



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

MODEL

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD (Untuk Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD)





**KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

MODEL
PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(Untuk Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD)

TAHUN 2018

MODEL

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD

(Untuk Pengembangan Bahasa
Berwawasan *Education for Sustainable Development.*)

Pengarah

Dr. Bambang Winarji

Penanggung Jawab

Drs. Hidayat, M.Pd.

Narasumber

Dr. Rudiyanto, M.Si.
Dr. Muhammad Zaini Alif

Tim Pengembang

Sriwahyuningsih M.Pd
Sri Lilis Herlianty, SP,M.Si
Farhan Yamin, S.E.

Kontributor:

PAUD Bunda Asuh Nanda Kota Bandung
TK IT Pelopor Kabupaten Bandung
PAUD Bunda Asuh Nanda Kabupaten Bandungi



Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS

PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

Tahun 2018

LEMBAR PENGESAHAN

Disetujui dan Disahkan oleh Narasumber

Dr. Rudiyanto, MSi.

Dr. Muhamad Zaini Alif

Mengetahui,
Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat,

Dr. Bambang Winarji
NIP. 196101261988031002

ABSTRAK

Model Permainan Tradisional Pra SD (Pengembangan Bahasa yang Berwawasan *Eductional Sustainable Development/ESD*)

Permainan tradisional bagi anak usia dini banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Materi, proses, dan fungsi yang dimiliki permainan tradisional juga merupakan media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Selain itu hal yang penting bahwa permainan tradisional mampu memberikan unsur pendidikan pada anak dengan biaya murah dan hasil yang memuaskan.

Saat ini permainan tradisional telah digunakan oleh sebagian pendidik PAUD di lapangan dalam kegiatan pembelajaran, namun belum optimal. Beberapa fakta yang ditemukan di lapangan sebagai berikut (1) penerapan permainan tradisional sangat disukai peserta didik PAUD, namun berdasarkan aturan permainan, cara memainkan, dan kemampuan untuk memainkan, tidak semua permainan tradisional Jawa Barat sesuai untuk diterapkan pada anak usia dini; (2) penerapan permainan tradisional pada PAUD dapat membuat anak senang, mengembangkan fisik anak, konsentrasi, kreatifitas, menumbuhkan berbagai karakter positif, mengembangkan kemampuan literacy dan seni; (3) informasi tentang ragam permainan tradisional yang dimiliki para pendidik PAUD sangat terbatas pada pengalaman mereka masa kecil, juga sangat kurang pemahaman terkait filosofi dari permainan tradisional tersebut; (4) penerapan permainan tradisional di lembaga PAUD umumnya tidak terprogram dan belum difokuskan pada tujuan untuk mencapai perkembangan anak usia dini.

Diperlukan sebuah cara untuk menggunakan permainan tradisional dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak melalui pembelajaran secara terprogram. Model Permainan Tradisional Pra SD merupakan salah satu upaya untuk memberikan acuan pembelajaran pengembangan bahasa dan penumbuhan karakter positif yang berwawasan ESD bagi anak usia 5-6 tahun.

Perangkat model yang dihasilkan yaitu naskah Model Permainan Tradisional Berwawasan ESD, Panduan permainan tradisional dalam bentuk CD, Panduan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran (bentuk CD), sebagai acuan bagi pendidik menerapkan dalam pembelajaran.

Kegiatan pengembangan uji coba model ini dilakukan di tiga lokasi yaitu PAUD Bunda Asuh Nanda Kota Bandung, TK Alam Pelopor Kabupaten Bandung, dan PAUD Bunda Asuh Nanda Kabupaten Bandung. Metode yang digunakan action research.

Berdasarkan hasil uji coba, keunggulan model Permainan tradisional Pra SD adalah: (1) disukai anak karena menyenangkan dan tidak membuat anak bosan; (2) dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia; (3) dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan karakter positif; (4) sebagai media pembelajaran yang murah; (5) Kemudahan orang tua untuk menindaklanjuti dan memotivasi di rumah; (6) dapat dimodifikasi sesuai karakteristik daerah; (7) melestarikan budaya.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya kami dapat menyelesaikan penyusunan Model Permainan Tradisional Pra SD.

Model ini sebagai acuan bagi pendidik khususnya dalam menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk pengembangan bahasa dan pengembangan karakter yang berwawasan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. Melalui model ini, penggunaan permainan tradisional tidak hanya untuk membuat anak senang tetapi lebih dari itu, dapat berkontribusi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak melalui kegiatan main yang dirancang dalam rangkaian pembelajaran, yang secara ekonomi murah dan tersedia di lingkungan disekitar. Sekaligus kehadiran model ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya pelestarian budaya sejak dini.

Semoga karya ini dapat bermanfaat, dan kepada semua pihak yang telah membantu, kami ucapkan terima kasih.

Lembang, 30 November 2018
Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

Dr. Bambang Winardji
NIP. 196101261988031002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
Bagian 1. PENDAHULUAN	1
A. Mengapa Model Permainan Tradisional penting bagi Anak Usia Dini?.....	1
B. Apa Tujuan Model Permainan Tradisional Pra SD?.....	4
C. Apa Kegunaan Model Permainan Tradisional Pra SD?.....	4
D. Siapa yang dapat Menggunakan Model Permainan Tradisional Pra SD?.....	5
Bagian 2 MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD	7
A. Apa yang Dimaksud Model Model Permainan Tradisional Pra SD?.....	7
B. Bagaimana Spesifikasi Model Model Permainan Tradisional Pra SD?.....	9
C. Apa saja yang harus diperhatikan pendidik dalam menerapkan model Permainan Tradisional Pra SD?.....	10
Bagian 3. LANGKAH-LANGKAH PENERAPAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD DALAM PEMBELAJARAN	11
A. Bagaimana Persiapan Menerapkan Model?.....	11
B. Bagaimana Pelaksanaan Penerapan Model?.....	20
C. Bagaimana Penilaian Hasil Pembelajaran?.....	26
Bagian 4. KEUNGGULAN, KETERBATASAN, PRASYARAT PENERAPAN	29
A. Apa Keterbatasan Model ?.....	29
B. Apa Prasyarat Penerapan Model?	29
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Tete mute.....	1
Gambar 2. Permainan Kukuyaan.....	2
Gambar 3. Model Permainan Tradisional Pra SD.....	7
Gambar 4. Macam-macam Permainan Tradisional Anak Usia Dini.....	9
Gambar 5. Kegiatan Main pada penerapan permainan Cingciripit dalam pembelajaran.....	13
Gambar 6. Bahan dan Alat yang Digunakan untuk Pembelajaran dengan Permainan Cingciripit.....	18
Gambar 7. Bermain Cingciripit.....	18
Gambar 8. Bercerita pada tahap pembukaan.....	20
Gambar 9. Menggali Kosa Kata.....	20
Gambar 10. Bermain Paparahuan.....	20
Gambar 11. Kegiatan Main Membuat Kukuyaan, dan Bermain Kukuyaan pada sub tema Kukuyaan..	22

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Identifikasi Unsur dalam Permainan Cingciripit...	11
Tabel 2.	Kegiatan Main dan Media/Alat yang Digunakan pada Permainan Cingciripit.....	14
Tabel 3.	Pemetaan Kegiatan Harian dalam RPPM Tema Permainan Tradisional Jawa Barat	15



bagian



PENDAHULUAN

BAGIAN 1

PENDAHULUAN

A. MENGAPA MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD PENTING ?

Anak Usia dini merupakan masa di mana perkembangan otak manusia mengalami perkembangan yang sangat pesat, dan masa ini akan menjadi penentu bagi fase perkembangan selanjutnya. Perkembangan otak ini akan berkembang dengan baik apabila diberi stimulasi dan pendidikan yang tepat melalui bermain. Salah satu aktifitas bermain tersebut adalah permainan tradisional.

Menurut Sujarno (2010: 148), permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolah raga dan sebagai sarana untuk berlatih hidup sopan dan terampil dalam bermasyarakat. Selain itu permainan tradisional juga dikenal sebagai kegiatan yang reaktif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial (Sukirman Dharmamulya, dkk, 2010: 19). Permainan tradisional, selain dapat menyenangkan hati anak, gerakan dan aturan yang terdapat di dalamnya juga dapat menanamkan dan melatih kesatriaian (sportivitas), kerjasama (solidaritas), kebersamaan, keuletan dan



Gambar 1. Permainan Tete Mute

ketekunan, kedisiplinan, etika, kejujuran, kemandirian, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, secara tidak langsung permainan tradisional dapat pula memberikan sumbangan yang berarti dalam penumbuhan karakter seorang anak. Karakter tersebut sangat penting untuk membentuk kepribadian anak dalam mendukung keberlangsungan dan keharmonisan kehidupan manusia dan lingkungannya dimasa datang.



Gambar 2. Permainan Kukuyaan

Permainan tradisional bagi anak usia dini banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial

emosional, bahasa dan seni.

Menurut Dharmamulya (1991) bahwa nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional, baik dalam gerakan permainannya maupun dalam tembang, syair lagunya mengandung beberapa unsur nilai budaya dan mengandung unsur senang bagi yang memainkannya, dan rasa senang itu dapat diwujudkan sebagai suatu kesempatan baik menuju kemajuan. Materi, proses, dan fungsi yang dimiliki permainan tradisional juga merupakan media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak.

Selain itu hal yang penting bahwa permainan tradisional mampu memberikan unsur pendidikan pada anak dengan biaya murah dan hasil yang memuaskan.

Saat ini permainan tradisional telah digunakan oleh sebagian pendidik PAUD di lapangan dalam kegiatan pembelajaran, namun berdasarkan hasil identifikasi penerapan permainan tradisional pada PAUD masih belum optimal. Beberapa fakta yang ditemukan dilapangan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan tradisional sangat disukai peserta didik PAUD, namun berdasarkan aturan permainan, cara memainkan, dan kemampuan untuk memainkan, tidak semua permainan tradisional Jawa Barat sesuai untuk diterapkan pada anak usia dini.
2. Penerapan permainan tradisional pada PAUD dapat membuat anak senang, mengembangkan fisik anak, konsentrasi, kreatifitas, menumbuhkan berbagai karakter positif, mengembangkan kemampuan literacy dan seni
3. Informasi tentang ragam permainan tradisional yang dimiliki para pendidik PAUD sangat terbatas pada pengalaman mereka masa kecil, juga sangat kurang pemahaman terkait filosofi dari permainan tradisional tersebut.
4. Penerapan permainan tradisional di lembaga PAUD umumnya tidak terprogram dan belum difokuskan pada tujuan untuk mencapai perkembangan anak usia dini.

Untuk itu model Permainan Tradisional Pra SD ini hadir sebagai acuan bagi pendidik dalam menerapkan permainan tradisional untuk

pengembangan kemampuan bahasa anak dan pengembangan karakter yang berorientasi pada pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan.

B. APA TUJUAN MODEL 'PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD' ?

1. Tujuan Umum

Menyediakan acuan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk pengembangan bahasa berwawasan ESD Bagi anak Pra SD.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengembangkan kemampuan berbahasa anak pra SD melalui penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran
- b. Menumbuhkan karakter yang membangun pola pikir pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (ESD) melalui penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran
- c. Upaya pelestarian budaya sejak dini

C. APA KEGUNAAN MODEL 'PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD' ?

Kegunaan model, sebagai berikut :

1. Acuan pendidik menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran bagi anak Pra SD
2. Media belajar yang menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak yang tidak mengabaikan pengembangan aspek lainnya.

3. Media belajar untuk menumbuhkan karakter yang membangun pola pikir pendidikan untuk pembangunan yang berkelanjutan
4. Media belajar yang mendukung pelestarian budaya

D. SIAPA YANG DAPAT MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD?

1. Pendidik PAUD

- a. Untuk memandu kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional
- b. Menyediakan lingkungan untuk pengembangan bahasa bagi anak Pra SD
- c. Menumbuhkan karakter yang membangun pola pikir pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (ESD) bagi anak Pra SD

2. Bagi Pengelola

- a. Untuk mendukung dalam memfasilitasi lingkungan keberaksaraan bagi AUD yang menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran
- d. Untuk mendukung dalam memfasilitasi penumbuhan karakter yang membangun pola pikir pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (ESD) yang menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran

3. Bagi Pembina PAUD

- a. Melakukan pembinaan terhadap pendidik PAUD dalam menggunakan Permainan Tradisional pada pembelajaran bagi anak pra SD
- b. Melakukukan pembinaan sebgai upaya pelestarian budaya



2

bagian

MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD

BAGIAN 2

MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD UNTUK PENGEMBANGAN BAHASA BERWAWASAN ESD

A. APA YANG DIMAKSUD DENGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD?

Model Permainan Tradisional Pra SD adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional sebagai media untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, serta mengembangkan karakter yang berorientasi pada pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan.

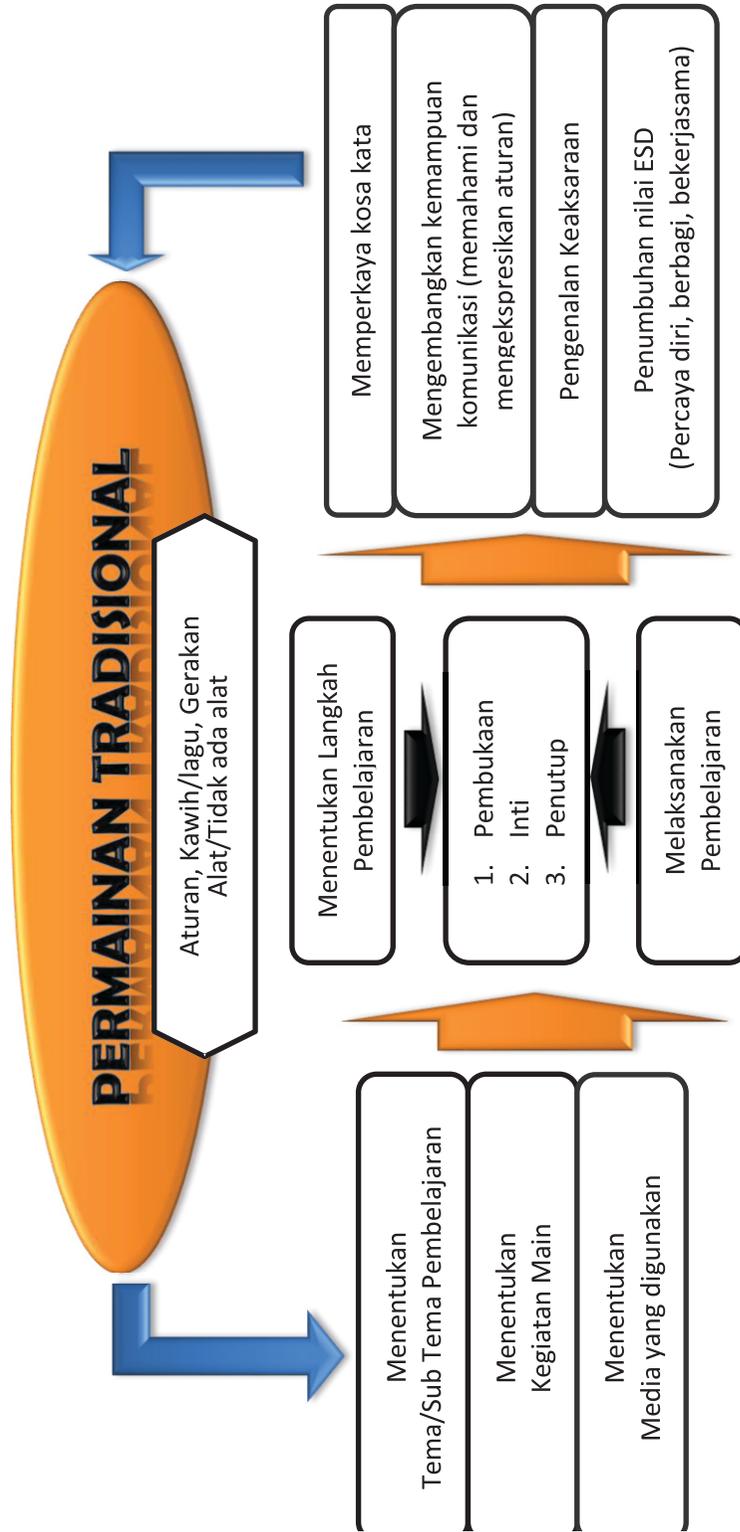
Aspek perkembangan anak yang menjadi fokus tujuan Model Permainan Tradisional Pra SD adalah pengembangan kemampuan bahasa, yaitu (1) memperkaya kosa kata anak; (2) mengembangkan kemampuan komunikasi (memahami dan mengekspresikan aturan); dan (3) Pengenalan Keaksaraan, sedangkan pengembangan sosial emosional, meliputi Penumbuhan karakter percaya diri, berbagi dan kerjasama. Pada pelaksanaan pembelajarannya, pengembangan kedua aspek diatas tidak terlepas dari pengembangan aspek yang lainnya.

Sebagai media dalam pembelajaran, permainan tradisional berperan sebagai acuan untuk:

1. Menentukan tema atau sub tema pembelajaran
2. Menentukan kegiatan main yang akan dilakukan
3. Menentukan alat dan bahan yang diperlukan pada kegiatan main.

Ketiga peran permainan tradisional tersebut akan menentukan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.

**GAMBAR 3. MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(Untuk Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD)**



B. BAGAIMANA SPESIFIKASI MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD?

Spesifikasi model permainan tradisional Pra SD sebagai berikut:

1. Kriteria sasaran, yaitu anak usia 5-6 tahun
2. Kriteria permainan tradisional yang digunakan:
 - a. Sesuai untuk anak usia dini dari sisi materi, dan gerakan/proses memainkannya
 - b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak (ada aturan main yang digunakan).
 - c. Berfungsi untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak dalam menumbuhkan karakter percaya diri, berbagi, dan bekerjasama
 - d. Dilakukan minimal 2 orang
3. Perangkat model yang digunakan:
 - a. Naskah model Permainan Tradisional.
 - b. CD cara melakukan permainan tradisional dilengkapi Panduan cara memainkan Permainan Tradisional (contoh).
 - c. CD cara menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran dilengkapi panduan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran (contoh).

C. APA SAJA YANG HARUS DIPERHATIKAN PENDIDIK DALAM MENERAPKAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD?

1. Pendidik memahami filosofi permainan tradisional yang akan digunakan
2. Pendidik dapat mempraktekkan cara memainkan permainan tradisional yang akan digunakan
3. Permainan tradisional yang akan digunakan harus sesuai dengan perkembangan anak usia dini
4. Permainan tradisional yang digunakan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
5. Permainan dilakukan minimal oleh 2 orang peserta
6. Permainan diterapkan berulang-ulang untuk menumbuhkan karakter agar menjadi kebiasaan bagi anak



Gambar 4. Macam-Macam Permainan Tradisional Pra SD



bagian

3

LANGKAH-LANGKAH PENERAPAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD DALAM PEMBELAJARAN

BAGIAN 3

LANGKAH-LANGKAH PENERAPAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD DALAM PEMBELAJARAN

A. BAGAIMANA PERSIAPAN PENERAPAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD?

Langkah-langkah yang harus dilakukan pada tahap persiapan penggunaan permainan tradisional pra SD dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi permainan yang akan digunakan dan sesuai dengan anak pra SD. Identifikasi didasarkan pada:
 - a. Kesesuaian untuk anak usia dini dari sisi materi, dan gerakan /proses memainkannya
 - b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak (ada aturan main yang digunakan).
 - c. Berfungsi untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak dalam menumbuhkan karakter percaya diri, berbagi, dan bekerjasama
 - d. Dilakukan minimal 2 orang

Contoh beberapa permainan tradisional Jawa Barat yang telah dianggap sesuai dengan kriteria diatas berdasarkan hasil identifikasi, diantaranya:

- | | |
|----------------|--------------------|
| a. Cingciripit | g. Momonyetan |
| b. Oray-orayan | h. Paparahuan |
| c. Huhuian | i. Peupeusingan |
| d. Surser | j. Salam sabrang |
| e. Kukuyaan | k. Ayang-ayanggung |
| f. Tetemute | l. Sasalimpetan |

2. Menetapkan tujuan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional pra SD

Dalam model ini tujuan difokuskan pada pengembangan bahasa dan sosial emosional anak. Tujuan ini yang menjadi acuan untuk menentukan kegiatan main yang dirancang.

3. Menentukan tema/subtema

Permainan tradisional dapat menjadi tema besar, dengan subtema judul-judul permainan tradisional yang akan digunakan pada tema tersebut. Tema besar dapat dicantumkan sebagai tema yang dirancang pada RPPM, Sedangkan judul-judul permainan tradisional yang dipilih dapat menjadi sub tema yang ditetapkan pada setiap pertemuan (RPPH).

Dalam merancang RPPH, dapat dilakukan terlebih dahulu dengan mengidentifikasi unsur-unsur dalam permainan tradisional yang akan digunakan, seperti apa kawihnya/lagunya, gerakannya, prosesnya/cara memainkannya, alat dan bahan yang digunakan, serta fungsinya bagi aspek perkembangan anak usia dini. Sebagai contoh identifikasi “Permainan Cingciripit”

Tabel 1. Identifikasi Unsur dalam Permainan Cingciripit

No	Aspek Yang Diidentifikasi	Hasil Identifikasi Aspek
1	Kawih/lagu	‘Cing ciripit’ Cingciripit ..tulung bajing kacapit Kacapit ku bulu parae, bulu parae seuseukeutna..jol wadalang mawa wayang jek..jek..nong

No	Aspek Yang Diidentifikasi	Hasil Identifikasi Aspek
2	Gerakan	Anak duduk/berdiri berkeliling. Guru membuka satu telapak tangan dan meletakkannya ditengah-tengah anak-anak. Telunjuk tangan kanan setiap anak diletakkan diatas telapak tangan guru. Bernyanyi bersama lagu cingciripit. Saat ...jek jek nong ...guru menangkap telunjuk anak dengan menutup telapak tangan, dan anak berusaha menghindar dari tangkapan telapak tangan guru
3	Cara memainkan	Miminal dilakukan 3 orang, lebih banyak lebih menarik
4	Alat Bahan	Tangan, jari tangan, telapak tangan, mata, telinga, mulut, kaki (angota tubuh), dan lain-lain
5	Fungsi	Dapat mengembangkan aspek Nilai Agama dan Moral (jujur), motorik halus (gerakan jari tangan), kognitif, sosial emosional (percaya diri, berbagi peran, konsentrasi, kerjasama dalam mempraktekkan permainan), bahasa (memahami dan mengikuti aturan, keaksaraan), seni (kawih/lagu)

4. Menentukan kegiatan main

Berdasarkan hasil identifikasi diatas dapat dilihat gerakan permainan cingciripit menggunakan alat terutama bagian-bagian dari tubuh (khususnya tangan dan jari tangan), karena itu alternatif kegiatan main dapat difokuskan dengan berbagai aktifitas yang menggunakan tangan dan jari-jari tangan. Hal yang harus diperhatikan dalam menentukan kegiatan main, memilih kegiatan main yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak (memperkaya kosa kata, memahami aturan, mempraktekkan aturan, keaksaraan awal) dan mengembangkan aspek sosial emosional (percaya diri, berbagi, dan bekerjasama), dengan tidak mengabaikan pengembangan aspek yang lainnya. Beberapa alternatif kegiatan main yang dapat dirancang, misalnya:

- a. Bermain cingciripit
- b. Bercerita (untuk mengembangkan kemampuan bahasa)
- c. Menjepit
- d. Cabut kata dan menulis
- e. Mengecap membentuk daun pada tangkai tanaman dengan menggunakan jari
- f. Mencocokkan angka dengan gambar, dan lain-lain



Gambar 5. Kegiatan Main Pada Penerapan Permainan Cingciripit Dalam Pembelajaran

- Menentukan media atau alat dan bahan yang digunakan pada kegiatan main

Media yang digunakan pada setiap kegiatan main, ditentukan setelah terancang kegiatan main yang ditetapkan (tabel 2).

Tabel 2. Kegiatan Main Dan Media/Alat Yang Digunakan Pada Permainan Cingciripit

Kegiatan Main	Media/alat/bahan
Bermain cingciripit	Anggota tubuh
Bercerita	Buku cerita
Menjepit	Penjepit (misal penjepit jemuran)
Cabut kata dan menulis	Kertas dan benang, gunting
Puzzle wayang	Kertas karton, gunting

Kegiatan Main	Media/alat/bahan
Mencocokkan angka	Gambar , kertas, spidol/diprint
Mencap	Tulang daun pisang, tinta, kertas

6. Merancang penerapan model permainan tradisional pra SD dalam pembelajaran

Pada tahap ini pendidik menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan dengan menggunakan permainan tradisional yang telah dipilih. Langkah-langkah tersebut disusun berdasarkan hasil penentuan tujuan, penentuan kegiatan main, dan penentuan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan main, selanjutnya dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Harian (RPPH).

a. RPPM

Contoh pemetaan RPPM dengan tema “Permainan Tradisional Jawa Barat”

**Tabel 3. Pemetaan Kegiatan Harian dalam RPPM
Tema Permainan Tradisional Jawa Barat**

Hari	RENCANA KEGIATAN
Pertemuan 1	<u>‘CINGCIRIPIT</u> <ol style="list-style-type: none">1. Bermain Cingciripit2. Bercerita3. Menjepit4. Mengecap dengan jari , membuat daun pada tangkai tanaman5. Cabut kata dan Menulis6. Mencocokkan angka dengan jumlah orang
Pertemuan 2	<u>KUKUYAAN</u> <ol style="list-style-type: none">1. Bercerita2. Memberi makan kura-kura3. Bermain kukuyaan4. Menggambar kura-kura dengan arang5. Membuat kura-kura dari sarung6. Membuat kura-kura dari tanah liat
Pertemuan 3	<u>PAPARAHUAN</u> <ol style="list-style-type: none">1. Bercerita fungsi perahu, dan macam-macam perahu2. Origami perahu dari kertas3. Mewarnai perahu4. Bermain peran paparahuan i5. Memainkan perahu diatas air
Pertemuan 4	<u>HUHUIAN</u> <ol style="list-style-type: none">1. Bercerita tentang tanaman hui dan manfaatnya2. Menguliti ubi3. Menghancurkan ubi dengan ulekan4. Membuat lobi-lobi5. Menulis nama sendiri

Hari	RENCANA KEGIATAN
Pertemuan 5	<u>PEUPEUSINGAN</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita tentang peusing 2. Bermain peupeusingan 3. Menulis diatas pasir tulisan peusing 4. Mencari huruf yang hilang 5. Kolase : mengisi gambar peusing dengan potongan daun kering
Pertemuan 6	<u>MOMONYETAN</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita tentang monyet 2. Membuat ekor monyet dari sarung dan balapan menangkap ekor monyet 4. Menghitung jumlah monyet pada gambar 5. Mencari huruf yang hilang pada tulisan “Monyet”, “Ekor”, “Kandang” 6. Membuat kandang monyet dari balok
Pertemuan 7	<u>ORAY-ORAYAN</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita ciri-ciri 2. Bermain oray-orayan 3. Membuat ular dari kertas 4. Membuat ular dari playdough 5. Mencari huruf awalan yang sama dengan kata ular 6. Meronce tutup botol
Puncak Tema	PAGELARAN PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT

b. RPPH

RPPM dijabarkan kedalam tiap pertemuan menjadi RPPH. RPPH disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai contoh penjabaran kedalam langkah-langkah pembelajaran untuk sub tema “Permainan Cingciripit”.

Langkah Kegiatan:

1. Bermain cingciripit, dan mengamati bagian tubuh yang digunakan untuk bermain cingciripit
2. Menyepakati peraturan pada saat dan setelah kegiatan main
3. Bercerita tentang permainan cingciripit dengan menggunakan media gambar (cerita terkait alat tubuh yang terlibat dalam memainkan cingciripit, dan cara memainkannya)
4. Menggali kosa kata tentang “bagian tubuh apa saja yang digunakan untuk memainkan permainan cingciripit?”
5. Memainkan permainan disetiap area kegiatan main yang telah disiapkan pendidik (eksplorasi)
 - a. Kegiatan 1: Menjepit dengan menggunakan penjepit
 - b. Kegiatan 2: Mengecap dengan jari, membuat daun pada gambar tangkai tanaman
 - c. Kegiatan 3: Cabut kata dan Menulis
 - d. Kegiatan 4: Menarik Garis , mencocokkan angka dengan jumlah orang
6. Mengkomunikasikan pada guru tentang kegiatan main yang sudah dilakukan anak

Selanjutnya langkah kegiatan ini dapat dirinci lebih detail pada RPPH. Contoh RPPH Permainan Cingciripit terlampir.

B. BAGAIMANA PELAKSANAAN PENERAPANNYA ?

1. Penyiapan pijakan lingkungan

Pada tahap ini pendidik menyiapkan media-media yang telah ditetapkan pada setiap kegiatan main yang akan dilakukan. Contoh penyiapan pijakan lingkungan “Permainan Cingciripit”



Gambar 6. Bahan dan alat yang digunakan untuk pembelajaran dengan permainan cingciripit

2. Pembukaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan:

- a. Membangun minat anak agar anak siap bermain pada kegiatan inti
- b. Melakukan kegiatan olah raga dengan memainkan permainan tradisional yang akan diberikan pada tema yang telah ditetapkan. Kegiatan ini dapat dilakukan pada saat motorik

kasar sebelum masuk kelas, dan dapat diulang pada awal kegiatan pembelajaran di dalam kelas.



Gambar 7. Bermain Cingciripit

- c. Mengenalkan materi pembelajaran
- d. Berdiskusi tentang permainan cingciripit, bagian-bagian tubuh mana saja yang terlibat, karakter yang diperlukan agar permainan cingciripit dapat dilakukan dengan benar

Pada tahap pembukaan ini pendidik berusaha mengajak anak agar tertarik, meniru serta melakukan permainan tradisional yang akan dipraktekkan peserta untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan penumbuhan karakter ESD. Pada tahap memainkan permainan pendidik menumbuhkan karakter ESD seperti percaya diri bahwa mereka mampu mempraktekkan permainan tersebut, berbagi peran dan bekerjasama saat mempraktekkan permainan tradisional.

Contoh:

Kegiatan pembukaan pada subtema “Permainan Cingciripit”

1. Doa sebelum belajar
2. Memainkan permainan cingciripit, sambil mengamati bagian tubuh yang digunakan untuk bermain cingciripit
3. Membacakan buku cerita
4. Menyepakati aturan main
5. Berdiskusi tentang permainan cingciripit, bagian-bagian tubuh mana saja yang terlibat, karakter yang diperlukan agar permainan cingciripit dapat dilakukan dengan benar

3. Inti

Pada tahap ini diawali dengan pengamatan melalui cerita atau penerapan permainan. Sebagai contoh pada permainan cingciripit anak diajak untuk membaca bersama-sama permainan cingciripit, selanjutnya mengamati alat tubuh yang digunakan dalam melakukan permainan cingciripit. Dilanjutkan diskusi hasil pengamatan dan cerita yang dibaca bersama.



Gambar 8. Bercerita



**Gambar 9. Diskusi Hasil
Pengamatan Cerita**

Setelah itu anak diajak untuk melakukan, aktifitas pengamatan, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengasosiasi pada kegiatan main yang telah disiapkan pendidik. Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk bereksplorasi lebih jauh dengan menggunakan berbagai alat indra. Eksplorasi dilakukan dengan memberi kesempatan untuk berkembangnya berbagai aspek perkembangan khususnya pengembangan bahasa, dan sosial emosional. Pada tahap ini permainan tradisional bisa digunakan juga sebagai salah satu kegiatan main yang dirancang.



Gambar 10. Bermain Paparahuan

Untuk pengembangan bahasa melalui tahap bercerita pada setiap penyampaian subtema yang dilakukan. Dorong anak untuk dapat menguasai lebih banyak kosa kata untuk membekali kemampuan komunikasinya terutama dalam memahami dan mengungkapkan aturan permainan tradisional yang digunakan.

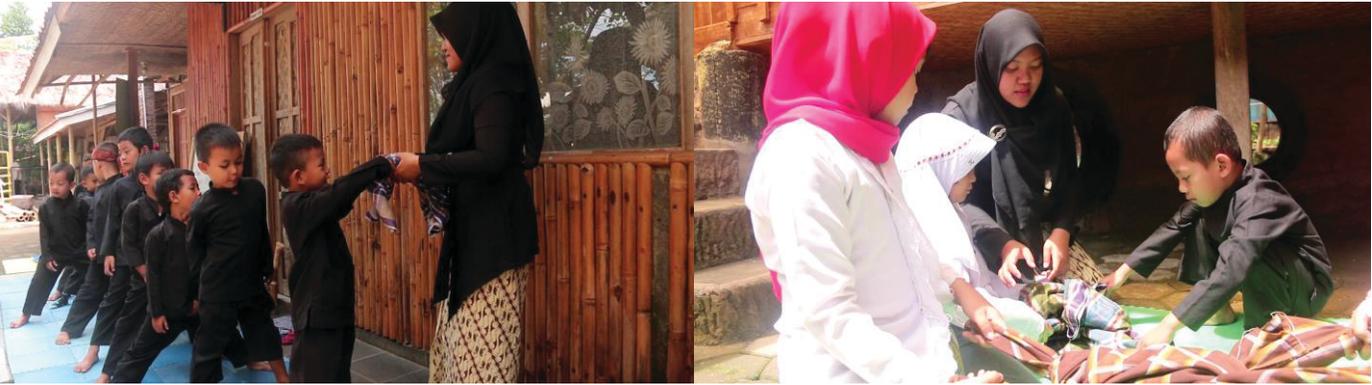
Pengembangan aspek sosial emosional berkaitan dengan penumbuhan karakter. Ini harus dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan pada anak. Karakter percaya diri dibangun melalui keyakinan anak bahwa mereka mampu melakukan permainan tradisional. Karakter berbagi dan kerjasama pada kegiatan inti, dibangun melalui aktifitas kegiatan main yang dirancang. Usahakan kegiatan main yang dirancang dapat memberi kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan anak yang lain.

Contoh:

Kegiatan inti pada subtema “Permainan Cingciripit”

1. Anak mengamati bagian-bagian tubuh mana saja yang terlibat dalam melakukan “ permainan cingciripit”
2. Anak diberi kesempatan untuk bertanya terkait dengan permainan cingciripit dan cerita yang dibacakan guru
3. Anak melakukan kegiatan main sesuai dengan minatnya
 - a. Kegiatan 1: Menjepit dengan menggunakan penjepit
 - b. Kegiatan 2: Mengecap dengan jari, membuat daun pada gambar tangkai tanaman
 - c. Kegiatan 3: Cabut kata dan Menulis
 - d. Kegiatan 4: Mencocokkan angka dengan jumlah orang, dengan cara menarik garis
4. Anak mengkomunikasikan kegiatan main yang dilakukannya

Permainan tradisional yang diterapkan dapat menjadi bagian dari kegiatan main yang dilakukan pada tahap inti. Contoh pada permainan kukuyaan. Membuat kuya dari sarung dan bermain kukuyaan dapat menjadi kegiatan main di tahap ini



Gambar 11. Kegiatan main membuat Kukuyaan, dan bermain Kukuyaan pada sub tema Kukuyaan

Contoh:

Kegiatan inti pada subtema “Kukuyaan”

1. Bercerita tentang ciri dan cara merawat kura-kura
2. Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang cerita yang disampaikan
3. Menggali kosa kata
4. Anak melakukan kegiatan main sesuai dengan minatnya
 - e. Kegiatan 1: Mengamati kura-kura dan memberi makan kura-kura
 - f. Kegiatan 2: Menggambar kura-kura dengan arang
 - g. Kegiatan 3: Membuat kura-kura
 - h. Kegiatan 4: Memainkan kukuyaan
5. Anak mengkomunikasikan kegiatan main yang dilakukannya

4. Penutup

Pada tahap ini guru melakukan kegiatan:

- a. Mengajak anak untuk mengungkapkan perasaannya pada saat melakukan kegiatan main, kesulitan yang dihadapi dan lain-lain, kepada guru atau teman.
- b. Menginformasikan kegiatan hari berikutnya
- c. Memperkuat sikap yang diharapkan terbangun pada anak (percaya diri, berbagi dan kerjasama)
- d. Memainkan kembali permainan tradisional yang dilakukan pada saat pembukaan

Contoh:

Kegiatan penutup pada subtema “Permainan Cingciripit”

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Memainkan kembali permainan tradisional yang menjadi subtema pembelajaran pada hari itu.
3. Berdiskusi kegiatan yang sudah dimainkan hari itu, mainan apa yang paling disukai, kesulitan apa yang dihadapi
4. Menguatkan pentingnya memiliki karakter percaya diri, mau berbagi, dan bekerjasama agar kegiatan main bisa dilakukan dengan optimal
5. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
6. Berdoa setelah belajar

C. BAGAIMANA PENILAIAN PEMBELAJARANYA ?

Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrument yang telah dirancang pada RPPH. Pada kegiatan penilaian dilakukan pengukuran ketercapaian kompetensi dasar yang menjadi tujuan pembelajaran.

Keunggulan Model Permainan Tradisional Pra SD, sebagai berikut:

1. Membuat anak senang
2. Mudah diingat anak karena sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak
3. Dapat menumbuhkan dan mengembangkan karakter positif pada anak
4. Memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan
5. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak
6. Merupakan media pembelajaran yang murah
7. Dapat digunakan untuk karakteristik di luar Jawa Barat.
8. Melestarikan budaya
9. Kemudahan orang tua untuk menindaklanjuti dan memotivasi anak di rumahnya



4 bagian

KEUNGGULAN, KETERBATASAN, PRASYARAT PENERAPAN

BAGIAN 4

KEUNGGULAN, KETERBATASAN PRASYARAT PENERAPAN

A. APA YANG MENJADI KETERBATASAN PENERAPAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD?

Keterbatasan Permainan Tradisional Pra SD, sebagai berikut:

1. Keterbatasan permainan tradisional yang divisualisasikan dalam media CD, yang dihasilkan dalam model ini
2. Kreativitas pendidik dalam memodifikasi dan mengaitkan permainan tradisional kedalam pembelajaran

B. APA PRASYARAT PENERAPAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD?

Prasyarat penerapan Model Permainan Tradisional Pra SD sebagai berikut:

1. Sasaran
 - a. Peserta didik usia 5-6 tahun
 - b. Rasio Pendidik dan peserta didik dengan rasio 1:15, dan memiliki kompetensi tentang karakteristik anak usia 5-6 tahun.
2. Pendidik
 - a. Memahami kurikulum 2013
 - b. Mengetahui cara menerapkan permainan tradisional
 - c. Kreatif dalam memodifikasi permainan tradisional kedalam pembelajaran

- d. Dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media permainan tradisional dalam pembelajaran
3. Komponen biaya yang dibutuhkan meliputi:
- a. Honor pendidik dan pengelola
 - b. Bahan, dan alat untuk menerapkan permainan tradisional

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini. 2015. Pedoman Pengelolaan Pembelajaran PAUD. Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini, Dirjen PAUD dan Dikmas. Jakarta
- Latif, M. dkk. 2013. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Achsin, A. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IKIP Ujung Pandang Press, Ujung Pandang, 1996
- Anderson, R.H. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Universitas Terbuka Press, Jakarta, 1993
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindi Persada, Jakarta, 2007
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan (cetakan ke 7)*. PT. Citra Aditya Bhakti. Bandung. 1994
- James Flodd dan Diane Lapp (1981), *Language/ Reading Instruction for the Young Child*, New York: Mac Millan Publisher
- Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Permendikbud RI Nomor 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD. Jakarta
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, PT. Raja Grafindi Persada, Jakarta, 2006

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

RPPM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Nama PAUD :
Semester/Bulan :
Kelompok usia : 5-6 Tahun
Tema/Sub tema : Permainan Tradisional Jawa Barat

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
NAM	1.1.	Membiasakan mengucapkan kalimat thoyyibah (Alhamdulillah, Subhanallah, Bismillah)	<p><u>CINGCIRIPIT</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Bermain Cingciripit Bercerita Menjepit Mengecap dengan jari , membuat daun pada tangkai tanaman Cabut kata dan Menulis Mencocokkan angka dengan jumlah orang <p><u>KUKUYAAN</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Bercerita Memberi makan kura-kura Bermain kukuyaan Menggambar kura-kura dengan arang Membuat kura-kura dari sarung Membuat kura-kura dari tanah liat
		Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah makan	
	1.2.	Membiasakan diri peduli dan merawat hewan dan tumbuhan	
	3.1. 4.1.	Kalimat thoyyibah (Bismillah, Alhamdulillah, Inshaa allah, Allahu akbar)	
FISIK MOTORIK	2.1	Doa sebelum dan sesudah makan	
		Membiasakan menirukan gerakan terkoordinasi mata tangan kaki dan kepala dengan lagu dan tarian yang teratur	
		Membiasakan menggunting sesuai pola	
		Membiasakan menempel gambar dengan tepat	
		Membiasakan menggunakan jari tangan untuk memegang benda	

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
		Membiasakan makan-makanan sehat	<p>PAPARAHUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Bercerita fungsi perahu, dan macam-macam perahu Origami perahu dari kertas Mewarnai perahu Bermain peran paparahuan i Memainkan perahu diatas air <p>HUHUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Bercerita tentang tanaman hui dan manfaatnya Menguliti ubi Menghancurkan ubi dengan ulekan Membuat lobi-lobi Menulis nama sendiri <p>PEUPEUSINGAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Bercerita tentang peusing Bermain peupeusingan Menulis diatas pasir tulisan peusing Mencari huruf yang hilang Kolase : mengisi gambar peusing dengan potongan daun kering
		Membiasakan mencuci tangan	
	3.3.	Koordinasi mata, kaki, tangan, dan kepala dengan lagu dan tarian	
	4.3.	Gerakan menggunting sesuai pola	
		Gerakan mennempel gambar peusing	
		Gerakan motoric halus mnjepit	
		Gerakan motoric halus melipat	
		Gerakan motoric halus mengupas	
		Gerakan motoric halus menumbuk	
		Gerakan motoric halus menggambar	
		Gerakan motoric halus menempel	
		Gerakan memegang benda dengan benar	
	3.4.	Merawat hewan dan tumbuhan	
	4.4.	Memberi makan hewan	
SOSIAL EMOSIONAL	2.6.	Membiasakan merawat hewan dan tumbuhan dengan disiplin	
	2.7.	Membiasakan bersikap sabar dalam merawat hewan dan tumbuhan	
	2.8.	Membiasakan peduli dengan hewan (kura-kura, monyet, ular, peusing) dan tumbuhan (Ubi)	
	2.12.	Membiasakan peduli dengan hewan (kura-kura, monyet, ular, peusing) dan tumbuhan (Ubi)	
	3.14 4.14	Mainan/bahan-bahan sesuai kebutuhan	
BAHASA	3.10	Cara membuat lobi-lobi	
	4.10	Merawat tanaman ubi, kura-kura	

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
	3.11	Cerita Cingciripit	<p><u>MOMONYETAN</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Bercerita tentang monyet Membuat ekor monyet dari sarung dan balapan menangkap ekor monyet Menghitung jumlah monyet pada gambar Mencari huruf yang hilang pada tulisan “Monyet”, “Ekor”, “Kandang” Membuat kandang monyet dari balok <p><u>ORAY-ORAYAN</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Bercerita ciri-ciri Bermain oray-orayan Membuat ular dari kertas Membuat ular dari playdough Mencari huruf awalan yang sama dengan kata ular Meronce tutup botol
	4.11	Cerita Kura-kura	
		Cerita Perahu	
		Cerita Ubi	
		Cerita Peusing	
		Cerita Monyet	
		Cerita Ular	
	3.12	Angka 1-10	
	4.12	Komunikasi sederhana	
		Tulisan nama sendiri	
	Kata : Peusing, oray, monyet, ekor, kandang, cingciripit		
KOGNITIF	2.2.	Membiasakan memberikan waktu yang cukup untuk menggali rasa ingin tahu saat anak bermain	
	3.6	Ciri-ciri monyet, oray,	
	4.6	peusing, kuya, hui	
		Perbedaan sesuai ukuran	
		Jenis makanan kuya, monyet, dan oray	
SENI	2.4	Membiasakan membuat karya yang indah	
	3.15	Drama sederhana	
	4.15	Hasil karya menggambar kura-kura dengan arang	
		Hasil karya membuat bentuk ular dari playdoug.	
		Hasil karya kolase peusing dari menempel daun daun kering	

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama PAUD :
Semester/Bulan : I/
Hari/tanggal :
Kelompok usia : 5-6 Tahun
Tema/Sub tema : Kaulinan Barudak Lembur/Permainan
Cingciripit

Materi dalam Kegiatan

1. Kalimat thoyibah (Alhamdulillah, Subhanallah, Masyaallah)
2. Permainan Cingciripit
3. GMH Mencap
4. GMH Menjepit
5. Cara Memegang pensil
6. Kebersihan lingkungan setelah kegiatan main
7. Gerakan memegang pensil dengan benar
8. Problem solving
9. Ciri-ciri permainan cingciripit
10. Fungsi jepitan
11. Perintah sesuai aturan
12. Cerita Cingciripit
13. Cabut kata cingciripit
14. Angka 5-10
15. Tulisan Nama Sendiri
16. Emosi Orang lain
17. Karya seni mencap daun pada gambar bunga
18. Karya seni lagu permainan cingciripit

Materi yang masuk pembiasaan

1. Membiasakan mengucapkan kalimat thoyibah (Alhamdulillah, Subhanallah, Masya Allah)
2. Membiasakan membaca basmallah sebelum kegiatan dan Alhamdulillah setelah kegiatan
3. Membiasakan diri taat aturan pada setiap permainan
4. Membiasakan diri berbagi peran pada setiap permainan
5. Membiasakan diri menggunakan tangan kiri dan tangan kanan dengan terkontrol dalam setiap kegiatan
6. Membiasakan percaya diri dalam memainkan permainan tradisional
7. Membiasakan bekerjasama dalam memainkan permainan tradisional
8. Membiasakan memegang pensil dengan benar
9. Membiasakan taat aturan
10. Membiasakan diri sabar
11. Membiasakan diri mandiri
12. Membiasakan menyesuaikan diri
13. Membiasakan tanggungjawab
14. Membiasakan bersikap jujur
15. Membiasakan membuat karya yang indah

Alat dan Bahan :

Kegiatan Main	Alam dan bahan
1. Bermain cabut kata	Buku, pensil, kata
2. Mencap dengan jari membentuk daun pada gambar bunga	Gambar bunga, cat , mangkok
3. Menghitung angka dan menjepit dengan penjepit baju	Piring, spidol, jepitan
4. Menarik garis orang sedang main cingciripit	Kertas diberi gambar lalu delaminating, spidol

A. Pembukaan

1. Penyambutan anak sesuai SOP
2. Kegiatan jurnal pagi sesuai SOP
3. Doa sebelum belajar
4. Kegiatan olahraga (motorik kasar) menggunakan permainan-permainan tradisional “Cingciripit”, “Oray-orayan”, “Salam sabrang”, “Surser”, Ayang-ayanggung”
5. Menyepakati aturan main
6. Berdiskusi tentang permainan cingciripit, bagian-bagian tubuh mana saja yang terlibat, karakter yang diperlukan agar permainan cingciripit dapat dilakukan dengan benar
7. Menggali kosa kata melalui proses diskusi

B. Kegiatan inti

1. Pijakan awal sesuai SOP dengan membahas tema dan pengembangan kosa kata terkait dengan **PERMAINAN CINGCIRIPIT**, terkait dengan kegiatan saintifik guru
 - Guru memfasilitasi anak untuk mengamati alat tubuh yang digunakan pada saat permainan cingciripit
 - Guru memfasilitasi anak untuk menanya tentang hasil penemuan saat anak mengamati permainan cingciripit.
 - Guru bersama anak membaca buku cerita Permainan Cingciripit
2. Pijakan saat bermain
 - Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi saat kegiatan main
 - Guru memfasilitasi anak dengan berbagai kegiatan main Anak mencoba kegiatan main dan menambah pengalaman main yang memungkinkan anak akan gagal dan akhirnya mencoba lagi sampai berhasil (Trial and Error)
 - Guru bertanya untuk merangsang anak agar mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main

Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami

C. Recalling

- Guru bertanya tentang pengetahuan yang telah didapat sebelum kegiatan main. Anak mengulang dan mengingat pengetahuan yang telah didapat dari buku yang telah dibaca bersama.
- Guru bertanya untuk merangsang anak agar mengeluarkan pendapat dalam kemampuan mengasosiasi untuk menggali pengalaman main. Anak mengasosiasi dengan menghubungkan pengetahuan yang pernah dibaca dan didapat dengan pengetahuan yang pernah dialami
- Guru bertanya tentang pengetahuan yang telah didapat saat kegiatan main. Anak menyampaikan hasil temuan dan pengalaman bermain (*recalling*)

D. Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
3. Bercerita pendek tentang hari ini dan mneginformasikan kegiatan esok hari
4. Doa setelah belajar

..... 2018

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Pendidik

()

()

