

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

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

PERMAINAN SONDAH



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PUSAT PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT
(PP PAUD DAN DIKMAS) JAWA BARAT
2020**

Judul :
Permainan Sondah

**Panduan Kegiatan Permainan Tradisional untuk Guru dan Orang Tua PAUD
Model Integrasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Mengembangkan Sosial Emosional
Anak Usia 4-5 Tahun**



Pengarah:

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,
Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.

Peanggung Jawab:

H. Hidayat, M.Pd.

Tim Pengembang:

Asep Saefudin, S.Si, M.Pd.
Neni Nurlaela, S.Pd
Yuyun Nurfalah, S.Sos.
Dr. Arlina, M.Pd

Penulis :

Yuyun Nurfalah, S.Sos.
Wulan Fauzia, M.H.

Kontributor:

PAUD Tunas Harapan Kota Bandung
PAUD Kujang 1 Kota Bandung,
PAUD Aryani Kab Cianjur,
PAUD Flamboyan 2 Kab Cianjur

Desain Cover dan Tata Letak:

Fikry Faizal Fachry



**Kementerian pendidikan dan Kebudayaan
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat
2020**

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur, kami panjatkan ke khadirat Allah SWT, karena berkah Rahmat dan Hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan Panduan Kegiatan Permainan Tradisional (*Manual Hand Book*) untuk Guru dan Orang Tua PAUD yang berjudul “Permainan Sondah” sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Permainan tradisional saat ini sudah mulai dilupakan orang, dengan makin majunya perkembangan teknologi dan keterbatasan lahan bermain. Permainan tradisional dapat diangkat dan dilestarikan kembali sebagai salah satu alternative variasi dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan potensi kecerdasan, pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilannya. Banyak ragam pola dan cara permainan tradisional untuk anak usia dini. Permainan tradisional yang menarik dan menyenangkan anak, dapat dioptimalkan oleh Guru dan orang tua, salah satunya untuk mengalihkan perhatian anak terhadap ketergantungan bermain gadget dan mengatasi kurang berkembangnya kemampuan social emosional anak.

Panduan ini disusun untuk memfasilitasi para pendidik dan orang tua agar memiliki pemahaman yang sama tentang tujuan, manfaat, aturan dan cara main permainan tradisional, serta cara memberikan pendampingan dan pembimbingan saat anak usia 4-5 tahun bermain permainan tradisional di sekolah maupun di rumah, dalam upaya mengembangkan kemampuan social emosional, yang sesuai dengan karakteristik usia, kondisi, potensi, dan tahap perkembangan anak.

Kami menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang setingginya kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan Panduan ini.

Harapan terbesar, semoga Panduan ini memiliki manfaat untuk Guru PAUD dan orang tua anak usia dini, serta masyarakat luas pada umumnya.

Bandung, Desember 2020

Kepala,



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

NIP. 196101261988031002

DAFTAR ISI

Contents

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
A. Karakteristik Permainan.....	1
B. Tujuan Permainan	1
C. Manfaat.....	7
D. Aturan Permainan	8
E. Cara Menerapkan Permainan.....	11
1. Langkah Persiapan	11
2. Pelaksanaan.....	14
a. Langkah-langkah Permainan dan Pendampingan	14
b. Langkah Pendokumentasian Kegiatan.....	18
DAFTAR PUSTAKA.....	22

PERMAINAN SONDAH

A. Karakteristik Permainan

1. Permainan Sondah merupakan salah satu permainan tradisional anak yang populer di masanya di Jawa Barat. Permainan ini juga sangat di seluruh wilayah Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. karena permainan ini hampir semua daerah di Indonesia ada, hanya istilah dan nama saja yang berbeda, disesuaikan dengan bahasanya masing-masing. Misalnya istilah Engklek (jawa), Sondah (Sunda), cak engkle (Palembang), enge-enge (Manado).
2. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak perempuan, namun anak laki-lakipun bisa asyik juga memainkannya. Permainan ini tidak membutuhkan jumlah pemain yang banyak. Jumlah pemain minimal 2 orang.
3. Sebidang tanah diberi gambar/tanda petak-petak dari yang besar sampai sangat kecil. Potongan genteng dilempar kedalam petak itu, kemudian dipungut dan dilempar lagi sambil pemainnya melakukan gerakan khusus (engkle – melompat lompat dengan satu kaki dilipat).
4. Pemenang dari permainan Sondah adalah pemain yang berhasil menuntaskan permainan sampai ke *finish* tanpa melakukan kesalahan dan berhasil secara tepat memindahkan dengan cara melemparkan kepingan genteng/keramik/uang logam/batu pih kecil ke tempat nomor yang dituju, sampai ke petak mendekati area *finish*.

B. Tujuan Permainan

Tujuan Permainan Sondah terkait dengan :

1. Perkembangan Sosial

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat memberikan bimbingan dan pendampingan yang baik kepada anak agar:

- a. **Anak dapat mengatur emosi dan mengungkapkan perasaan dengan cara yang bisa diterima secara sosial.**
 - Ciri-cirinya : anak mampu mengendalikan keinginan, mampu mengelola emosi secara wajar, mampu mengungkapkan perasaan marah, gembira, sedih dan takut dengan cara yang wajar, mampu menyampaikan perasaan melalui kata-

kata yang baik agar dipahami orang lain, mulai berkurangnya kekerasan emosi dan ledakan fisik anak, serta anak mampu menjaga hubungan baik dengan teman-temannya.

b. Anak mampu memisahkan perasaan dengan tindakan mereka.

Ciri-cirinya : anak mampu berfikir terlebih dahulu sebelum bertindak melakukan sesuatu, mampu bersikap apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

c. Anak dapat mengahayati perilaku sosial yang positif dan pantas.

Ciri-cirinya : anak mampu berkata santun, bersikap sopan dan berperilaku positif, sehingga tercipta hubungan yang harmonis dengan teman-temannya.

2. Perkembangan Emosi

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat memberikan pendampingan yang baik dan menciptakan suasana yang menyenangkan agar:

a. Anak dapat mengutarakan perasaan senang dan gembira dengan cara yang wajar



- Ciri-cirinya : anak mampu tersenyum bahkan tertawa, sebagai rasa senang dan gembira yang diungkapkan secara wajar, misalnya ketika anak dapat melakukan permainan, saat menemukan sesuatu dalam

permainan ini, atau pada saat mencapai kemenangan

- Contohnya anak tampak senang dan gembira, tampak tersenyum dan tertawa saat bermain

b. Anak dapat mengutarakan perasaan marah dengan cara yang wajar (melalui kata-kata)

- Ciri-cirinya : anak mampu mengelola emosi marah secara wajar, lebih sabar dan tenang saat diingatkan melakukan pelanggaran aturan, bersikap lapang dada dalam menerima



kekalahan dan mengakui keunggulan / kemenangan orang lain dalam permainan

- Contohnya: anak berkata kenapa temannya menarik tangannya, tanpa meluapkan emosinya dengan tindakan “impulsive” (menuruti keinginannya)

c. Anak dapat mengutarakan perasaan takut dengan cara yang wajar

- Ciri-cirinya : anak mampu mengendalikan perasaan takut yang berlebihan, mampu menghadapi masalah bukan mengjindari masalah, menjadi pemberani.



- Contohnya: anak tidak menangis saat menghadapi ketakutan, anak berani mencoba melakukan permainan, anak tidak takut kalah dalam permainan.

d. Anak dapat mengutarakan perasaan sedih dengan cara yang wajar

- Ciri-cirinya : anak mampu melupakan perasaan sedihnya sejenak saat melakukan permainan.
- Contohnya: anak mau aktif dan ceria bermain, meskipun sebelumnya terlihat sedih



3. Program Pengembangan Nilai-nilai Sosial Emosional

Program Pengembangan nilai-nilai sosial-emosional melalui permainan tradisional, secara umum mencakup upaya pengembangan program yang dilakukan untuk menumbuhkembangkan kepekaan, sikap, keterampilan sosial, dan kematangan emosi pada anak, yang meliputi 3 (tiga) lingkup pengembangan, yaitu :

a. Kesadaran diri,

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat bekerjasama memberikan bimbingan dan pendampingan yang baik, agar anak memiliki sikap kesadaran diri, yang ditunjukkan anak dengan perkembangan kemampuan dalam hal sebagai berikut:

1) Memperlihatkan kemampuan diri

- Ciri-cirinya anak memiliki rasa percaya diri, kreatif dalam mengeluarkan ide atau gagasan, mampu menuntaskan tugas/kegiatan dengan penuh

semangat, yakin terhadap kemampuannya untuk dapat melakukan sesuatu dan menuntaskannya.

- Contohnya anak melakukan permainan Sondah ini dengan semangat dan percaya diri, dan menuntaskan sampai permainan berakhir.

2) Mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri,

- Ciri-cirinya anak tetap sabar dan tenang saat berada di tempat baru dengan situasi baru
- Contohnya misalnya saat bertamu, berada di pusat perbelanjaan, atau saat bertemu dengan Guru baru, menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam, anak bersikap sabar dan tenang menunggu giliran bermain, dan lain-lain

3) Menyesuaian diri dengan orang lain

- Ciri-cirinya anak bersikap ramah, supel dalam bergaul, bisa bermain dengan siapapun teman sebayanya, mampu bekerja sendiri dan bekerjasama dengan teman lain, mampu menyesuaikan diri dalam kelompok, mampu berinteraksi dan menjalin hubungan baik dengan teman lain secara harmonis.
- Contohnya anak mampu melakukan permainan tradisional ini dengan siapapun, ramah, supel bergaul, mampu menyesuaikan diri, berinteraksi, berkomunikasi dan bekerjasama secara harmonis teman sebayanya.

b. Rasa Tanggung Jawab untuk Diri dan Orang lain:

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat bekerjasama memberikan bimbingan dan pendampingan yang baik, agar anak memiliki sikap rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, yang ditunjukkan anak dengan perkembangan kemampuan dalam hal sebagai berikut:

1) mengetahui hak-haknya

- Ciri-cirinya: Anak tidak menyakiti diri atau orang lain, tidak mengolok-olok teman, sikap menghargai diri dan orang lain, menolong teman yang mendapat masalah, membantu teman yang membutuhkan, menggunakan sesuatu yang memang haknya, mengembalikan sesuatu yang bukan haknya.

- Contohnya : anak mengembalikan barang mainan yang sudah digunakan .pada tempatnya, karena bukan miliknya

2) Mentaati aturan

- Ciri-cirinya : Anak patuh dan taat pada aturan yang disepakati, ajek atau konsisten melaksanakan aturan, menghormati aturan yang dibuat oleh lingkungan, mampu mengingatkan teman ketika melanggar aturan dengan cara yang baik, mampu memahami apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan
- Contohnya : pada saat bermain, anak patuh dan taat pada aturan main permainan yang ditetapkan dan disepakati bersama, anak meminta maaf ketika melanggar aturan,

3) Mengatur diri sendiri

- Ciri-cirinya: anak terbiasa merawat kebersihan diri, mampu melakukan dan menyelesaikan tugas sendiri, tidak bergantung pada bantuan orang lain.
- Contohnya: anak berusaha melakukan dan menyelesaikan kegiatan permainannya sendiri tanpa meminta bantuan dari orang lain.

4) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.

- Ciri-cirinya : anak mampu menerima tanggung jawab sesuai dengan usianya, anak menjaga kebersihan, kekompakan, dan perdamaian, bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuatnya, bersedia untuk membantu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan, membantu membereskan dan merapihkan kembali alat dan bahan yang sudah digunakan dalam permainan, bersedia menanggung resiko perbuatan yang sudah dilakukannya, meminta maaf jika melakukan kesalahan.
- Contohnya : Anak membantu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan, membantu membereskan dan merapihkan kembali alat dan bahan yang sudah digunakan

c. Perilaku Prosocial

Melalui permainan tradisional ini diharapkan Guru dan orang tua dapat bekerjasama memberikan bimbingan dan pendampingan yang baik, agar anak

memiliki perilaku prososial, yang ditunjukkan anak dengan perkembangan kemampuan dalam hal sebagai berikut:

1) Mampu bermain dengan teman sebaya

- Cirinya : anak memiliki sikap ramah, supel dalam bergaul, mudah kenal dengan teman yang baru dikenal, mudah diterima dan menerima teman sebaya dalam bermain, mampu bermain berdampingan, main bersama, dan main bekerjasama dengan teman sebaya,
- Contohnya : anak mampu bermain dengan siapapun, meskipun teman sebayanya baru dikenal, ramah dan suel dalam bergaul, mampu bermain secara berdampingan, bersama, dan bekerjasama dengan teman sebayanya secara harmonis

2) Memahami perasaan dan merespon

- Ciri-cirinya : Anak bersikap lebih sabar dan tenang dalam menghadapi masalah, mampu menahan diri dari segala keinginannya, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan, sikap mau menunggu giliran, tidak tergesa-gesa, mau mendengarkan cerita, merespon cerita dengan cara mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan dari Guru.
- Contohnya: anak mau mendengarkan dan memahami cerita, merespon cerita dengan cara mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan dari Guru (yang bercerita), menghibur temannya yang sedang bersedih.

3) Berbagi

- Ciri-cirinya: anak memiliki rasa kasih sayang, empati, dan kepedulian atas masalah yang dihadapi teman sebaya, mau membantu, berbagi sebagian apa yang dimiliki untuk membantu teman yang membutuhkan. menolong teman yang mengalami kesulitan.
- Contohnya anak mau berbagi makanan dan mainan dengan teman sebayanya.

4) Menghargai hak dan pendapat orang lain

- Ciri-cirinya : Anak mau mendengar ketika orang lain berbicara, menghargai pendapat orang lain, tidak memotong pembicaraan orang lain, sabar menunggu giliran bicara sampai orang lain selesai bicara, menghargai

kepemilikan diri dan orang lain, mengembalikan benda yang bukan menjadi haknya.

- Contohnya Anak mau mendengar ketika orang lain bicara, tidak berusaha memotong pembicaraan dan sabar menunggu giliran berbicara sampai orang lain selesai bicara.

5) Bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

- Ciri-cirinya anak mau bekerjasama dengan teman lain, menghargai perbedaan diantara teman, berkata santun, bersikap sopan dan berperilaku baik, rendah hati, dan berusaha menjaga kebersamaan.
- Contohnya anak terbiasa mengucapkan "tolong, maaf, terima kasih, permisi." sebagai contoh perilaku sopan dengan nada rendah dan riang

C. Manfaat

Selain itu, Permainan Sondah bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan antara lain :

1. Nilai Agama dan Moral:

- Selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang benar,
- Mempercayai adanya ciptaan Tuhan melalui Ciptaan Nya dan rasa bersyukur,
- Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak,
- Membantu dan menolong teman,

2. Sosial-emosional :

- Mau bermain bersama dengan teman sebaya,
- Menunjukkan ekspresi wajar saat senang dan takut ketika bermain,
- Mengerti akibat jika melanggar aturan permainan,
- Melatih anak mengerti aturan bermain bersama dengan teman sebaya,
- Bersikap kooperatif dengan teman dan berbagi dengan orang lain,
- Menunjukkan sikap toleran dengan teman sebaya saat melakukan permainan Sondah.

3. Bahasa:

- Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks.
- Mengerti dan dapat melaksanakan beberapa perintah secara bersamaan.

- Memperkaya kosa kata, dapat mengenal dan menyebutkan pola simbol sederhana (kiri, kanan, lurus, dll),
- Menyusun kalimat sederhana

4. Kognitif :

- Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif.
- Memecahkan masalah sederhana,
- Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru,
- Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah,
- Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran,
- Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya,
- Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

5. Fisik: dan Motorik

- Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan,
- Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian / gerakan sesuai irama
- Melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- Motorik : Meniru pola melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

6. Seni :

- Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.
- Bermain drama sederhana,
- Melakukan tepuk berpola
- Menggambar berpola



- Gambar Petak pada Pola gambar Permainan Sondak

- Sumber: <https://www.tintaGuruanindonesia.com/2016/12/engklek.html>

D. Aturan Permainan

- 1) Permainan ini tidak memerlukan jumlah pemain yang banyak, bisa dilakukan oleh minimal 2 – 4 orang pemain.

- 2) Secara umum permainan Sondah bisa dilakukan oleh anak dari mulai usia 4-5 tahun dan usia remaja remaja.. Tingkat kesulitan permainan sondah disesuaikan dengan karakteristik usia pemainnya.
- 3) Permainan ini umumnya sering dimainkan oleh anak perempuan, namun anak laki-laki bisa juga asyik memainkan permainan sondah.
- 4) Setiap anak bersedia melakukan dan menuntaskan permainan dengan temannya.
- 5) Tempat permainan dilakukan di dalam ruangan yang relative sedikit luas (misalnya di ruang keluarga, jika tidak memungkinkan dilakukan di luar ruangan), namun permainan Sondah sebaiknya maupun diluar ruangan yang lebih terbuka agar bisa bergerak leluasa.
- 6) Waktu permainan yang dilakukan anak usia 4-5 tahun sekitar 15-45 menit.
- 7) Menentukan tempat permainan dan menyiapkan alat untuk menggambar petak permainan Sondah yang akan digunakan, yaitu :
 - a) Kapur tulis atau lakban hitam ukuran sedang dan potongan genting/keramik dengan ukuran sebesar diameter kepala anak atau pecahan uang logam/batu pipih kecil ukuran besar (jika permainan ini dilakukan di luar ruangan / halaman)
 - b) Kapur tulis dan potongan genting/keramik ukuran kecil atau pecahan uang logam/batu pipih kecil ukuran besar (jika permainan ini dilakukan di dalam ruangan)
 - c) Kepingan/potongan genting/keramik atau uang logam/batu pipih kecil yang berpola besar/ batu kecil yang berpola pipih datar.
- 8) Menggambar petak Sondah yang akan digunakan (dengan pola gambar dan jumlah petak yang disepakati bersama)
- 9) Mengawali permainan dengan membaca doa sebelum melakukan kegiatan.
- 10) Melakukan kegiatan pemanasan dengan berolah raga atau senam ringan
- 11) Menentukan pemain yang lebih dahulu dalam melakukan permainan sondah dengan 2 cara , yaitu
 - a) Melakukan *hompimpah* (jika pemain sondah ini berjumlah lebih dari 2 orang)
Pemenang *hompimpah* adalah jika salah satu pemain yang mengeluarkan telapak tangan yang terbuka atau tertutup sendiran, sementara teman-teman lainnya sama-sama mengeluarkan telapak tangan terbuka atau tertutup.
 - b) Melakukan *Swit* (jika pemain sondah ini berjumlah hanya/tinggal 2 orang)

Pemenang *swit* dengan tata cara yang telah disepakati oleh kedua pemain.

Contoh cara *Swit*:

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

12) Jika urutan nomor antrian sudah ditentukan, maka A terlebih dahulu bermain, sementara teman mainnya B dan C menunggu giliran sampai pemain A menuntaskan permainan atau melakukan kesalahan. Demikian seterusnya A, B dan C bermain secara bergiliran dan berulang-ulang jika C sudah menuntaskan permainan dan melakukan kesalahan, maka permainan dilanjutkan kembali ke pemain A, lalu B dan C. Demikian seterusnya.

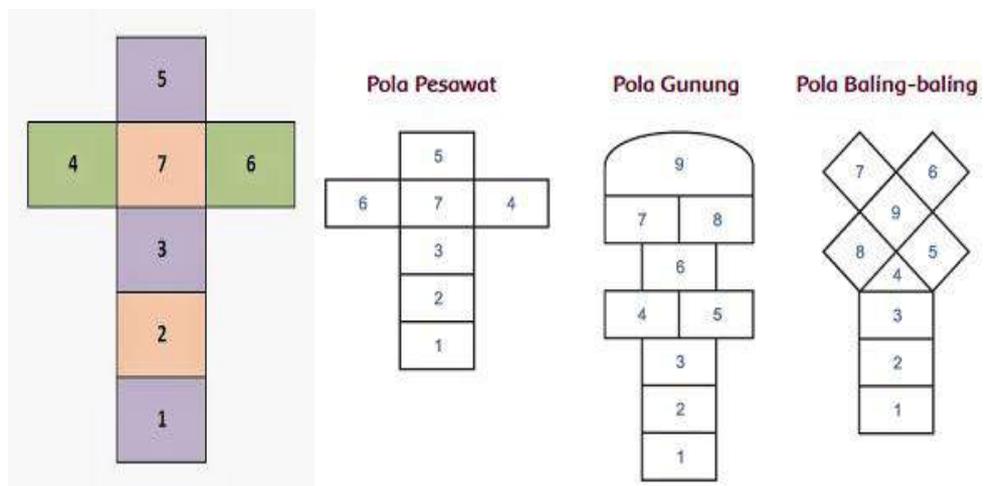
- 13) Permainan seorang pemain akan berhenti kapan saja dan akan diganti oleh pemain urutan nomor giliran berikutnya jika ia melakukan kesalahan, diantaranya:
- a) Menginjak garis petak Sondah pada saat melakuakn permainan
 - b) Menginjak kepingan genting/keramik/uang logam/batu piph kecil pada petak Sondah
 - c) Pemain gagal memindahkan dengan cara melempar kepingan genting/keramik/uang logam/batu piph kecil pada petak yang dituju.
 - d) Pemain lupa tidak melewati/melangkahi petak kepingan genting/keramik/uang logam, setelah ia mengambil kepingan genting/keramik/uang logam/batu piph kecil yang kan dipindahkan posisi nomornya tersebut.
- 14) Setiap anak harus berkonsentrasi (focus), dan kakinya tetap kuat melakukan loncat engklek bergerak mengelilingi semua petak Sondah tanpa kesalahan dan berhasil secara tepat memindahkan dengan cara melemparkan kepingan genting/keramik/uang logam/batu piph kecil ke tempat nomor yang dituju.
- 15) Permainan berakhir jika waktu bermain yang sudah ditentukan sudah berakhir.
- 16) Penentuan pemenangnya adalah :
- a) Pemain yang yang berhasil memindahkan kepingan genting/keramik/uang logam/batu piph kecil miliknya ke seluruh nomor petak Sondah secara berurut, sampai *ke finish* atau sampai pada petak Sondah yang paling dekat dengan *finish*
 - b) Pemain yang berhasil menuntaskan permainan sampai ke finish tanpa melakukan kesalahan dan berhasil secara tepat memindahkan dengan cara melemparkan kepingan genting/keramik/uang logam/batu piph kecil ke tempat nomor yang dituju.
 - c) Pemain yang berhasil menuntaskan permainan sampai waktu yang ditentukan habis.

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Langkah Persiapan

a. Tempat dan waktu

- 1) Tentukan tempat permainan yang akan digunakan anak untuk bermain permainan tradisional Sondah apakah mau di dalam ruangan atau diluar ruangan yang terbuka (misalnya di halaman)
- 2) Siapkan dan pastikan tempat yang digunakan anak untuk permainan ini bersih dari kotoran, aman dari bahaya yang akan mengancam kesehatan dan keselamatan anak, serta nyaman dan kondusif untuk anak bergerak leluasa dalam melakukan aktivitas permainannya .
- 3) Gambar petak Sondah yang akan digunakan (dengan pola gambar dan jumlah petak yang disepakati bersama), misalnya berpola : pesawat, baling-baling, gunung, dan lain-lain.



Gambar : Beberapa pilihan Petak Sondah yang dapat digunakan anak

<https://www.tintaGuruanindonesia.com/2016/12/engklek.html>

- 4) Berikan nomor urut pada seluruh petak Sondah sesuai nomor urut pergerakan loncat engklek yang dilakuakn anak pada saat bermain. Area *Start dan finish* berada di luar petak Sondah sebagai tempat anjang-ancang memulai permainan dan menuntaskan permainan.
- 5) Sediakan *Timer/alarm/weker* untuk memberikan waktu yang cukup dalam permainan ini. Misalnya : 15-45 menit.

b. Pemain

- 1) Pastikan anak yang bersedia melakukan kegiatan permainan ini dalam keadaan sehat.
- 2) Pastikan pemainnya adalah anak usia 4-5 tahun. Karena secara umum permainan Sondah bisa dilakukan oleh anak, remaja dan dewasa, serta setiap karakteristik usia menentukan tingkat kesulitan aturan main dalam permainan ini.



Gambar anak sedang main Sondah berpola baling-baing

Sumber data : <https://www.tintaGuruanindonesia.com/2016/12/engklek.html>

- 3) Hitung jumlah anak yang bersedia melakukan permainan ini. Jumlahnya pemain dalam setiap tim permainan Sondah tidak perlu banyak, antara 2-4 orang.
- 4) Jika pemainnya berjumlah banyak, maka dapat dibuat beberapa pola petak Sondah, dan masing-masing tim berjumlah 2-4 orang anak. Hal ini untuk menjaga kenyamanan dan keleluasaan bergerak anak pada saat bermain.
- 5) Berikan kesempatan memilih dengan siapa ia akan berpasangan dalam bermainnya. (merdeka belajar)
- 6) Jika anak tidak memilih pasangan mainnya, tentukan pemainnya apakah pasangan anak laki-laki, anak perempuan atau campuran
- 7) Pastikan setiap anak nyaman dan bersedia melakukan permainan dengan teman pasangan mainnya. (anak yang belum kenal dengan pasangan mainnya dipersilakan berkenalan terlebih dahulu)

c. Alat dan Bahan

- Siapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan permainan ini.
- Untuk permainan Sondah, siapkan alat yang akan digunakan, yaitu :

- a) Kapur tulis atau lakban hitam ukuran sedang dan potongan genting/keramik dengan ukuran sebesar diameter kepala anak atau pecahan uang logam/batu pipih kecil ukuran besar (jika permainan ini dilakukan di luar ruangan / halaman)
- b) Kapur tulis dan potongan genting/keramik ukuran kecil atau pecahan uang logam/batu pipih kecil ukuran besar (jika permainan ini dilakukan di dalam ruangan)
- c) Kepingan/potongan genting/keramik atau uang logam/batu pipih kecil yang berpola besar/ batu kecil yang berpola pipih datar.

2. Pelaksanaan

a. Langkah-langkah Permainan dan Pendampingan

- 1) Lakukan protokol kesehatan, dengan membiasakan anak mencuci tangan dengan cara yang benar menggunakan sabun dan air mengalir, sebelum dan sesudah anak melakukan permainan. Jika kondisinya ada di masa pandemic covid-19 ingatkan anak untuk selalu memakai masker, menjaga jarak aman, dan tidak berkerumun dengan teman-temannya. Tujuannya untuk menjaga kesehatan dan keselamatan anak, dan memutus mata rantai penyebaran penyakit.
- 2) Tanyakan kabar, kondisi kesehatan dan perasaan anak saat ini. Tujuannya agar Guru dan orang tua senantiasa mengetahui, memperhatikan, memastikan kondisi awal kesehatan dan perasaan anak. Pastikan anak dalam keadaan sehat, ceria, aman, dan nyaman terlindungi.
- 3) Ajak anak untuk membacakan doa sebelum melakukan permainan bersama-sama. Doa yang dibacakan sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing anak.
- 4) Sebagai pemanasan dan Untuk menghangatkan suasana, Guru atau orang tua dapat mengajak anak untuk :
 - Melakukan gerakan senam-senam ringan
 - Bernyanyi lagu anak-anak dan menari bebas dengan gembira.
- 5) Sebagai kegiatan pembuka, ceritakan secara spesifik kepada anak bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah Permainan *Sondah*. Yaitu salah

satu permainan tradisional, yang sering dilakukan pada saat Guru dan orang tua dulu saat masih kecil.

- 6) Ajak anak untuk mendengarkan dan menyimak cerita tentang pengalaman nyata pencerita (Guru atau orang tua) tentang permainan ini, atau dengan cara membacakan cerita yang sesuai dengan tema kegiatan dari buku cerita, poster, komik, majalah, video, internet atau media social lainnya. Selanjutnya diakhir cerita, berikan pertanyaan pemantik tentang siapa tokoh, karakternya dan ajak anak menceritakan kembali cerita tersebut.
- 7) Perlihatkan video tentang cara melakukan permainan tradisional Sondah. Berikan informasi bahwa melalui permainan ini anak dapat bermain secara asyik dan menyenangkan bersama teman-teman. Berikan pertanyaan pemantik tentang rencana apa yang akan dilakukan anak dalam permainan ini.
- 8) Informasikan secara lengkap aturan permainannya (sudah terlampir). Pada intinya anak dapat diingatkan untuk selalu berkonsentrasi (focus), dan secara fisik sehat dan kakinya kuat untuk melakukan gerakan loncat engklek dalam permainan ini dengan teman mainnya.
- 9) Pastikan setiap anak bersedia untuk mentaati aturan main, menjaga ketertiban dan sopan santun dalam melakukan permainan. Setiap anak diperbolehkan saling mengingatkan aturan main ini kepada teman pasangan mainnya, terutama jika ada yang melanggar peraturan permainan.



Gambar anak sedang bermain Sondah

Sumber : <http://firdhasaputri.blogspot.com/2017/02/cara-bermain-sondah-permainan.html>

- 10) Informasikan bahwa penentuan pemenangnya adalah yang berhasil menuntaskan permainan sampai waktu yang ditentukan tanpa melakukan kesalahan gerakan dengan pasangan mainnya.
- 11) Tanyakan apakah anak sudah siap untuk bermain permainan Sondah dengan pertanyaan : “Atos siap barudak?” Anak biasanya akan semangat menjawab : “Muhun, abi siap!”
- 12) Langkah-langkah permainan Sondah dan pendampingan Guru atau orang tua sebagai kegiatan inti penerapan permainan tradisional ini, yaitu sebagai berikut:
 - a) Semua pemain diajak berdiri menghadap petak permainan Sondah.
 - b) Semua pemain meletakkan kepingan potogan genteng/keramik/uang logam/batu pipih kecil besar di petak nomor 1 pada Petak permainan Sondah.
 - c) Menentukan pemain yang lebih dahulu harus melakukan permainan dan menentukan urutan nomor giliran bermain sondah, dapat dilakukan dengan 2 cara , yaitu
 - Melakukan hompimpah (jika pemain sondah ini berjumlah lebih dari 2 orang)
Pemenang hompimpah adalah jika salah satu pemain yang mengeluarkan telapak tangan yang terbuka atau tertutup sendiran, sementara teman-teman lainnya sama-sama mengeluarkan telapak tangan terbuka atau tertutup.
 - Melakukan Swit (jika pemain sondah ini berjumlah hanya/tinggal 2 orang)
Pemenang swit dengan tata cara yang telah disepakati oleh kedua pemain.
 - d) Cara bermain sondah adalah
 - Lempar pecahan genteng ke kontak pertama.
 - Mulailah perjalananmu sambil mengangkat sebelah kaki, pemain dilarang menginjak garis dan kotak yang terdapat pecahan genteng jadi awali langkah dikotak nomor 2.

- Dikotak nomor 4 dan 5 kamu dapat menginjak dengan dua kaki.
- Dikotak nomor 7 dan 8 kamu berbalik arah dan kembali atau kamu dapat beristirahat sejenak di area istirahat.
- Ambil pecahan genteng yang terdapat di area kotak nomor 1 dari area kotak nomor 2 dan bawa sampai keluar area.
- Selanjutnya lempar pecahan genteng ke kotak nomor 2 dan lakukan perjalanan seperti tadi. Hal ini dilakukan sampai dengan kotak terakhir yaitu kotak 8.
- Setelah selesai mengitari arena sampai kotak 8 ini saatnya memperebutkan arena permainan dengan cara melempar pecahan genteng tanpa melihat dan membalikan badan.
- Apabila pecahan genteng tepat mengenai salah satu kotak didalam arena, kotak tersebut menjadi teritorial kamu. Barang siapa yang menginjak kotak tersebut kecuali kamu adalah sebuah pelanggaran. Jadi intinya pemenangnya adalah pemain yang mempunyai teritorial terbanyak



Gambar anak sedang main Sondah berpola pesawat Apollo

Sumber Data : <https://www.tintaGuruanindonesia.com/2016/12/engklek.html>

- 13) Sebagai bagian ahir kegiatan, ajak anak untuk duduk berkumpul dan beristirahat sambil menanyakan bagaimana perasaannya sekarang setelah melakukan permainan.
- 14) Ajak masing-masing anak untuk :
 - a) Menceritakan kembali tentang permainan Sondah yang telah dilakukannya

- b) Menceritakan pengalaman asyik dan seru yang ditemukan dalam permainan Sondah.
 - c) Menyebutkan bagian yang paling disukai anak dari permainan Sondah.
- 15) Berikan apresiasi, penghargaan, dan motivasi yang menyenangkan dan memuliakan anak agar anak dapat bersemangat untuk selalu berkata santun, bersikap sopan dan melakukan perbuatan yang positif, misalnya memberi contoh dan membiasakan untuk mengucapkan terima kasih apabila menerima dan mendapatkan sesuatu, minta maaf apabila melakukan kesalahan, permisi apabila mau melewati orang lain, dan minta tolong apabila membutuhkan bantuan orang lain.
 - 16) Ajak anak untuk melakukan “tepuk semangat” sebagai ungkapan anak masih tetap semangat dan ceria. (cara tepuk semangat sudah terlampir)
 - 17) Berikan kesimpulan dan hikmah sikap permainan Sondah yang dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya jujur, sportif, tenang, sabar, ikhlas, dan lain-lain.
 - 18) Sebagai kegiatan penutup, ajak anak yang membacakan doa sebagai ungkapan rasa syukur sudah melakukan permainan dengan lancar, sehat dan selamat. Doa yang dibacakan anak disesuaikan dengan agama dan kepercayaannya.
 - 19) Ajak anak makan bersama dengan penuh kehangatan, perhatian, dan kasih sayang. Pastikan anak selalu makan makanan yang sehat dan bergizi.
 - 20) Informasikan kepada anak tentang beberapa alternative kegiatan permainan tradisional seru dan asyik lainnya yang akan dilakukan di hari berikutnya. Berikan kesempatan anak untuk memilih salah satu permainan yang diminatinya untuk dilakukan terlebih dahulu. Jika tidak ada satupun diminatinya, diskusikan dan berikan motivasi agar anak berani mengemukakan ide nya tentang kegiatan permainan yang ingin dilakukan sesuai minat dan kebutuhannya belajarnya.

b. Langkah Pendokumentasian Kegiatan

Guru dan orang tua dapat mendokumentasikan aktivitas permainan anak dengan cara mengambil foto dan atau video peristiwa yang memperlihatkan reaksi ekspresi, sikap dan perilaku anak yaitu pada saat :

- 1) Anak sedang berdoa sebelum melakukan kegiatan permainan
- 2) Anak sedang melakukan protokol kesehatan sebelum bermain, seperti pose sedang mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, memakai masker, menjaga jarak dan menghindari kerumunan
- 3) Anak sedang melakukan pemanasan dengan berolah raga ringan, senam ringan, bernyanyi dan menari bebas dengan teman-temannya, di bawah pendampingan Guru atau orang tua.
- 4) Anak sedang mendengarkan cerita tentang permainan tradisional dari Guru atau orang tua, baik melalui buku cerita, poster, majalah, kliping, dan lain-lain
- 5) Anak sedang menyimak informasi dari Guru atau orang tua tentang rencana kegiatan permainan tradisional Sondah yang akan dilakukan,
- 6) Anak sedang menyimak informasi tentang aturan main, serta ekspresi dan sikapnya sebagai tanda kesepakatan dan kesediaan anak untuk mentaati aturan permainan
- 7) Anak sedang membantu menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan.
- 8) Anak sedang melakukan tepuk berpola "Tepuk Semangat"
- 9) Anak sedang melakukan setiap langkah dari serangkaian kegiatan dalam permainan Sondah, terutama ekspresi dan sikapnya saat :
 - a) Semua anak sedang berdiri di area *Start* sambil menghadap petak permainan Sondah
 - b) Anak sedang bersalaman dengan pasangan mainnya
 - c) Anak sedang melakukan pemanasan sebelum bermain
 - d) Anak sedang melakukan loncat engkek sambil bergerak menegilingi semua petak sondah, sesuai urutan nomornya.
 - e) Anak sedang mengambil kepingan/ potongan genting/keramik atau pecahan uang logam/batu pih kecil besar miliknya pada saat bermain.

f) Anak sedang melompat melewati petak permainan Sondah tempat kepingan genting/keramik atau uang logam/batu pih kecil miliknya, sebagai asalah satu aturan dari permainan Sondah.

g) Anak sedang memindahkan dengan cara melemparkan kepingan genting/keramik atau uang logam/batu pih kecil miliknya ke tempat yang dituju pada otak permainan Sondah.



Gambar Anak Bermain Engklek

<https://www.tintaGuruanIndonesia.com/2016/12/engklek.html>

- h) Berbagai ekspresi anak saat bermainan loncat engklek pada permainan Sondah
- i) Berbagai ekspresi anak saat melakukan kesalahan dalam permainan Sondah
- 10) Anak sedang bersalaman sambil mengucapkan terima kasih pada pasangannya karena sudah menjadi teman bermain yang asyik dan dapat bersama-sama menuntaskan permainan Sondah
- 11) Anak sedang membantu membereskan dan membersihkan lingkungan sekitar tempat permainan Sondah yang sudah digunakan.
- 12) Anak sedang melakukan protokol kesehatan sesudah bermain, seperti pose sedang mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, memakai masker, menjaga jarak dan menghindari kerumunan
- 13) Anak sedang menceritakan pengalamannya kepada Guru atau orang tua.
- 14) Anak sedang berdo'a setelah melakukan kegiatan permainan
- 15) Anak sedang makan dan beristirahat
- 16) Anak sedang memberikan gagasan ketika diberikan informasi tentang rencana kegiatan permainan tradisional lain di hari berikutnya untuk dimainkan anak

F. Tindak lanjut

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Djamaluddin, (1999). *Kapita Selekta Guruan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Gunarti,
- Winda, (2008). *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth, (1995). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Pustaka LP3ES
- Moeslichatoen (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak Jilid 3*. Jakarta: Rineka Cipta
- Permendiknas. (2003). *Standar Kompetensi Lulusan Guruan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Guruan Nasional(http://www.Permendiknas.go.id/download/standar_kompetensi.doc, diakses 10 Oktober 2009)
- Rachmawati, E, (2005). *Metode Bermain Peran*. Bandung: Alfabet
- Rosalina, Dini, (2008). *Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah*. Jakarta: perdana Media Grup
- Sukandarumidi (2007). *Penilaian Fortofolio*. Bandung: Rosdakarya
- Suyadi, (2009). *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gava Media
- Syamsu Yusuf (2004). *Manfaat Kecerdasan Spiritual dan Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk Memaknai Hidup*. Bandung: Mirzan Pustaka