tangan setinggi bahu ke arah kii)
PROK PROK PROK...UHU-UHU	(bertepuk tangan 3x sambil menurunkan dan merendahkan bahu serta mengangkat dua telapak tangan setinggi bahu ke arah kanan)
Kedua kepalan tangan	diputar-putar 2x (kemudian teriakan: sambil mengangkat dua kepalan tangan kiri dan kanan ke atas) .. SEMANGAT.. !!

- 22) Berikan kesimpulan dan hikmah sikap permainan Ucing Sumput yang dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya jujur, sportif, sabar, ikhlas, dan lain-lain.
- 23) Sebagai kegiatan penutup, ajak anak yang membacakan doa bersama-sama sebagai ungkapan rasa syukur sudah melakukan permainan dengan lancar, sehat dan selamat. Doa yang dibacakan anak disesuaikan dengan agama dan kepercayaannya.
- 24) Ajak anak makan bersama dengan penuh kehangatan, perhatian, dan kasih sayang. Pastikan anak selalu makan makanan yang sehat dan bergizi.
- 25) 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 ucing sumput 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 Ucing Sumput 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 menentukan tempat yang akan digunakan.
- 8) Anak sedang meneriakkan jawaban dari pertanyaan: "Are You ready?... Yes I am ready" ..
- 9) Anak sedang melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang kan menjadi si kucing.
- 10) Anak sedang melakukan setiap langkah dari serangkaian kegiatan dalam permainan Ucing Sumput, terutama ekspresi dan sikapnya saat :
 - a) *Si kucing* sedang memejamkan atau menutup matanya, berbalik menhadap dan bersandar pada tembok/dinding/tiang atau batang pohong (yang sdh disepakati bersama) sambil menghitung dengan bilangan yang sudah ditentukan.
 - b) *Si kucing* sedang sibuk mencari tempat pesembunyian temannya kesana kemari
 - c) *Si kucing* sudah menemukan tempat persembunyian temn-temannya
 - d) Berbagai ekspresi anak saat melakukan permainan Ucing Sumput
 - e) Anak sedang bersalaman sambil mengucapkan terima kasih pada pasangannya setelah selesai bermain karena mereka sudah menuntaskan dan menjadi teman yang baik selama permainan
- 11) Anak sedang membantu membersihkan dan merapikan tempat yang sudah digunakan bermain.
- 12) Anak sedang melakukan protokol kesehatan sesudah bermain, seperti pose sedang mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, memakai masker, menjaga jarak dan menghindari kerumunan
- 13) Anak sedang menceritakan pengalaman mainnya kepada Guru atau orang tua.
- 14) Anak sedang melakukan tepuk berpola "Tepuk Semangat"
- 15) Anak sedang Anak sedang berdoa setelah melakukan kegiatan permainan

16) Anak sedang makan dan beristirahat

17) Anak sedang memberikan gagasan ketika diberikan informasi tentang rencana kegiatan permainan tradisional lain di hari berikutnya untuk dimainkan anak

F. Tindak lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pengembangan nilai-nilai sikap sosial dan emosional pada anak, yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran, melalui permainan tradisional Ucing Sumput ini adalah:

1. Guru membuat rekomendasi tentang tindak lanjut penanaman dan pengembangan nilai-nilai sikap sosial emosional yang harus dilakukan lembaga, guru, orang tua dan anak
2. Guru membuat perencanaan pembelajaran sebagai upaya stimulasi lanjutan untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan anak serta upaya penguatan karakter kemandirian dan gotong royong anak dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dan di rumah
3. Guru melakukan pengulangan permainan tradisional ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, contohnya pada kegiatan motorik kasar/ olah tubuh/senam/ gerak dan lagu.
4. Mengajak orang tua untuk ikut membantu anak memainkan permainan Ucing Sumput di rumah atau di lingkungan terdekatnya masing-masing.

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