



**MODEL
PENGEMBANGAN SIKAP ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT
SULAWESI SELATAN
TAHUN 2016**

KATA PENGANTAR

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menanggulangi kemiskinan, meningkatkan keadilan dan kesetaraan gender, memahami nilai-nilai dan keberagaman budaya, serta meningkatkan keadilan sosial. Oleh karena itu, program pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat harus mampu menjamin pemerataan dan peningkatan mutu.

Layanan pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat perlu dirancang agar mampu memenuhi kebutuhan masyarakat, fleksibel, praktis, dapat disesuaikan dengan waktu dan tempat dimana program itu dilaksanakan. Untuk memenuhi harapan tersebut, salah satu tugas pokok BP PAUD dan Dikmas adalah mengembangkan model pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat.

“Model Pengembangan Sikap Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional” merupakan model pembelajaran pendidikan anak usia dini. Model ini telah diuji, baik secara akademik oleh para pakar dan praktisi maupun secara empirik melalui uji coba lapangan.

Model ini merupakan pedoman pelaksanaan pembelajaran dalam rangka pengembangan sikap anak usia dini yang meliputi nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi dan taat pada aturan.

Semoga model ini bermanfaat bagi satuan pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat dalam pembentukan insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong royong.

Kepala BP PAUD dan Dikmas
Sulawesi Selatan

Pria Gunawan, SH., M.Si
NIP 196203201992031001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Dasar Hukum	3
C. Tujuan	4
BAB II KONSEP MODEL YANG DIKEMBANGKAN	
A. Pengertian	5
B. Manfaat Program	6
C. Karakteristik Model	6
BAB III IMPLEMENTASI MODEL	
A. Deskripsi Model	9
B. Prinsip Permainan Tradisional	9
C. Kompetensi Pendidik	11
D. Perencanaan	14
E. Pelaksanaan Kegiatan	18
F. Penilaian/Evaluasi	19
BAB V PENJAMINAN MUTU	23
BAB VI PENUTUP	25
LAMPIRAN	85



Bagian **1** PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu tantangan era globalisasi yang harus dijawab oleh dunia pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini adalah manusia Indonesia dituntut untuk bisa mengerti, memahami dan mengikuti serta menghadapi berbagai tantangan kehidupan baik lokal, regional, nasional maupun internasional. Sebab itu, dunia pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini harus mampu berperan aktif menyiapkan manusia terdidik dimaksud. Pendidikan yang bersesuaian dengan ini adalah pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata tetapi juga harus memperhatikan pembentukan sikap sebagai salah satu landasan utama dalam berbagai aspek kehidupan.

Dalam berbagai literatur, dapat diidentifikasi berbagai sikap yang perlu dikembangkan melalui pendidikan anak usia dini antara lain sikap yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan (disiplin); tidak tergantung pada orang lain (mandiri); bertanggungjawab; jujur; toleran; pekerja keras; rasa senang bergaul dan bekerja sama dengan orang lain (kerjasama); kebesaran jiwa dan tidak sombong dan selalu bersedia mengakui kehebatan orang lain (cinta damai); penuh perhatian dan rasa sayang terhadap keadaan yang ada di lingkungan sekitarnya (peduli lingkungan); ingin memberi bantuan kepada orang lain yang membutuhkan (peduli sosial).

Hubungannya dengan pengembangan sikap dimaksud dalam menyiapkan sumber daya manusia Indonesia pada masa usia dini,

mendapatkan momentum yang sangat tepat khususnya yang berkaitan dengan muatan pembelajaran melalui implementasi Kurikulum 2013 pada pendidikan anak usia dini, dimana ditegaskan bahwa pengembangan sikap bukan hanya sebagai dampak ikutan (nurturan) dari pengembangan pengetahuan dan keterampilan, melainkan komponen yang harus direncanakan secara lebih matang dan mendalam yang dilaksanakan secara terus menerus sehingga membentuk kebiasaan lebih lanjut menjadi perilaku yang akhirnya menjadi sikap dan karakter baik (Tim PAUD, 2015).

Menyikapi momentum tersebut, menjadi kebutuhan dunia pendidikan anak usia dini untuk memberikan perhatian serius bagi pengembangan model pembelajaran untuk dapat dapat mengembangkan sikap pada anak usia dini. Sasaran antara dari pengembangan model ini juga perlu ditujukan kepada pendidik sebagai "agent of change" yang diharapkan mampu menjadi keteladan atau model bagi anak didik. Tanpa hal penting ini pengembangan sikap baik melalui muatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan akan menjadi sia-sia.

Rasionalisasi lainnya yang menuntut dunia pendidikan memberikan perhatian serius bagi pengembangan model pembelajaran dimaksud adalah masih seringnya ditemui pada satuan PAUD saat ini yang pembelajarannya secara umum masih klasikal dimana metode pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat belajar tidak variatif (monoton). Stimulus yang diberikan oleh pendidik pada umumnya berlokasi di areal *indoor*, kondisi alam dan lingkungan sekitar sebagai area *outdoor* kurang dimanfaatkan oleh pendidik sebagai area bermain anak. Padahal, secara fitrah setiap anak usia dini menyukai kegiatan di alam bebas. Untuk itu perlu digali dan dikembangkan permainan yang berorientasi di alam terbuka (Arie M., 2015).

Hubungannya dengan uraian di atas, bangsa kita sebenarnya memiliki permainan anak yang sangat kaya akan nilai yang dapat mensubstitusi pengembangan sikap anak sehingga tepat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Permainan dimaksud adalah permainan tradisional sebagaimana hasil penelitian Kurniati (2011:13) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan sikap anak usia dini.

Berdasarkan pokok-pokok pikiran terdahulu, BP-PAUD dan Dikmas Sulawesi Selatan di tahun 2016 akan mengembangkan model pengembangan sikap anak usia dini melalui permainan tradisional. Untuk maksud tersebut, naskah desain ini disusun sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD;
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD;

5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Penumbuhan Budi Pekerti No. 23 tahun 2015;
6. Surat Keputusan Kepala BPPAUD dan Dikmas Sulawesi Selatan, Nomor 692/C10/KP/2016, tanggal 23 Maret 2016 tentang Pembentukan Tim Pelaksana Pengembangan Model PAUD dan Dikmas pada BPPAUD dan Dikmas Sulawesi Selatan.

C. Tujuan

Secara umum program ini dikembangkan untuk menjadi pedoman pembelajaran dalam rangka pengembangan sikap anak usia dini melalui permainan tradisional yang bisa diterapkan pada satuan pendidikan anak usia dini.



Bagian

2

KONSEP MODEL YANG DIKEMBANGKAN

A. Pengertian

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk *folklore* yang berupa yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (James Danandjaja dalam Irma, 2011).

Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian, sehingga, dapat pula dikatakan permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia. (Depdikbud, 1996).

Menurut (Ditjen Mandikdasmen - Kementerian Pendidikan Nasional), Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah

individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.

Alwisol menjelaskan *pengertian karakter* sebagai penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk) baik secara eksplisit maupun implisit. Karakter berbeda dengan kepribadian karena pengertian kepribadian dibebaskan dari nilai. Meskipun demikian, baik kepribadian (personality) maupun karakter berwujud tingkah laku yang ditujukan kelingkungan sosial, keduanya relatif permanen serta menuntun, mengarahkan dan mengorganisasikan aktifitas individu. (Irfan Dani, 2013).

Sikap adalah perilaku yang diharapkan terbangun pada anak sesuai dengan kompetensi sikap spiritual dan kompetensi sikap sosial yang tercantum dalam Kurikulum 2013 PAUD. Dengan demikian model ini adalah model pengembangan karakter/sikap anak usia dini yang menggunakan permainan tradisional sebagai media untuk menstimulasi terbentuknya sikap dan karakter anak usia dini. Melalui berbagai jenis permainan tradisional diharapkan akan terbentuk sikap dan karakter anak seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian.

B. Manfaat Program

Tergali potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam pembentukan karakter/sikap anak usia dini sekaligus sebagai upaya melestariakan budaya bangsa.

C. Karakteristik Model

Kondisi bahwa pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, indikator-indikator masing-masing perkembangan tidak dijabarkan dengan jelas. Selain itu guru juga belum memiliki panduan/modul dalam penerapan pembelajaran permainan tradisional untuk mengembangkan

sikap/karakter anak, guru hanya melaksanakan prosedur pembelajaran tanpa adanya desain tentang bagaimana agar tiap kegiatan anak dapat mengembangkan kemampuan tingkat perkembangan anak. Menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif sehingga anak selain dapat melatih kemampuan motorik dan pertumbuhan fisiknya juga dapat mengembangkan sikap dan karakter dengan baik.

Lebih lanjut, pemanfaatan lingkungan sekitar anak dalam pengalaman belajar mampu meningkatkan pengetahuan anak dan mendorong mereka mencari informasi untuk menambah pengetahuan yang mereka peroleh dari pengalaman eksplorasinya. Pada saat mengeksplotasi lingkungan itulah, anak memperoleh pengalaman yang mendalam untuk menghadapi permasalahan pribadi dan sosial. Ini merupakan problematik yang mendorong anak untuk mempergunakan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah dan memanfaatkan pengetahuan yang dimilikinya secara aktif.

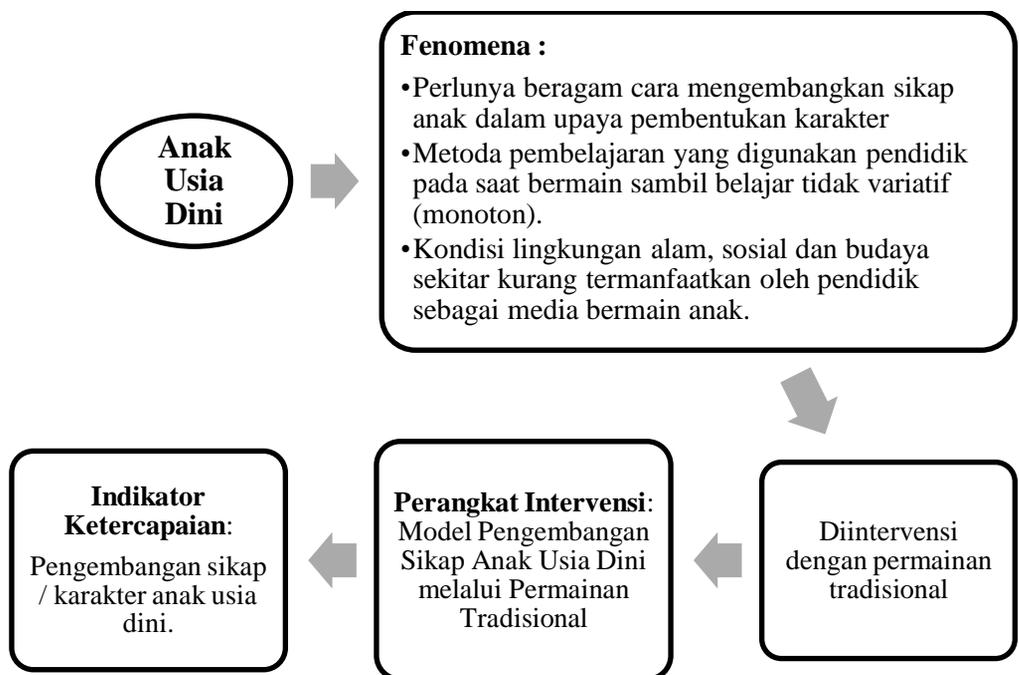
Contoh jenis permainan tradisonal yang dapat digunakan adalah :

1. Permainan tradisional dende-dende
2. Permainan tradisional ular tangga
3. Permainan tradisional makkurung-kurung manuk
4. Permainan tradisional boy
5. Permainan tradisional lelleng.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisonal ini terdiri dari enam tahapan, yaitu mulai dari proses tahap persiapan mental, tahap pengorganisasian anak dalam belajar, tahap pengalaman konkrit yakni pelaksanaan permainan, tahap refleksi & konseptulisasi, dan terakhir tahap evaluasi. Kegiatan inti dari pelaksanaan model

pengembangan sikap anak usia dini melalui permainan tradisional ini ada pada tahap pengalaman konkrit dan tahap refleksi & konseptualisasi. Tahap pengalaman konkrit, merupakan tahap dimana anak melakukan permainan tradisional sebagai pengalaman langsung yang melibatkan intelektual, emosional, dan fisik. Permainan tradisional dapat diberikan sebagai pengantar atau penguatan konsep pembelajaran. Tahap refleksi & konseptualisasi adalah tahap dimana anak mengungkapkan pengalaman bermain guna mengetahui sejauh mana suatu konsep dapat dikuasai anak.

Evaluasi; dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan model pengembangan sikap anak usia dini melalui permainan tradisional ini. Keberhasilan model dinilai melalui uji coba model dengan melihat tingkat keterlaksanaannya, apakah praktis dan efektif.





A. Deskripsi Model

Model ini memberikan pedoman pelaksanaan pembelajaran dalam rangka pengembangan sikap anak usia dini melalui permainan tradisional, yang terdiri dari enam tahapan, yaitu mulai dari proses tahap persiapan mental, tahap pengorganisasian anak dalam belajar, tahap pengalaman konkrit yakni pelaksanaan permainan, tahap refleksi & konseptualisasi, dan terakhir tahap evaluasi. Sikap/karakter yang dikembangkan melalui permainan tradisional meliputi: nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

B. Prinsip Permainan Tradisional

Pembelajaran melalui permainan tradisional untuk usia dini hendaknya disesuaikan dengan tingkat dan karakteristik anak, pendidik tidak menjejali anak dengan konsep tetapi memfasilitasi anak untuk menemukan fakta dan konsep dalam suatu kegiatan pembelajaran. Berikut ini prinsip permainan pada anak usia dini :

1. Berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak

Permainan tradisional memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda yang ada disekitarnya. Pendidik dapat menghadirkan objek dan fenomena yang menarik ke dalam

pembelajaran. Anak juga akan dapat menggunakan hampir semua panca inderanya untuk melakukan eksplorasi atau penyelidikan.

2. Memberikan rasa aman.

Permainan tradisional yang digunakan perlu memberikan rasa aman, jika kebutuhan fisik anak terpenuhi dan merasa aman secara psikologis, maka anak akan belajar dengan baik. Pada permainan tradisional, minat belajar anak dapat dibangkitkan melalui permainan yang dirancang dengan aman untuk anak sehingga menimbulkan keberanian, membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu.

3. Menyajikan kegiatan yang menarik.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Untuk itu dalam memberikan pendidikan pada anak usia dini harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran bahkan menyenangkan dan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bermain bagi anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan yang baru dan bermain dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Pembelajaran harus dirancang sedemikian sehingga melalui bermain anak-anak menemukan konsep dengan suasana yang menyenangkan dan tidak terasa anak telah belajar sesuatu dalam suasana bermain yang menyenangkan.

4. Memungkinkan anak mengkonstruksi pengetahuan sendiri.

Pada kegiatan permainan tradisional tidak cukup dengan memberitahu definisi atau nama-nama objek, tetapi memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan objek dan memperoleh pengetahuan dengan berbagai inderanya dari objek tersebut.

5. Lebih menekankan proses daripada produk

Melakukan kegiatan eksplorasi dengan benda-benda akan sangat menyenangkan bagi anak. Anak tidak berfikir apa hasilnya. Oleh sebab itu pendidik tidak perlu menjejali anak dengan berbagai konsep atau mengharuskan anak untuk menghasilkan sesuatu dari kegiatan anak. Biarkan anak secara alami menemukan berbagai pengertian dari interaksinya bermain dengan berbagai benda. Dengan kata lain proses lebih penting daripada produk.

6. Memungkinkan anak menggunakan berkomunikasi aktif.

Permainan tradisional hendaknya terintegrasi dengan perkembangan yang lain, seperti bahasa, seni, fisik motorik, kognitif dan budi pekerti.

7. Selektif, kreatif dan inovatif

Materi yang disajikan dipilih sedemikian rupa sehingga dapat disajikan melalui permainan. Penyelenggaraan permainan dilakukan melalui kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya juga dilakukan secara dinamis. Artinya anak tidak hanya dijadikan sebanyak objek, tetapi juga subjek dalam proses pembelajaran.

8. Memanfaatkan lingkungan sekitar

Lingkungan yang ada di sekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas bagi anak usia dini.

C. Kompetensi Pendidik

Kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik PAUD dalam menerapkan permainan tradisional, sebagai berikut :

- 1) Menguasai karakter peserta didik dari aspek emosional dan intelektual.
- 2) Menguasai prinsip, pendekatan dan strategi pembelajaran dengan maksud pendidik mampu mengemas pesan kepada anak.
- 3) Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan permainan dalam bentuk perencanaan semester, mingguan, harian.
- 4) Menerapkan kegiatan bermain yang bersifat holistik, menyenangkan, kreatif dan inovatif, maksudnya pendidik mampu mencari cara atau media komunikasi yang sesuai karakteristik anak, alamiah dan tidak banyak intervensi orang dewasa.
- 5) Memanfaatkan media dan sumber belajar di lingkungan sekitar
- 6) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan anak didik sehingga mampu memahami ungkapan (ekspresi) yang ditampilkan anak.
- 7) Melaksanakan penilaian pembelajaran secara objektif
- 8) Melaksanakan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Peran guru dalam mengembangkan sikap anak melalui permainan tradisional, adalah sebagai berikut :

1. Guru sebagai perencana

Guru harus merencanakan suatu pengalaman baru agar anak didik terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya.

Perencanaan yang harus disusun guru di antaranya:

- a. Tujuan atau sasaran yang ingin dicapai.
- b. Bentuk kegiatan bermain yang akan dilakukan.
- c. Alat dan bahan yang diperlukan (jenis dan jumlah).
- d. Tempat kegiatan tersebut akan dilakukan (indoor atau outdoor).
- e. Alokasi waktu, berapa lama waktu yang untuk kegiatan bermain.

f. Penilaian dan evaluasi untuk mengetahui pencapaian tujuan atau sasaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan.

2. Guru sebagai fasilitator

Artinya guru harus mampu memfasilitasi seluruh kebutuhan anak pada saat kegiatan bermain dan belajar berlangsung. Guru berperan dengan aktif, kreatif, dan dinamis.

3. Guru sebagai pengamat

Guru harus mengobservasi atau mengamati hal-hal sebagai berikut :

- a. Bagaimana anak berinteraksi dengan anak lain dengan benda atau mainan disekitar?
- b. Berapa lama seorang anak melakukan suatu permainan?
- c. Adakah anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain atau bergaul dengan teman sebayanya sehingga dapat memberi bantuan jika diperlukan?
- d. Apakah ada anak yang mengganggu atau terganggu ketika permainan sedang berlangsung.

4. Guru sebagai model

Anak usia taman kanak-kanak adalah masa meniru. Oleh karena itu sebagian besar permainan di TK dilaksanakan melalui peniruan atau imitasi. Pada masa ini anak akan menirukan segala tindak tanduk guru disekolah. Guru yang menghargai bermain akan selalu berusaha menjadi model atau panutan dalam kegiatan bermain bagi anak didiknya. Guru akan selalu berusaha mencari kesempatan untuk bergabung dalam kegiatan bermain anaklalu mencoba melakukan hal yang di lakukan oleh anak.

5. Guru sebagai motivator

Guru sebagai motivator artinya guru harus dapat menjadi pendorong bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain. Guru mendorong anak lebih

aktif ketika bermain mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, dan melakukan kegiatan untuk mendapatkan penemuan-penemuan dan mendorong anak untuk menyalurkan rasa ingin tahu dan mencari atas jawaban tersebut.

6. Guru sebagai teman

Selain sebagai pendidik guru juga harus dapat berperan sebagai teman atau sahabat bagi anak dalam bermain. Dalam hal ini guru bertindak sebagai coplayer artinya guru mempunyai peran yang setara bagi anak. Guru menempatkan diri sebagai teman yang baik sehingga situasi bermain dan belajar menjadi akrab serta penuh kesenangan dan kegembiraan. Guru sebagai teman atau sahabat berarti guru harus bersedia terjun berpartisipasi bermain bersama anak-anak berbaur dalam kegiatan yang dilakukan anak-anak. Di sini guru jangan selalu memberikan instruksi tetapi mengikuti aturan yang telah disepakati bersama.

D. Perencanaan

Kualitas pembelajaran dapat diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran dapat mengubah perilaku anak ke arah yang sesuai dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, Guru diharapkan mampu merancang, mengembangkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan anak. Termasuk didalamnya pada pembelajaran melalui permainan tradisional.

Agar program pengembangan sikap anak usia dini melalui permainan tradisional ini dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan maka sebaiknya tercantum dalam jadwal harian. Kegiatan ini bisa mengisi kegiatan motorik kasar dipimpin oleh guru di awal kedatangan atau mengisi kegiatan inti pembelajaran, menyesuaikan dengan program dan tema yang telah tercantum dalam kurikulum lembaga.

Contoh jadwal harian

JAM	KEGIATAN
07.00	Penataan Lingkungan Main
07.30 – 08.00	Proses penyambutan kedatangan anak
07.30 – 08.30	Bermain bersama Pendidik di Luar Ruangan dengan Permainan Tradisional
08.30 – 08.45	Transisi sebelum masuk Kelompok (berbaris, menyanyi, minum dan toileting)
08.45 – 09.00	Pijakan sebelum main
09.00 – 10.00	Pijakan selama main
10.00 – 10.30	Makan Sehat, Istirahat + Membiasakan untuk kebersihan diri
10.30 – 11.00	Pijakan setelah main
11.00 – 11.30	Penjemputan

Selain pada jadwal harian, agar praktik kegiatan model pengembangan karakter melalui permainan tradisional di satuan PAUD dapat dilaksanakan secara optimal dan berkualitas serta dapat memandu kegiatan dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan tersebut, sehingga proses kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dari awal hingga akhir dapat dijalankan secara runut, teratur, dan produktif maka ada baiknya dibuatkan *Standar Operasional Prosedur* atau SOP.

Contoh SOP:

Standar Operasional Prosedur (SOP)

KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL PAUD CERIA

Nama Lembaga	PAUD CERIA MAKASSAR	Kode Dok.	SOP /pros-006
Unit Program	TAMAN KANAK- KANAK	Standar	Proses
Tgl disahkan	1 Juli 2016	Tgl revisi
1	Judul	Permainan Tradisional	
2	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan • Mengembangkan kemampuan berbahasa (kosakata baru, mengungkapkan bahasa) • Mengembangkan sikap percaya diri • Mengembangkan sikap menghargai orang lain yang berbicara • Mengembangkan kemampuan mengamati, menanya, mencobakan untuk mencari tahu • Mengenalkan konsep pengetahuan sesuai dengan tema dan RPPH yang disusun • Mengembangkan kemampuan focus pada tema dan kegiatan yang dilakukan • Membiasakan anak disiplin mengikuti aturan • Membiasakan berani melakukan tantangan baru 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan untuk berkata santun (menggunakan kata terima kasih, maaf, tolong). • Mengembangkan kemampuan menentukan pilihan sendiri
3	Referensi	<ul style="list-style-type: none"> • Permendiknas no. 146 tahun 2014 • Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga • Model pengembangan sikap anak melalui permainan tradisional
4	Pihak-pihak Terkait	Guru dan pengelola
5	Dokumen	Catatan perkembangan anak
6	Prosedur Kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berdiri dalam bentuk lingkaran atau duduk merapat tetapi dalam suasana tidak berdesakan, posisi guru di depan menghadap ke anak. Menyapa anak untuk memulai kegiatan 2. Anak berdoa sebelum melakukan kegiatan 3. Bertanya kepada anak tentang hal-hal yang dilakukan hari kemarin 4. Menanyakan perasaan anak hari ini untuk mengenal perasaan anak 5. Memberitahukan bila ada sesuatu yang tidak biasa terjadi hari ini, misalnya ada tamu, ada guru yang tidak masuk sehingga digantikan oleh guru lainnya 6. Mengenalkan permainan tradisional hari ini dan mempersilakan anak menceritakan atau

		<p>bertanya tentang permainan yang akan dilakukan.</p> <p>7. Mendiskusikan permainan tradisional apa yang akan dilakukan dengan anak, dengan alat dan bahan yang telah disiapkan.</p> <p>8. Memberikan contoh secara tepat untuk kegiatan yang belum dimengerti anak.</p> <p>9. Membangun aturan main bersama anak</p> <p>10. Mempersilakan anak mulai bermain.</p>
--	--	---

E. Pelaksanaan Kegiatan

1. Tahap persiapan mental

Guru membuka dan memulai kegiatan permainan tradisional serta memotivasi semua anak untuk mau ikut kegiatan ini. Guru juga menjelaskan nama dan tujuan permainan tradisional untuk mengembangkan karakter/sikap anak usia dini.

2. Tahap pengorganisasian anak dalam belajar,

Guru menyiapkan bahan dan alat untuk bermain dan meminta kesediaan anak siapa yang akan bermain duluan, membentuk grup dan sebagainya.

3. Tahap pengalaman konkrit yakni pelaksanaan permainan,

Guru menjelaskan aturan permainan tradisional, kemudian guru menjelaskan langkah-langkah permainan, selanjutnya guru membimbing anak untuk aktif terlibat dalam bermain permainan tradisional yang akan dilakukan.

4. Tahap refleksi & konseptualisasi, dan

Guru memberi penguatan terhadap apresiasi anak selama anak bermain, Guru memotivasi anak mengungkapkan pengalaman pribadi yang dirasakan saat bermain.

Guru memotivasi anak mencari makna dari pengalaman yang diperoleh dari keterlibatan dalam bermain.

Teknis cara permainan tradisional disajikan dalam lampiran/buku dua (bahan ajar) model ini.

F. Penilaian/Evaluasi

Penilaian merupakan proses pengukuran terhadap hasil dari kegiatan belajar anak. Penilaian kegiatan belajar di PAUD menggunakan pendekatan penilaian autentik. Penilaian autentik merupakan penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan fakta yang sesungguhnya. Penilaian dilakukan secara sistematis, terukur, berkelanjutan, dan menyeluruh yang mencakup pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu. Karena pada model ini yang menjadi sasaran utama adalah perkembangan sikap maka bisa diberikan contoh format penilaian sebagai berikut :

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat				
2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu				
3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif				

4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis				
5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri				
6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan				
7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan				
8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian				
9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya				
10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain				
11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri				
12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab				
13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur				
14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Rubrik :

- a. Belum Berkembang (**BB**): bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- b. Mulai Berkembang (**MB**): bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- c. Berkembang Sesuai Harapan (**BSH**): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- d. Berkembang Sangat Baik (**BSB**): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.



Bagian **4** PENJAMINAN MUTU

Permasalahan yang dihadapi dalam pembangunan pendidikan Nasional termasuk PAUD adalah masalah mutu, seiring dengan makin mudahnya akses layanan. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, salah satunya dengan “pengendalian mutu”. Pengendalian mutu ini harus dilakukan dan disadari oleh semua pihak baik yang terjun langsung maupun sebagai Pembina/pengendali dalam hal ini pengawas/penilik. Pengendalian yang dilakukan dapat memberikan manfaat untuk peningkatan mutu, jika pengendalian tersebut mengacu pada aspek input-proses-output pendidikan yang benar.

Pengendalian mutu merupakan suatu tindakan yang berisi kegiatan pengukuran atau penilaian dan perbaikan. Pengendalian merupakan suatu proses yang terdiri dari perencanaan (menyusun tujuan dan standar performansi), pengukuran performansi nyata, membandingkan performansi dan melakukan perbaikan. Pengendalian mutu penyelenggaraan program PAUD tidak hanya dilakukan oleh pimpinan lembaga pendidikan yang meliputi aspek kurikulum pembelajaran, pembinaan anak dan aspek manajemen, tetapi peran pengawas/penilik PAUD sebagai pengendali mutu sangat dibutuhkan, karena salah satu tugas pengawas/penilik adalah sebagai pengendali mutu penyelenggaraan program. Oleh karena itu sudah menjadi kewajiban bagi pengawas/penilik berperan aktif dalam mendorong peningkatan mutu pendidikan dengan melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai pemangku pengendalian mutu penyelenggaraan program PAUD. sehingga sinergi dari semua faktor pendukung dapat berujung pada penjaminan mutu pendidikan yang baik sesuai harapan dari salah satu 5

kebijakan pendidikan nasional yaitu “Menjamin kepastian bagi seluruh warga Negara mengenyam pendidikan yang bermutu”

Pengendalian mutu penyelenggaraan program PAUD secara umum meliputi:

1. Pendampingan terhadap penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini dalam hal ini dapat dilaksanakan oleh Pamong Belajar dalam rangka pelaksanaan tupoksi KBM, Pengakajian dan Pengembangan program bersama pemerintah daerah setempat.
2. Monitoring, penilaian dan bimbingan (pengendalian mutu), dan evaluasi dampak oleh dinas pendidikan kab./kota dalam hal ini oleh Penilik dan Pengawas PAUD sebagai tenaga pendidikan yang memiliki tupoksi tersebut.
3. Menjalin kemitraan dengan instansi terkait seperti Dinas Kesehatan, BKKBN, Dinas Sosial, Kanwil Agama, Kepolisian, dan pihak swasta lainnya.



Bagian **5** PENUTUP

Model pengembangan sikap anak usia dini melalui permainan tradisional akan menjadi salah satu pengembangan kemampuan dasar anak, sehingga seluruh potensi kemampuan anak yang dimiliki setiap individu dapat dirangsang secara optimal, bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan dan kreatifitasnya sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Disamping itu, anak dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya. Dalam pelaksanaan pembangunan pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk menstimulasi sikap tidak berdiri sendiri tetapi juga mengembangkan seluruh potensi anak, termasuk melatih kemampuan motorik kasar anak usia dini, untuk itu kegiatan harus disesuaikan dengan taraf perkembangan anak dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan tema perkembangannya.

Modul ini dapat dipergunakan sebagai rujukan guru dalam menyusun Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH). Guru dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional disesuaikan dengan kemampuannya, sarana dan prasarana yang tersedia, dan kondisi anak. Dalam pelaksanaan di lapangan guru dapat mengembangkan model pembelajaran lain sepanjang tidak bertentangan dengan prinsip pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia dini.

Lampiran 1

PERMAINAN TRADISIONAL “MAKKURUNG-KURUNG MANU’ ”

A. Nama permainan : Makkurung-Kurung Manu’ atau Songko’-Songko’ Jangang

B. Usia : 5-6 Tahun

C. Jumlah pemain :

Jumlah pemain sebaiknya jumlahnya seimbang regu yang satu dan regu yang lainnya. Misalnya 5 berbanding 5 atau 7 berbanding 7 dan satu diantaranya adalah ketuanya yaitu yang memakai sarung atau yang mengurung anggotanya dengan sarung. Dihindari jumlah yang tidak seimbang kecuali jika kedua kelompok tidak mempermasalahkan atau sudah disepakati oleh kedua kelompok. Jika jumlah pemainnya 4 berbanding empat terlalu sedikit dan resikonya lawan bisa cepat menebak yang ada dalam kurungan. Tetapi jika jumlahnya sepuluh berbanding sepuluh, jumlah ini kebanyakan, yang resikonya anggota sulit dikontrol karena jumlah yang banyak mereka biasanya ribut.

D. Alat dan Bahan : permainan ini menggunakan alat berupa sarung yang besar, kalau perlu sarung plekat sebab kalau sarung batik bisa jadi kekecilan tidak mampu dimasuki oleh anak. Selain itu kedua kelompok juga butuh tempat berlindung bagi anggotanya yang menunggu giliran.



E. Deskripsi :

Makkurung Manuk berasal dari kata kurungeng yang artinya kurungan dan manuk yang berarti ayam, jadi yang dimaksudkan adalah permainan mengurung ayam.

Penamaan permainan ini lebih bersifat simbolis, termasuk jenis permainan rakyat untuk golongan anak-anak yang biasanya dilakukan pada malam hari saat bulan purnama. Pada mulanya permainan ini hanya bersifat sembunyi-sembunyian yang diperankan oleh anak-anak. Tetapi karena kepercayaan masyarakat dahulu bahwa banyak anak-anak yang hilang karena disembunyikan oleh makhluk halus yang disebut *nasobbui talimpau*. Maka pada umumnya anak-anak dilarang bermain sembunyi-sembunyi di malam hari. Dengan berjalannya waktu maka muncullah permainan Makkurung-kurung Manuk yang dianggap lebih praktis berguna dan dapat mentimulasi lingkup perkembangan anak usia dini.

F. Tata tertib permainan

1. Untuk menyeimbangkan permainan, jumlah pemain sebaiknya jumlah peserta yang sama.
2. Mengelompokkan pemain tidak boleh kemauan peserta tertentu, tetapi sebaiknya peserta dikelompokkan sesuai kesepakatan.
3. Peserta yang masih berada di kandang, artinya belum masuk di kurungan, tidak dibenarkan menyampaikan kepada ketuanya tentang siapa ayam lawan yang ingin diadu suara.
4. Peserta yang sudah ditempatkan di salah satu kelompok tidak dibenarkan berpindah lagi di kelompok lain, kecuali jika permainan sudah usai dan ingin melanjutkan kembali dengan personil yang berbeda, itupun harus ada kesepakatan.

5. Masing-masing ayam yang ada di dalam kurungan hanya diminta berbunyi satu kali, kecuali jika lawan memintanya berbunyi untuk kedua kalinya, tetapi tidak boleh lebih dari dua kali.
6. Selesai bermain, setiap peserta bersedia menjawab pertanyaan dari pembimbing yang terkait dengan permainan yang baru dilakukan.
7. Peserta diminta menggambar apa saja yang diketahui tentang konten cerita (Mis: menggambar bulu ayam, makanan ayam, kandang ayam atau bahkan menggambar ayam), ini disesuaikan dengan kemampuan anak.

G. Cara bermain

1. Pemain dibagi menjadi dua regu/kelompok dengan jumlah pemain untuk satu kelompok idealnya 7 orang termasuk ketuanya.
Kedua kelompok masing-masing diketuai oleh satu orang yang menggunakan sarung dan satu orang masuk dalam kurungan sarung sang ketua. Anggota lain menunggu giliran di balik persembunyian untuk masuk di dalam kurungan.
2. Jika jumlah anggota masing-masing hanya 3 orang ditambah satu orang ketua, takutnya cepat tertebak karena sudah mengenal warna suara masing-masing anggota. Tetapi jika jumlah pemain sekitar sepuluh orang termasuk ketuanya, ini kebanyakan, dikawatirkan anggota sulit diatur, apa lagi jika tempat persembunyiannya kurang luas.
3. Untuk membagi anggota kelompok diharapkan tidak pilih kasih tetapi yang demokrasi. Cara membaginya setiap anak diminta mengambil gulungan kertas yang telah disediakan. Tujuh gulungan yang telah diberi kode Ayam Hutan (AH) dan tujuh pula yang diberi kode Ayam Kampung (AK).

4. Kedua kelompok/regu memilih satu orang yang bisa menjadi ketua atau ketua sebaiknya dipilih yang pintar bicara dan anak yang paling tinggi ukuran badannya diantara kelompok tersebut. Memilih ketua tidak perlu dilakukan Hom Pim Pah, tetapi disepakati saja oleh masing-masing kelompok.
5. Kedua ketua kelompok mengenalkan nama anggotanya ke kelompok lawan. Masing-masing ketua harus menghafal nama-nama anggota lawan agar gampang menebak melalui jenis suara/bunyi.

Misalnya kelompok AH terdiri atas:

(Hesti (Ketua) AH, Reza, Dihar, Rahayu, Taufiq, Diva, Dirman).

Kelompok AK terdiri atas:

(Rahman (Ketua AK), Dini, Dirga, Lina, Sofiah, Sandi, Tuti).

6. Ketua yang terpilih memakai/memasang sarung dan mengikatkan di pinggang hingga terjumbai ke tanah. Mengapa harus terjumbai? Karena anggota diharapkan masuk secara bergantian ke dalam sarung yang dipakai ketua sambil jongkok di belakang ketua yang sedang berdiri (lihat gambar).



7. Anggota kelompok dari dua regu diharapkan semuanya pintar berbunyi menirukan bunyi ayam dengan gaya masing-masing (boleh bunyi berubah-ubah agar tidak mudah ditebak oleh lawan). Ketua kelompok meminta tiap anggotanya untuk mengeluarkan suaranya dengan berbunyi menirukan ayam, setiap anggota tidak boleh diketahui oleh lawan. Sebab jika lawan sudah mengenal gaya/ciri khas suara/bunyi maka mudah bagi lawan menebak siapa yang berada di dalam kurungan/sarung.
8. Jika memungkinkan ketua melatih terlebih dahulu tiap ayamnya untuk berbunyi dengan tidak diperdengarkan oleh kelompok lawan. Jika kedua regu sudah siap, kedua kelompok/regu mengambil posisi dengan cara berhadapan. Jarak antara keduanya kira-kira garis tengahnya 5-7 meter.
9. Anggota harus berlindung dibalik dinding sehingga lawan tidak melihat siapa yang sesungguhnya yang di dalam kurungan ketua.



10. Masing-masing ketua menunjuk siapa yang mau masuk duluan di dalam sarung. Anggota yang ditunjuk harus dengan cara sembunyi-sembunyi memasuki sarung/kurungan agar tidak dilihat dan tidak diketahui oleh lawan.

11. Disaat salah seorang temannya masuk di dalam sarung/ kurungan, maka pemain lain tetap bersembunyi di balik tirai menjaga jangan sampai ketahuan lawan siapa yang masuk dalam sarung/kurungan. Sebab jika yang ada di dalam sarung/kurungan nantinya ditebak oleh lawan, maka ayamnya di ambil oleh lawan.
12. Jika kedua regu sudah memilih anggota dan anggota pun sudah ada yang masuk di dalam sarung/kurungan, maka kedua regu siap-siap untuk adu suara. Kedua ketua berjalan maju ke benteng lawan.
13. Anggota yang sudah masuk di dalam sarung/kurungan harus ikut jalan sambil jongkok mengikuti sang ketua. Kedua ketu berjalan berhadapan dengan pelan-pelan.
14. Kelompok satu bernama AH dan Kelompok dua bernama AK
15. Salah satu ketua dari dua regu memulai bertanya dalam bahasa bugis sambil kedua tangan di pinggang, seperti ini:

Ketua AH : Berapa harga ayam kampungnya?.

Ketua AK : Menengadalah ke Mata hari, artinya harga ayamku cukup tinggi, setinggi mata hari.

Ketua AK : Berapa harganya ayam hutannya

Ketua AH : Menengadalah ke langit, artinya harga ayamku tinggi setinggi langit

Berapa harga ayamnya



Menengadalah ke mata hari

16. Selesai saling menanyakan harga ayam, maka kedua ketua meminta ayamnya yang ada di dalam kurungan sarung untuk berbunyi dengan seperti ini:

- Ketua AH : Bunyikan ayamnya
- Ketua AK : Bunyilah ayam
- AK : “O...o...o.....”
- Ketua AK : Bunyikan juga ayamnya
- Ketua AH : Bunyilah juga ayam



- AH : Kukruyuuiuuk
- Ketua AK : Itu Dihar
- Ketua AH : Bukan



Ketua AK : Kalau bukan Dihar, jadi siapa

Ketua AH : Keluarlah Ayam



Setelah Ketua AH meminta ayamnya keluar dari kurungan ternyata adalah Dirga bukan Dihar, artinya Ketua AK salah tebak sehingga tidak berhasil mengambil anggota Manuk Ale. Kini giliran AH yang menebak ayam dalam kurungan Ketua AK.

Ketua AH : Dirga itu

Ketua AK : Bukan...bukan

Ketua AH : Ih...Dirga

Ketua AH : Keluarkan Ayamnya

Setelah Ketua AH membuka kurungannya ternyata memang Dirga yang ada dalam kurungan. Jika terjadi hal seperti itu pimpinan AK didenda karena ia tidak jujur. Ayamnya sudah ditebak tetapi tetap menyangkal sehingga dendanya harus menyerahkan ayamnya 2 ekor, Dirga dan 1 ekor lagi dendanya. Ada dua kemungkinan yang membuatnya demikian, apakah memang disengaja atau memang tidak tahu yang ada di dalam kurungan, kalau yang ada di kurungan adalah Dirga. Tetapi apapun alasannya denda tetap berjalan, andai ketua AK jujur, hanya satu ekor ayamnya yang diambil, yang ditebak saja diserahkan.

Catatan:

- Hanya satu kali setiap ketua menebak ayam lawan, olehnya harus konsentrasi dengar suara ayam lawan berbunyi, bunyi ayam boleh ditambah tepukan dan selanjutnya bersuara/berbunyi menirukan ayam.
- Jika merasa salah dengan tebakan tidak boleh lagi menyebut nama lain, olehnya harus jeli menyimak/mendengar dengan seksama suara lawan selanjutnya menebak siapa kira-kira suara yang ada dalam kurungan ketua. Jika tebakan salah yah... salah...
- Tidak boleh pula meminta ayam lawan berbunyi berulang-ulang, cukup satu kali saja. Kecuali jika lawan membolehkan, berarti boleh meminta ayam lawan berbunyi kembali untuk mengenal suara siapa yang ada dalam kurungan.

17. Serunya permainan di saat berakhir, masing-masing ketua menghitung jumlah ayamnya yang tertinggal, siapa yang terbanyak jumlah ayamnya berarti itu yang menang. Kelompok yang menang, ketuanya di sanjung oleh kawan maupun lawan main dengan tepukan dan ucapan selamat dari semua pemain. Sebab dianggap cerdas bisa mengenal suara lawannya walaupun alunan/intonasi suara/bunyi sengaja diubah-ubah untuk mengecoh lawan main.

H. Lingkup pengembangan :

1. Moral dan Nilai Agama

Permainan ini mengembangkan nilai normal seperti:

- a. Saling menghormati
- b. Berbahasa yang sopan
- c. Mengenalkan ciptaan Tuhan (ayam, mata hari dan langit)

2. Fisik

Permainan ini mengembangkan Motorik halus dan kasar seperti:

- a. Menggunakan jari-jari

b. Melakukan gerakan dengan otot-otot besar (kaki)

3. Kognitif

Permainan ini mengembangkan Kognitif seperti:

- a. Memahami aturan main
- b. Menghitung jumlah pemain
- c. Menirukan bunyi ayam
- d. Mengetahui perbedaan suara sesama pemain
- e. Menghitung jumlah anggota (ayam) pada akhir permainan
- f. Mengetahui siapa kelompok yang menang dan kalah.

4. Bahasa

Permainan ini mengembangkan bahasa seperti:

- a. Memberi aba-aba
- b. Berkomunikasi dengan lawan main
- c. Berkomunikasi dengan teman kelompok
- d. Berbunyi (berkokok) bagai ayam
- e. Menjawab jika diberi pertanyaan

5. Sosial Emosional

Permainan ini mengembangkan kompetensi sosial seperti:

- a. Kerjasama
- b. Melakukan permainan dengan kemauan sendiri
- c. Sabar menunggu giliran
- d. Menaati aturan main

6. Seni

- a. Bernyanyi
- b. Anak menggambar apa saja yang terkait dengan permainan yang baru saja dilakukan (gambar ayam atau gambar bagian-bagaian ayam) yang diketahui saja anak.

I. Sikap yang dikembangkan

- a. Jujur
- b. Kreatif
- c. Taat pada aturan
- d. Disiplin
- e. Menghargai orang lain

Lampiran 2

PERMAINAN TRADISIONAL “LELENG”

- A. Nama permainan : Leleng
- B. Usia : 5-6 Tahun
- C. Jumlah pemain : Tidak Terbatas
- D. Alat dan bahan : Permainan Tradisional "*Leleng*" ini tidak menggunakan alat dan bahan
- E. Deskripsi :

Permainan Leleng ini berasal dari salah satu kabupaten di daerah bugis di Provinsi Sulawesi Selatan. Leleng diartikan sebagai orang kalah dalam suatu perlombaan. Karena permainan ini salah satu diantaranya termasuk yang kalah saat hom pim pah dan jadilah dia terdakwa dengan tugas yang cukup berat, yang kemudian diberi gelar "*Leleng*" Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, baik laki-laki maupun perempuan boleh bermain bersama. Peserta permainan tradisional ini, satu orang yang bertindak sebagai "*Leleng*", dan yang lainnya menjadi pemain. "*Leleng*" ini adalah salah seorang teman main yang nantinya terpilih sebagai penjaga *Acco* (Benteng). Untuk memilih siapa diantara pemain yang menjadi lelung tidak boleh langsung menunjuk, tetapi pemilihan diawali dengan *Hom Pim Pah* untuk mencari siapa yang jadi lelung (penjaga *Acconya*) yang nantinya bertugas mencari dan menemukan anggota pemain yang bertebaran mencari tempat persembunyian.

- F. Tata tertib permainan
 - 1. Peserta tidak dibolehkan bersembunyi di tempat yang berbahaya dan jauh dari lokasi tempat benteng (*acco*) ditentukan.

2. Peserta yang akan bersembunyi tidak dibenarkan menyeberang jalanan saat lalu lintas ramai di jalanan.
3. Tidak dibenarkan bersembunyi di dalam rumah, tetapi harus mencari tempat persembunyian lain.
4. Jika sang “*Leleng*” mencurigai satu tempat ada yang sembunyi maka ia langsung menyebut nama yang diperkirakan bersembunyi di tempat yang dicurigai.
5. Peserta yang telah disebutkan namanya hendaknya segera keluar dari tempat persembunyian.
6. Peserta tidak diperkenankan memperlihatkan tempat persembunyian peserta lain kepada sang “*Leleng*” .
7. Sang “*Leleng*” tidak boleh marah seandainya semua temannya berhasil memegang *acco*/benteng sebelum sang “*Leleng*” menemukannya.

G. Cara Bermain

1. Dalam melakukan permainan ini para peserta diharuskan memilih salah seorang pemimpin melalui cara hom pim pah, dengan yel-yel seperti ini: *Hom Pim Pah Ala Yum Gambreng* atau bernyanyi.



2. Pemimpin yang terpilih membuka telapak tangan mengarah ke atas, dan pemain lain menancapkan telunjuknya pada telapak tangan si pemimpin.
3. Selanjutnya semua pemain kecuali pemimpin menyanyikan “kelong” (lagu) seperti ini: *Ting...Ting...lojo samanna lojo sare bunga tanjung jeppu* (jeppu=tangkap). Ketua harus konsentrasi penuh, sebab begitu lagu sampai pada “jeppu” (tangkap), pemimpin harus menangkap telunjuk salah satu dari pemain. “Kelong” (lagu) ini diulang terus menerus hingga ada salah seorang pemain yang tertangkap telunjuknya.



Ting..ting...lojo
samanna lojo
sare bunga

4. Setelah salah seorang tertangkap telunjuknya (misalnya si A), berarti si “A” harus mencari tempat yang dijadikan sebagai benteng dalam bahasa bugis disebut “acco”,/benteng boleh menggunakan dinding atau pohon kayu.

Sudah?



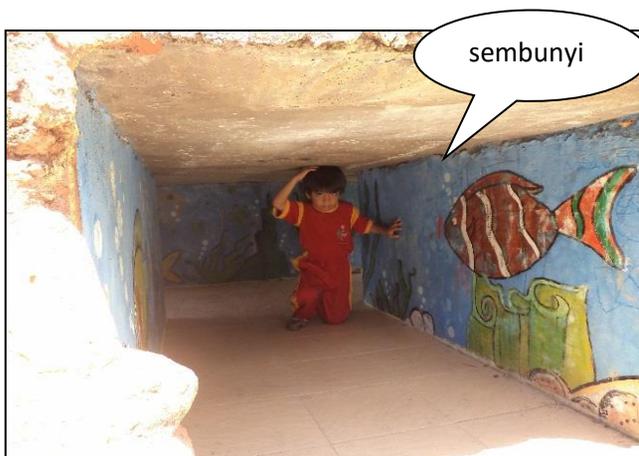
5. Setelah semua pemain siap menyebar, Si “A” harus menutup mata menghadap ke dinding atau pohon kayu (lihat gambar yang kiri), boleh juga bersandar sambil menutup mata. Si “A” memberi aba-aba dengan hitungan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (1-10), artinya si “A” memberi kesempatan kepada temannya untuk menemukan tempat persembunyian.
6. Semua teman-temannya menyebar mencari tempat yang aman.



7. Sambil menutup mata si “A” harus bertanya dengan suara yang keras seperti ini “*sudah atau belum*”, dimaksudkan apakah semua temannya sudah bersembunyi atau belum, jika masih ada yang belum dapat tempat persembunyian dia harus menjawab “belum”. Tetapi bila-mana sudah dapat tempat semuanya maka tidak ada lagi yang menjawab pertanyaan si “A”, artinya semua temannya sudah menemukan tempat persembunyian atau semuanya sudah pada bersembunyi.



Pada bertebaran mencari tempat
persembunyian



8. Si “A” atau disebut ”*leleng*” mencari temannya, mana-kala ada tempat yang dicurigai ditempati oleh salah seorang temannya (misalnya si “B”), maka si “A” lalu mendekati tempat persembuyian yang dicurigai tersebut dan menyebut nama si “B” ada di dalam terowongan (jika memang si “B” yang ada di tempat yang disebutkan, maka “B” harus keluar dari persembunyiannya) tetapi jika bukan si “B” dan ternyata adalah si “C”, maka si “C” tidak boleh keluar dari persembunyiannya sebab yang disebut tadi adalah si “B”, artinya si “A” salah tebak. Jika pemain mau berlaku curang, maka bisa saja

namanya disebut tetapi tidak mau menampakkan diri, seolah-olah si *Leleng* salah orang/tebak, pada hal tebak si *Leleng* sudah tepat. Hal seperti ini namanya bermain curang, yang dendanya ia langsung menggantikan si A menjadi “*Leleng*”

9. Disinilah sangat dibutuhkan penanaman kejujuran para pemain, sehingga sebelum anak-anak bermain tendik harus menyampaikan tata tertib yang harus dipatuhi oleh segenap pemain. Karena ada juga pemain yang curang, sudah dicurigai oleh sang *leleng* bahkan sudah disebut namanya tetap tetap ngumpet di balik persembunyiannya seolah-olah nama yang disebut itu bukan namanya dan orang lainlah yang ada di balik persembunyian.



10. Selain sang *Leleng* (si “A”) mencari tempat persembunyian teman-temannya dia harus tetap memperhatikan/menjaga benteng (*acco*), sebab jika sang *Leleng* lalai sedikit saja dalam menjaga *acco* tiba-tiba salah seorang dari anggota ada yang lincah langsung lari dan memegang *acco* tersebut maka selamatlah dia dari tangkapan si *Leleng*. Si *Leleng* tetap mencari yang lainnya, sambil tetap menjaga *acco*/benteng.

H. Lingkup Pengembangan:

1. Moral dan Nilai Agama

Permainan ini mengembangkan Nilai Moral seperti:

- a. Saling menghormati sesama pemain
- b. Berbahasa yang sopan
- c. Peserta tidak boleh marah jika telah ditemukan
- d. Sang "*Leleng*" juga

2. Fisik

Permainan ini mengembangkan Motorik halus dan kasar seperti:

- a. Menggunakan jari-jari tangan
- b. Melakukan gerakan motorik kasar saat berlari mencari persembunyian dan berlari pula untuk memegang *acco/ benteng* saat "*Leleng*" lengah.
- c. Saat peserta keluar dari persembunyiannya untuk memegang *acco/benteng* dan sang "*Leleng*" berusaha menangkapnya sebelum peserta tersebut memegang *acco/benteng*.

3. Kognitif

Permainan ini mengembangkan Kognitif seperti:

- a. Memahami aturan main
- b. Berhitung
- c. Mempredikasi tempat persembunyian peserta

4. Bahasa

Permainan ini mengembangkan bahasa seperti:

- a. Nyanyi *Hom Pim Pah* bersama
- b. Memberi aba-aba
- c. Berkomunikasi dengan sesama pemain
- d. Bertanya jika ada aturan yang belum difahami
- e. Menjawab dengan baik dan benar jika ditanya

5. Sosial Emosional

Permainan ini mengembangkan kompetensi sosial seperti:

- a. Kerjasama
 - b. Kesabaran
 - c. Melakukan kegiatan dengan empati
6. Seni

Saat anak-anak memilih sang lele, mereka Hom Pim

Pah...terlebih dahulu atau menyanyi “Ting...Ting.... Lojo.....

I. Sikap yang dikembangkan

1. Kreatif
2. Taat terhadap aturan
3. Sabar
4. Menghargai
5. Jujur

Lampiran 3

PERMAINAN TRADISIONAL “MADDENDE”

- A. Nama permainan : Maddende
- B. Usia : 5-6 Tahun
- C. Jumlah pemain : Tidak Terbatas
- D. Alat dan Bahan :

Masing-masing pemain harus mempunyai “gacuk” yang terbuat dari pecahan genting atau batu yang datar. Boleh juga, “gacuk” tersebut terbuat dari kain yang diisi dengan kacang hijau atau biji-bijian sejenis lainnya lalu dijahit berbentuk segiempat.

- E. Deskripsi :

Maddende atau dende-dende salah satu permainan tradisional. Permainan maddende ini telah digemari dan menjadi salah satu permainan rakyat di pedesaan maupun di beberapa tempat. Permainan ini pun bermacam-macam dan telah dikembangkan dalam beberapa bentuk dan variasi. Beberapa di antaranya: dende-dende ta-tau, dende kappala’, dende camming dan lain-lain. Beberapa jenis bentuk dan variasi permainan ini juga disesuaikan dengan bentuk petak yang dibuat dari permainan ini.

Permainan ini begitu digemari, baik anak laki-laki maupun perempuan. Dalam beberapa jenis, ada beberapa permainan yang telah didominasi oleh anak laki-laki seperti dende judi dan dende ta-tau sedangkan perempuan lebih ke dende camming maupun dende ro’ yang gambar petaknya mirip anak perempuan

- F. Tata tertib permainan

Adapun tata cara permainan ini biasanya berbeda dari tiap jenis permainan namun pada umumnya memiliki cara yang sama. Jumlah pemain minimal

2 orang dan maksimalnya disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Masing-masing pemain mengambil atau telah memiliki batu lempar (semakin datar permukaannya/dasarnya semakin baik). Para pemain pun menggambarkan bentuk dari pemain sebelumnya.

Permainan ini pun memiliki beberapa aturan yang bila mana dilanggar maka akan menghilangkan kesempatan si pemain untuk melanjutkan permainannya. Beberapa diantaranya yakni : batu yang dilempar keluar garis/menindih garis; batu pemain berada dalam ukuran mati garis (biasanya tiga jari dari garis dalam); pemain dengan sengaja/tidak sengaja menginjak garis kala melompat dalam permainan dan lain-lain.

G. Cara bermain

Permainan maddende ini dimainkan bisa sampai 3 tahap, dan pada tahap pertama yaitu sebagai berikut: Lemparkan gacuk tadi pada salah satu petak yang telah digambar jangan sampai terlempar melebihi petak yang ada, ya? Jika melebihi, pemain akan dinyatakan batal bermain dan diganti oleh pemain berikutnya.

Mulailah melompat. Satu pemain harus menyelesaikan satu putaran, dimulai dan diakhiri di petak pertama. Oh iya, petak yang sudah ada gacuk di atasnya tak boleh diinjak oleh pemain.



Jadi, kalian harus melompat menuju ke petak berikutnya. Pemain yang berhasil menyelesaikan satu putaran dipersilahkan melempar gacuk dengan cara membelakangi petak. Petak yang kejatuhan gacuk akan menjadi “rumah” si pemain. Saat bermain dan melewati “rumah”nya, si pemain tak perlu melompat dengan satu kaki, tetapi diperbolehkan menginjak dengan dua kaki.





H. Lingkup pengembangan

1. Moral dan Nilai Agama

Permainan ini mengembangkan Nilai Moral seperti:

- a. Saling menghormati sesama pemain
- b. Berbahasa yang sopan
- c. Peserta bermain dan berperilaku sopan serta mematuhi peraturan permainan

2. Fisik

Permainan ini mengembangkan motorik kasar dan halus seperti:

Motorik kasar

- a. Melompat dari petak pertama ke petak berikutnya
- b. Melempar gacuk

Motorik halus

- a. Mengayunkan gacuk saat diletakkan dipundak tangan
- b. Mengayunkan gacuk saat diletakkan dipundak kaki
- c. Berjalan menutup mata dan meletakkan gacuk diatas kepala

3. Kognitif

Permainan ini mengembangkan kognitif seperti:

- a. Memahami aturan main
 - b. Mengenal nama teman
 - c. Mengenal kecepatan (cepat, lambat)
 - d. Konsentrasi melempar gacuk
 - e. Melatih keakurasian anak-anak dikala melempar batu dalam kotak. Melatih daya ingat dan kemampuan penguasaan tubuh (dalam permainan dende camming, pemain diharuskan menutup mata dan mengingat langkah mereka agar tidak menginjak garis dan melompat dengan benar sama halnya kala mereka bermain dengan mata terbuka)
 - f. Mengasa kemampuan mereka dalam memainkan dan menguasai batu ditangan, baik dalam melempar, maupun dalam memainkannya di udara maupun ditelapak tangan.
4. Bahasa
- Permainan ini mengembangkan bahasa seperti:
- a. Mampu berkomunikasi dengan teman
 - b. Mampu mengomunikasikan ide bermain
5. Sosial Emosional
- Permainan ini mengembangkan kompetensi sosial seperti:
- a. Mampu bermain bersama teman
 - b. Kesabaran
 - c. Mampu berteman, berkomunikasi, dan mampu membantu teman
 - d. Menunjukkan rasa sayng pada teman
 - e. Menunjukkan rasa empatidan menolong teman
 - f. Sikap tidak mementingkan diri sendiri
6. Seni
- a. Mampu mengekspresikan ide melalui gambar
- I. Sikap yang dikembangkan
- 1. Kreatif

2. Taat terhadap aturan
3. Sabar
4. Menghargai
5. Jujur

Lampiran 4

PERMAINAN TRADISIONAL “MASSIKOLAH-SIKOLAH”

- A. Nama Permainan : Massikolah-Sikolah
- B. Usia : 5-6 Tahun
- C. Jumlah Pemain : 4 s.d. 5 Anak
- D. Alat dan Bahan : Kartu angka, kartu huruf berupa gambar binatang atau gambar buah.

E. Deskripsi :

Permainan massikolah-sikolah ini adalah salah satu permainan tradisional di Sulawesi Selatan. Permainan ini biasanya di mainkan oleh anak baik laki-laki maupun perempuan. Permainan massikolah-sikolah ini begitu digemari anak-anak karena bisa mengasah kemampuan anak dalam hal bahasa dan kognitifnya. Permainan ini bisa di mainkan di dalam kelas dan di luar kelas. Permainan ini seolah-olah memperkenalkan anak tentang pendidikan yang lebih tinggi, yaitu SD, karena dilakukan seperti kalau anak duduk di bangku sekolah SD, mulai tingkatan kelas 1 sampai kelas 6.

F. Aturan Main

Tim di bagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 4-5 anak. Masing-masing memegang angka 1-5 tapi tidak menutup kemungkinan angka itu bisa di ganti misalnya dengan gambar-gambar buah atau binatang dan hanya untuk melakukan “hom-pim-pa” untuk menentukan kelompok siapa yang akan bermain duluan. Kelompok yang menang dalam hompimpa tadi akan bermain duluan. Kelompok yang menang akan menunjuk satu orang untuk menyebutkan nama temannya dan angka berapa yang di pegang anak tersebut jika tebakan anak tadi benar sesuai angka yang dipegang anak yang di sebut

namanya misalnya ridwan namanya angka 4. Maka anak yang menebak tadi akan naik kelas dan yang sebut angkanya akan tetap tinggal di kelasnya. Begitupun sebaliknya setelah angka temannya sudah ditebak, anak-anak di dalam kelompok tersebut bisa bertukaran angka dengan temannya. Supaya kelompok lain tidak bisa menebak angka temannya yang sudah di tebak tadi sampai permainan ini selesai atau anak tadi telah menyelesaikan masalah-masalah mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Permainan ini memerlukan kerjasama dalam satu tim atau kelompok.



G. Cara Bermain

Permainan dimulai dengan “hom-pim-pa” dengan lagu “*Hompimpa nigayolo maccule...*” yang menang akan bermain dalam, yang menang akan menunjuk teman yang jadi lawannya untuk menebak angka yang di pegang anak tersebut, jika tebakan angkanya benar anak yang menebak akan naik kelas, anak yang disebut nama tadi, setelah itu kelompok yang satunya akan menunjuk teman atau lawan dan begitu seterusnya setelah angka temannya sudah di tebak dalam satu kelompok tadi bisa bertukaran

angka supaya lawannya tidak bisa menebak angka yang di pengaruhi sesama kelompoknya.



H. Lingkup Perkembangan

1. Nilai-nilai moral

- Saling menghormati sesama pemain
- Berbahasa yang sopan, Peserta bermain dan perilaku sopan serta mematuhi peraturan permainan.

2. Fisik

Motorik Kasar

- Melompat dari petak pertama ke petak berikutnya

Motorik Halus

- Anak dapat memegang kartu angka atau kartu lainnya

3. Kognitif

- Memahami aturan main
 - Mengenal nama teman
 - Mengenal angka 1-5
 - Konsentrasi
 - Mengasah kemampuan dalam kognitif anak.
4. Bahasa
- Mampu berkomunikasi
 - Mampu mengomunikasikan ide permainan.
5. Sosial Emosional
- Mampu bermain bersama teman
 - Mampu berteman berkomunikasi dan mampu membantu teman
 - Menunjukkan rasa empati dan menolong teman
 - Sikap tidak mementingkan diri sendiri.

Sikap yang Dikembangkan

1. Taat terhadap aturan
2. Sabar menunggu giliran
3. Menghargai
4. Jujur.

Lampiran 5

PERMAINAN TRADISIONAL “ULAR-TANGGA”

- A. Nama permainan : Ular tangga
B. Usia : 4-6 Tahun
C. Jumlah pemain : Perorangan
D. Alat dan bahan : Dadu, media papan, bidak
E. Deskripsi :

Permainan ini biasa dimainkan oleh dua sampai empat orang. Masing-masing pemain menggunakan bidak dengan warna yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah mencapai kotak paling akhir (biasanya angka 50 atau 100, tetapi untuk anak usia dini dimodifikasi menjadi 25 saja). Pemain yang dapat mencapainya pertama kali akan dinyatakan sebagai pemenang.

Permainan ini memberikan makna, gambar tangga melambangkan perbuatan baik, simbol nilai positif, sedangkan gambar ular melambangkan perbuatan buruk, simbol nilai negatif.

Ular tangga ini adalah permainan menggunakan media papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan luncuran yang menghubungkannya dengan kotak lain.

- F. Aturan main :
1. Menentukan siapa yang menjadi pemain, dua orang atau lebih
 2. Menentukan bidak masing-masing pemain
 3. Menentukan giliran setiap pemain
 4. Pemain mengikuti giliran yang telah ditentukan

5. Pemain menggerakkan bidak sejumlah titik pada dadu
6. Pemain kembali melemparkan dadu untuk kesempatan kedua jika didapatkan jumlah titik sebanyak enam pada sisi dadu
7. Bidak mulai bergerak dari kotak start/mulai, sampai kotak finish/akhir
8. Bidak dinaikkan ke puncak tangga, jika posisi akhir bidak tepat berada di kotak yang berisi anak tangga
9. Bidak diturunkan ke ujung luncuran, jika posisi akhir bidak tepat berada di kotak yang berisi puncak luncuran
10. Pemain memulai kembali permainan dari awal, dari titik start/mulai jika posisi akhir bidak lawan tepat berada di kotak yang berisi bidak pemain lainnya
11. Pemain yang pertama kali mencapai kotak finis/akhir, ditetapkan sebagai pemenang.

G. Cara bermain

1. Pahami tujuan dari permainan ini. Tujuan dari permainan ini adalah menjadi pemain pertama yang mencapai petak atau kotak terakhir dengan bergerak dari satu petak ke petak lain hingga mencapai petak terakhir. Hampir semua papan memiliki alur jalan yang berselang-seling. Pada baris pertama, Anda bergerak dari kiri ke kanan, dan setelah naik ke baris berikutnya, Anda bergerak dari arah sebaliknya (kanan ke kiri), dan seterusnya (mengikuti angka yang ada di dalam kotak, dari kecil ke angka yang lebih besar). Selain itu, permainan ini sebagai media dalam mengembangkan enam aspek perkembangan anak (nilai moral/agama, social emosional, kognitif, fisik, bahasa dan seni).
2. Tentukan siapa yang bermain lebih dulu. Setiap pemain harus mengocok dadu untuk melihat siapa pemain yang mendapatkan angka

paling tinggi. Siapa pun yang mendapatkan angka tertinggi akan menjadi pemain pertama. Setelah pemain pertama mendapatkan gilirannya, pemain yang duduk di sebelah kirinya akan mendapatkan giliran bermain. Urutan giliran pemain bergerak dari kiri ke kanan. Jika ada dua atau lebih pemain yang mendapatkan angka yang sama dan angka tersebut adalah angka tertinggi, masing-masing dari mereka harus mengocok kembali dadu sekali lagi untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama.



3. Pemain melemparkan dadu sesuai giliran
4. Kocoklah dadu dan lihatlah angka yang Anda dapatkan. Ambil pion atau bidak Anda dan majulah beberapa petak sesuai dengan angka yang muncul di dadu. Sebagai contoh, jika Anda mendapatkan angka 2, pindahkan pion Anda dua kotak ke petak nomor 2. Pada giliran berikutnya, jika Anda mendapatkan angka 5, gerakkan pion Anda maju sejauh 5 petak dan berhentilah di petak nomor 7.
5. Bidak dinaikkan ke puncak tangga, jika posisi akhir bidak tepat berada di kotak yang berisi anak tangga. Sebagai media edukatif pengembangan/penanaman sikap, maka pada setiap kotak/petak ujung bawah tangga dan puncak tangga, diberi kata/kalimat perilaku positif.

Hal ini mengajarkan kepada anak bahwa jika melakukan hal yang positif, maka efek positif pun akan didapatkannya,

Sebagai contoh, pada petak dengan bagian bawah tangga, berikan pesan “Saya menolong teman”. Tangga pada petak tersebut nantinya akan membawa pemain naik ke petak dengan pesan ‘Saya mendapatkan banyak teman’. Dengan begini, anak-anak dapat mempelajari sebab akibat dari perbuatan-perbuatan positif.

6. Bidak diturunkan ke ujung luncuran, jika posisi akhir bidak tepat berada di kotak yang berisi puncak luncuran. posisi akhir bidak tepat berada di kotak yang berisi anak tangga. Sebagai media edukatif pengembangan/penanaman sikap, maka pada setiap kotak/petak puncak luncuran dan bagian bawah luncuran, diberi kata/kalimat perilaku negatif. Hal ini mengajarkan kepada anak bahwa jika melakukan hal yang negatif, maka efek negatif pun akan didapatkannya,

Sebagai contoh, pada petak dengan bagian puncak luncuran, berikan pesan “Saya tidak makan buah atau sayur hari ini”. Luncuran pada petak tersebut nantinya akan membawa turun pemain ke petak dengan pesan “Tubuhku tidak sehat” Dengan begini, anak-anak dapat mempelajari sebab akibat dari perbuatan-perbuatan negatif.

7. Ambil giliran tambahan jika Anda mendapatkan angka 6. Jika Anda mengocok dadu dan mendapatkan angka 6, Anda mendapatkan giliran tambahan. Pertama, pindahkan terlebih dahulu pion Anda enam petak, kemudian kocok kembali dadu. Jika Anda berhenti di petak ular atau tangga, ikuti peraturan naik atau turun terlebih dahulu, kemudian kocok kembali dadu untuk memainkan giliran tambahan Anda. Selama Anda terus mendapatkan angka 6, Anda dapat terus bergerak.

8. Pemain memulai kembali permainan dari awal, dari titik start/mulai jika posisi akhir bidak lawan tepat berada di kotak yang berisi bidak pemain lainnya
9. Pemain yang pertama kali mencapai kotak finis/akhir, ditetapkan sebagai pemenang.

H. Lingkup perkembangan

1. Nilai Moral dan Agama
 - a. Saling menghormati sesama pemain
 - b. Berbahasa yang sopan
 - c. Peserta tidak marah dan kecewa jika mendapat luncuran atau kalah
 - d. Peserta tidak angkuh/sombong jika mendapat tangga atau menang
 - e. Sabar menunggu giliran
 - f. Disiplin mengikuti aturan
 - g. Mengakui kesalahan dan mengucapkan kata maaf bila salah
 - h. Merapikan/membereskan mainan setelah selesai
 - i. Tidak curang
 - j. Mengakui kelebihan teman
2. Fisik
 - a. Menggunakan jari-jari tangan untuk memegang dan melempar dadu dan menggeser bidak
 - b. Melakukan 'lojo'-lojo', atau hom-pim-pah untuk mencari giliran/urutan bermain.
3. Kognitif
 - a. Memahami aturan main
 - b. Berhitung
 - c. Mengenal huruf, angka
 - d. Memahami konsep sikap
4. Bahasa

- a. Nyanyi Lojo'-Lojo' atau Hom Pim Pah bersama
- b. Memberi aba-aba
- c. Berkomunikasi dengan sesama pemain
- d. Bertanya jika ada aturan yang belum dipahami
- e. Menjawab jika ditanya

5. Sosial Emosional

- a. Kesabaran
- b. Membantu teman yang membutuhkan pertolongan
- c. Melakukan kegiatan dengan empati

6. Seni

Saat anak-anak memilih urutan giliran, mereka Hom Pim Pah terlebih dahulu atau menyanyi "Ting...Ting ...Lojo....."

I. Sikap yang dikembangkan

1. Taat terhadap aturan
2. Sabar menunggu giliran
3. Menghargai
4. Jujur.

**PERMAINAN TRADISIONAL
ULAR TANGGA**

Model Pengembangan sikap anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional