



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL
PRA SD

*(Pengembangan
Bahasa Berwawasan ESD)*

KATA PENGANTAR

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

Panduan ini sebagai acuan bagi pendidik khususnya dalam menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk pengembangan bahasa dan pengembangan karakter yang berwawasan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan.

Melalui panduan ini, penggunaan permainan tradisional tidak hanya untuk membuat anak senang tetapi lebih dari itu, dapat berkontribusi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak melalui kegiatan main yang dirancang dalam rangkaian pembelajaran, yang secara ekonomi murah dan tersedia di lingkungan disekitar.

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

Lembang, 30 November 2018

Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat



Dr. Bambang Wirardji

NIP. 196101261988031002

PETUNJUK BELAJAR

A. Gambaran Isi Panduan

Panduan ini berisi pembelajaran permainan tradisional anak usia 4 – 6 tahun dengan 10 jenis permainan tradisional Jawa Barat dengan memasukkan muatan , bahasa, pra keaksaraan dan ESD (Education for Sustainable Development).

Setelah mempelajari panduan ini diharapkan pengelola dan pendidik anak usia dini dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, wawasan, dan dapat memanfaatkan sarana yang ada disekitar untuk dijadikan alat permainan tradisional bagi anak untuk memberikan kemampuan berbahasa dan pra keaksaraan yang berwawasan ESD khususnya anak usia 5-6 tahun. Anak yang berwawasan ESD, diharapkan menjadi bagian dari masyarakat yang dapat menciptakan keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan sosial, ekonomi, dan lingkungan. Permainan tradisional inilah menjadi salah satu media pembelajaran yang strategis untuk membangun kemampuan keberaksaraan anak yang berwawasan ESD tersebut.

Panduan ini berisi tentang penjelasan 10 jenis permainan sebagai berikut :

1. Cingciripit
2. Oray – orayan
3. Kukuyaan

4. Paparahuan
5. Pepesingan
6. Sur ser
7. Salam Sabrang
8. Momonyetan
9. Huhuian
10. Ayang Ayanggung

B. Cara Penggunaan

1. Sebelum mempelajari panduan

- a) Yakinkan diri anda bahwa anda telah siap untuk mempelajari panduan ini
- b) Pusatkan pikiran dan perhatian anda pada jenis permainan tradisional yang akan dipelajari
- c) Percaya pada diri sendiri bahwa apa yang anda pelajari itu bermanfaat bagi peningkatan pengetahuan , keterampilan, dan wawasan dalam melaksanakan pembelajaran anak melalui permainan tradisional.
- d) Siapkan alat – alat tulis untuk mencatat hal – hal yang diperlukan.

2. Saat mempelajari panduan

- a) Bacalah secara seksama daftar isi panduan
- b) Pahami deskripsi isi dari panduan agar anda dapat menentukan jenis permainan yang akan dipelajari dari panduan ini
- c) Bacalah dan pahami uraian materi / isi panduan secara seksama dan catat hal – hal yang diperlukan
- d) Tanyakan / diskusikan dengan sesama pendidik tentang permainan tradisional yang belum anda pahami (perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi)

3. Setelah mempelajari panduan

- a) Setelah mempelajari panduan, berdiskusilah dengan sesama pendidik untuk menentukan jenis permainan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan bermain anak
- b) Susun rencana mingguan dan harian pembelajaran anak melalui permainan tradisional
- c) Siapkan alat permainan yang diperlukan dalam kegiatan bermain
- d) Siapkan format penilaian perkembangan anak



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN HUHUIAN

A. Karakteristik Permainan

Dimainkan oleh umumnya beberapa anak usia PAUD sampai SD bahkan juga oleh orang dewasa. Permainan ini dilakukan di ruang terbuka. Pemain ada yang berperan sebagai pemilik ladang, pembeli, dan kelompok besar anak /orang menjadi ubi atau nangka.

Setelah diijinkan oleh Pemilik, Pembeli akan mencabut ubi/memetik nangka. Pemeran ubi / nangka mempertahankan diri seraya memperkuat pelukan mereka dipinggang sesama teman.

B. Tujuan

Tujuan permainan huhuian terkait dengan :

1. Perkembangan Bahasa

a) Memahami Bahasa

- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- Memahami aturan dalam suatu permainan

b) Mengungkapkan Bahasa

- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.
- Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

c) Mengembangkan Aspek Keaksaraan

- Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
- Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

2. Muatan nilai ESD

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi
- b) Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama
- c) Menjaga keberlangsungan peusing sebagai binatang yang harus dilindungi
- d) Menjaga kebersamaan
- e) Menanamkan sikap berbagi dan kehati-hatian
- f) Sabar menunggu giliran
- g) Bertanggung jawab atas apa yang dilakukan

C. Manfaat

Permainan **HUHUAN** bagi anak usia dini bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan antara lain :

1. Nilai Agama dan Moral

- Selalu berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang benar,
- Mempercayai adanya ciptaan Tuhan melalui ciptaanNya 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 **Huhuian**.

3. Bahasa

- Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks,
- Mengerti dan dapat melaksanakan beberapa perintah secara bersamaan,
- Memperkaya kosa kata, dapat mengenal dan menyebutkan bentuk simbol sederhana (belok kanan, belok kiri, lurus, dll),
- Menyusun kalimat sederhana.

4. Kognitif

- Menunjukan 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, menirukan gerakan binatang,
- Melakukan permainan fisik dengan aturan, Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- Motorik : Meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

6. Seni

- Anak bersenandung atau bernyanyi sambil,
- Mengerjakan sesuatu,
- Bermain drama sederhana,
- Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya.

D. Aturan Permainan

Beberapa aturan dalam permainan **Huhunian** sebagai berikut:

- Di permainan ini dibutuhkan seseorang untuk menjadi nini atau aki, dipilih dengan cara bermain hompimpa atau cingciripit.
- Anak yang menang bertugas menjadi aki atau nini sebagai pemimpin kelompok main.
- Teman-teman lainnya berpegangan dengan cara memeluk pinggang temannya, yang paling depan memeluk tiang, lalu aki atau nani bernyanyi :

Kelenang ... Keleneng ... Samping Koneng ...

Keledat ... Keledut ... Samping Butut ...

Korosak Gubrak ...

+ Saha di kebon ?

- *Nini jeung Aki ...*

+ Rek naon ?

- *Rek ngala hui ...*

+ Tong waka ! Kakara dipelak

- *Tos sirungan teu acan ?*

+ Atos, kakara di *kored*

- *Atos kembangan teu acan ?*

+ Atos, pek we ala

- Ketika diizinkan untuk diambil oleh kelompok berperan sebagai ubi lalu aki atau nini mencabut kelompok yang sedang jongkok memeluk pinggang temannya sampai habis.

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Persiapan Tempat, Pemain, dan Waktu Bermain

- a) Tempat bermain : di dalam atau diluar ruangan dengan kondisi rata,
- b) Waktu bermain : antara 20-30 menit
- c) Pemain :
 - Jenis kelamin : permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran
 - Usia : antara 5 sampai 6 tahun.
 - Jumlah : antara 5 sampai 20 orang atau semakin banyak semakin baik karena akan semakin menyenangkan.

2. Langkah-Langkah Bermain Dalam Pembelajaran

- a) Kegiatan Pembukaan
 - Membacakan doa sebelum melakukan permainan
 - Bercerita berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan.
 - Pendidik Menunjukkan gambar yang berkaitan dengan cerita
 - Pendidik mengajak anak memainkan permainan Huhuian pada saat bermain motorik kasar

- Pendidik menjelaskan aturan permainan



b) Kegiatan Inti/Pelaksanaan

- Pendidik menjelaskan cara melakukan permainan **Huhuian** dengan nyanyiannya
- Pendidik mengarahkan anak ke dalam permainan tersebut
- Peserta didik memainkan permainan **Huhuian**
- Anak yang menang, bertugas menjadi **Aki** atau **nini** sebagai pemimpin kelompok main



- Teman-teman yang lainnya berpegangan dengan cara memeluk pinggang temannya, yang paling depan memeluk tiang, lalu **aki** atau **nini** bernyanyi :



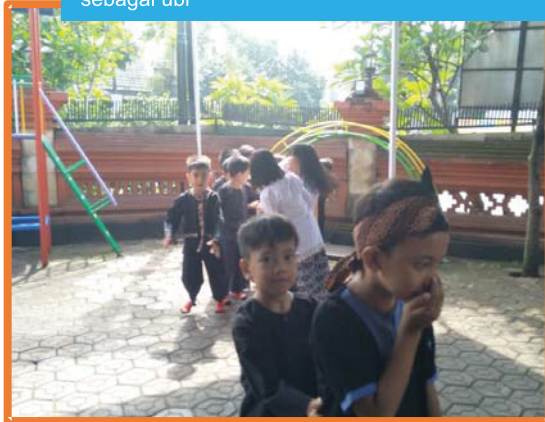
Peserta didik berpegangan dengan cara memeluk pinggang temannya



- Ketika diizinkan untuk diambil oleh kelompok berperan sebagai ubi, lalu aki atau nini mencabut kelompok yang sedang jongkok, memeluk pinggang temannya sampai habis.



Peserta didik, berperan sebagai aki atau nini dan sebagai ubi



- Bisa divariasi, tidak dengan tanaman hui saja, tapi bisa dengan tanaman yang lainnya.
- c) Kegiatan Penutup
- Pendidik meminta anak menceritakan pengalaman main permainan **Huhuian**.

- Pendidik meminta anak untuk menyebutkan bagian yang paling disukai dari permainan **Huhuian**.
- Pendidik meminta anak untuk menceritakan kembali tentang permainan **Huhuian** yang telah dilakukan.
- Pendidik menuliskan kosakata yang muncul dari ide / gagasan anak.

F. Tindak Lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan, yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran :

1. Pendidik melakukan pengulangan permainan ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, misalnya pada kegiatan motorik kasar/olah tubuh.
2. Membiasakan anak dengan permainan tradisional, dengan kesenangan yang membangun karakter cinta budaya Indonesia.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN MOMONYETAN

A. Karakteristik Permainan

Momonyetan adalah dwiwacana/kata berulang, yang memakai akhiran “-an” yang artinya meniru/menyerupai binatang monyet. Permainan ini dilakukan dengan menirukan bentuk dan perilaku 2(dua) ekor monyet yang sedang berebut ekor.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan, minimal 4 orang (dua pasang) yang berusia 5 - 6 tahun secara berpasangan. Permainan ini menggunakan alat bantu berupa kain sarung dan menggunakan syair lagu.

Permainan ini bertujuan untuk menirukan gerak binatang monyet/kera. Dulu, permainan **Momonyetan** ini biasanya dilakukan sebagai cara untuk mengajak anak laki-laki agar mau pergi mengaji.

Aspek perkembangan dalam permainan **Momonyetan** adalah melatih keterampilan motorik halus pada anak dalam menggulung kain sarung dan sportivitas dalam permainan menangkap ekor. Selain itu, lagu dalam permainan ini juga dapat melatih anak-anak untuk mampu melafalkan huruf “Ng”, seperti syair : “**Jong Jang Mayang**”.

B. Tujuan

Tujuan permainan **Momonyetan** ini terkait dengan :

1. Perkembangan Bahasa

- a) Memahami Bahasa.
 - Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.
 - Mengulang kalimat yang lebih kompleks.
 - Memahami aturan dalam suatu permainan.
- b) Mengungkapkan Bahasa
 - Berkomunikasi secara lisan dengan teman-temannya.
 - Memiliki lebih banyak perbendaharaan kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.
- c) Mengembangkan Aspek Keaksaraan
 - Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.
 - Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.
 - Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.
 - Memahami arti kata dalam cerita.

2. Muatan nilai ESD

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi.
- b) Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama.
- c) Menjaga keberlangsungan dan pelestarian hewan monyet sebagai binatang yang harus dilindungi.

- d) Mempertahankan diri agar tetap hidup sehingga dapat melestarikan diri/menjaga kelangsungan hidup.
- e) Menghargai hasil karya orang lain.
- f) Bertanggung jawab atas apa yang dilakukan.

C. Manfaat

Permainan momonyetan bagi anak usia dini bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak antara lain :

1. Nilai Agama dan Moral

- Selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang benar.
- Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak.
- Membantu dan menolong teman.

2. Sosial-Emosional

- Keinginan bermain bersama dengan teman sebaya.
- Menunjukkan ekspresi yang wajar saat senang, antusias dan takut ketika bermain momonyetan.
- Mengerti aturan main dalam bermain bersama.
- Mengerti akibat jika melanggar aturan bermain.
- Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya.
- menunjukkan sikap toleransi dengan teman sebaya.

3. Bahasa

- Menirukan jenis suara hewan yaitu suara monyet.
- Mampu berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks.

- Mengerti dan dapat melaksanakan beberapa perintah secara bersamaan.
- Memperkaya kosakata, dapat mengenal dan menyebutkan bentuk simbol sederhana (melengkung, belok, lurus).
- Menyusun kalimat sederhana.

4. Kognitif

- Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif.
- Memecahkan masalah sederhana.
- Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.
- Mengetahui perbedaan berdasarkan ukuran.
- Mengetahui berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

5. Fisik Motorik

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

6. Seni

- Anak mulai bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu.
- Bermain drama sederhana.
- Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan kain sarung.

D. Aturan Permainan

Beberapa aturan dalam permainan **Momonyetan** sebagai berikut:

- Setiap kelompok terdiri dari dua orang, satu orang memakai sarung dan satu orang lagi membantu menguatkan ikatan sarung di bagian belakang
- Setelah ekor terbentuk, anak yang berperan sebagai monyet berlomba untuk dapat menangkap ekor lawannya (anak yang lain) yang berposisi saling berhadapan.
- Pemenangnya adalah anak yang terlebih dahulu menangkap ekor lawannya.

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Persiapan alat/media yang digunakan

- Guru menyiapkan kain sarung, dengan cara bisa disediakan oleh sekolah ataupun menyuruh anak-anak membawa kain sarung sendiri.

- Guru menyiapkan kartu kosakata yang berkaitan dengan nama permainan (mis. : monyet, ekor, dll.) dan yang berkaitan dengan lagu yang akan dinyanyikan di permainan ini (mis. : gedang, guru mendeskripsikan gedang = pepaya, apa manfaatnya dan bisa menghasilkan apa saja dan dikaitkan dengan kewirausahaan).
- Guru menyiapkan kartu-kartu gambar.
- Guru menyiapkan buku cerita yang berkaitan dengan monyet ataupun pepaya (gedang).

2. Persiapan, Tempat, Pemain, dan Waktu Bermain

- a) Tempat : permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan, halaman, lapangan atau di tempat yang agak luas dengan ukuran sekitar $\pm = 8 \times 8$ meter.
- b) Waktu bermain : permainan ini dilakukan dengan durasi waktu antara 20-30 menit.
- c) Pemain :
 - Jenis kelamin : permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran
 - Usia : antara 5 sampai 6 tahun.
 - Jumlah : antara 4 sampai 20 orang atau semakin banyak semakin baik karena akan semakin menyenangkan.

3. Langkah-Langkah Bermain Dalam Pembelajaran

a) Kegiatan Pembukaan

- Membacakan do'a sebelum melakukan permainan.
- Bercerita berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan.
- Menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan cerita tentang monyet. "Menanyakan siapa yang mengetahui binatang apakah ini ? dan Menanyakan siapa yang pernah melihat monyet? Dimana melihatnya ? Siapa yang menciptakan?"
- Membacakan cerita tentang : **"Kehidupan Monyet"**
- Melakukan tanya jawab tentang isi cerita.
- Mengajak anak-anak bernyanyi, **"Momonyetan"** sebagai berikut:

Jong jang mayang
Tampele tanpa gedang
Bongan bayang
Dibere buntut belang
- Mengajak anak bertepuk tangan sesuai dengan irama lagu, membuat bunyi dengan alat yang sudah disediakan sesuai irama lagu **"Momonyetan"**.
- Guru menginformasikan dari setiap kata yang bisa dijelaskan kepada anak dan bila memungkinkan kaitkan dengan tema (misal: kata-kata gedang, buntut, hayang ,dll).

- Guru menjelaskan aturan dalam permainan **Momonyetan**.
- Guru menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk main.

b) Kegiatan Inti/Pelaksanaan

- Siapkan anak minimal 4 orang (2 pasang).
- Anak berpasangan dengan membawa satu kain sarung.
- Kain sarung dipakai oleh anak yang posisinya di depan.



Guru membantu memakaikan sarung ke anak

- Anak yang berada di belakang mengaitkan telunjuk ke ujung atas sarung.



- Anak yang berada di depan menggulung kain sarung ke depan bawah, sementara anak yang berada di posisi belakang memukul-mukul sarung dengan menggunakan tangan, dilakukan berulang-ulang sampai sarung membentuk ekor.



- Hal yang sama dilakukan oleh pasangan lainnya.



- Setelah bentuk ekor terpasang, maka anak yang berperan sebagai monyet, berhadapan dan berlomba menangkap ekor lawannya, masing-masing berusaha menghindari dengan cara berlari, belok kanan, belok kiri, dll.



- Anak yang tidak terlibat dalam permainan, bertugas menyemangati kawannya dengan bertepuk tangan dan sorak sorai.



c) Kegiatan Penutup

- Guru meminta anak menceritakan pengalaman mainnya permainan **Momonyetan**.
- Guru meminta anak untuk menyebutkan bagian yang paling disukai dari permainan **Momonyetan**.
- Guru meminta anak untuk menceritakan kembali tentang permainan **Momonyetan** yang telah dilakukan.
- Guru menuliskan kosakata yang muncul dari ide / gagasan anak.

F. Tindak Lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan, yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran:

1. Guru melakukan pengulangan permainan ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, misalnya pada kegiatan motorik kasar/olah tubuh.
2. Guru melakukan pengulangan nyanyian yang sudah diajarkan supaya anak-anak semakin fasih dalam pelafalan bahasa Sunda.
3. Menginformasikan kepada orang tua mengenai permainan “**Momonyetan**”
4. Mengajak orang tua untuk ikut membantu anak memainkan **Momonyetan** di rumah atau di lingkungan masing-masing.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN PEUPEUSINGAN

A. Karakteristik Permainan

Peupeusingan adalah dwiwacana/kata berulang memakai akhiran “-an” yang artinya meniru/menyerupai *peusing/trengiling*. Permainan ini dilakukan dengan menirukan bentuk dan perilaku binatang *peusing* atau *trengiling*.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan minimal 5 orang yang berusia 5-6 tahun. Permainan ini menggunakan alat bantu berupa kain sarung /kain sampung dan menggunakan syair lagu.

Aspek perkembangan dalam permainan **Peupeusingan** adalah untuk dapat melatih keterampilan motorik kasar dan halus pada anak.

B. Tujuan

Tujuan permainan **Peupeusingan** terkait dengan :

1. Perkembangan Bahasa

a) Memahami Bahasa

- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- Memahami aturan dalam suatu permainan

b) Mengungkapkan Bahasa

- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung.
- Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

- c) Mengembangkan Aspek Keaksaraan
 - Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
 - Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya
 - Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
 - Memahami arti kata dalam cerita

2. Muatan Nilai ESD

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi
- b) Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama
- c) Menjaga keberlangsungan peusing sebagai binatang yang harus dilindungi
- d) menjaga kebersamaan
- e) menanamkan sikap berbagi dan kehati hatian
- f) Sabar menunggu giliran
- g) bertanggung jawab atas apa yang dilakukan

C. Manfaat

Permainan “**Peupeusingan**” bagi Anak Usia Dini 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 **PEUPEUSINGAN**.

3. Bahasa

- Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks,
- Mengerti dan dapat melaksanakan beberapa perintah secara bersamaan,
- Memperkaya kosakata, dapat mengenal dan menyebutkan bentuk simbol sederhana (belok kanan, belok kiri, lurus, dll),
- Menyusun kalimat sederhana.

4. Kognitif

- Menunjukan 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, menirukan gerakan binatang,
- Melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri,
- Motorik : meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

6. Seni

- Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu,
- Bermain drama sederhana,
- Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan kain samping.

D. Aturan Permainan

1. Persiapan Tempat, Pemain dan Waktu Bermain

- a) Tempat bermain : di dalam atau diluar ruangan dengan kondisi rata,

b) Waktu bermain : antara 10-20 menit

c) Pemain :

- Jenis kelamin : permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran
- Usia : antara 5 sampai 6 tahun.
- Jumlah : antara 5 sampai 20 orang atau semakin banyak semakin baik karena akan semakin menyenangkan.

Beberapa aturan dalam permainan *peupeusingan* sebagai berikut :

- Permainan dilakukan oleh minimal lima orang anak,
- Satu orang anak berperan menjadi **“Peusing”**,
- Setelah **“Peupeusingan”** terbentuk maka semua pemain, mulai memainkan permainan ini.

E. Cara Menerapkan Permainan

Langkah-langkah bermain dalam pembelajaran :

1. Kegiatan Pembukaan

- Membacakan doa sebelum melakukan permainan
- Bercerita berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan.
- menunjukkan gambar yang berkaitan dengan cerita tentang peusing. menanyakan 'siapa yang mengetahui binatang apakah ini,' dan menanyakan siapa yang pernah melihat peusing? Dimana melihatnya ?

- Membacakan cerita tentang : **"Kehidupan Peusing Trenggiling "**
- Melakukan tanya jawab tentang isi cerita
- Menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk main.
- Menjelaskan aturan permainan **"Peupeusingan"**

2. Kegiatan Inti/Pelaksanaan

- Kain samping dibentangkan di atas lantai dan anak tidur terlentang memanjang sesuai ukuran samping,



- Ujung kanan atas dan kiri dilipat membentuk segitiga (seperti atap rumah) yang berhadapan,



- Masukkan tangan kanan ke sela-sela segitiga bagian kanan dan yang kiri ke sela segitiga bagian kiri,
- Setelah posisi pas, kemudian anak mengguling menjadi posisi sujud, dalam posisi tersebut si anak terlihat seperti **“Peusing”** (trenggiling), dengan kepala yang meruncing ke depan,



- Anak maju merangkak mengejar teman-temannya, anak yang lain menghindar dengan cara berlarian, bila ada yang kena atau tertangkap, maka anak yang tertangkap menjadi **“Peusing”** berikutnya.



3. Kegiatan Penutup

- Pendidik meminta anak menceritakan pengalaman main permainan **“Peupeusingan”**,
- Pendidik meminta anak untuk menyebutkan bagian yang paling disukai dari permainan **“Peupeusingan”**,
- Pendidik meminta anak untuk menceritakan kembali tentang permainan **“Peupeusingan”** yang telah dilakukan,
- Pendidik menuliskan kosakata yang muncul dari ide/gagasan anak.

F. Tindak Lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan, yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran :

1. Pendidik melakukan pengulangan permainan ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, misalnya pada kegiatan motorik kasar/ olah tubuh.
2. Mengajak orang tua untuk ikut membantu anak memainkan **“Peupeusingan”** dalam kegiatan puncak tema, di rumah atau di lingkungan masing-masing.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN AYANG-AYANGGUNG

A. Karakteristik Permainan

Ayang-Ayanggung merupakan kawih atau nyanyian tradisional anak-anak Sunda yang sering dinyanyikan beramai-ramai pada saat bermain atau waktu senggang di sore hari atau malam hari di bulan purnama. Makna yang terkandung dalam permainan Ayang ayanggung melatih anak untuk memiliki sikap taat dan tanggungjawab, kompak . Di dalam lirik lagu tersebut menyindir orang orang yang bekerjasama dengan kompeni atau penjajah.

B. Tujuan

Tujuan permainan Ayang-Ayanggung antara lain:

1. Perkembangan Bahasa

a) Memahami Bahasa

- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- Memahami aturan dalam suatu permainan

b) Mengungkapkan Bahasa

- Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.
- Berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata.
- Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

c) Pengembangan Keaksaraan

- Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.
- Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.

- Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
- Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

2. Muatan nilai ESD

- Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi.
- Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama.
- Memanfaatkan lingkungan disekitar sebagai media permainan secara bijaksana.
- Menghargai teman.
- Dapat bekerjasama dengan teman.
- Bersikap jujur

C. Manfaat

Permainan Ayang-Ayanggung bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan berikut :

1. Nilai Agama dan Moral

- Membiasakan anak berperilaku jujur, sopan, saling menghormati dan sportif
- Membiasakan menjaga kebersihan diri dan lingkungan.

2. Fisik-Motorik

- Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan seperti ketika kaki diayun ke depan bersamaan sambil bergerak maju bergantian sambil bernyanyi.

3. **Kognitif** : mengembangkan maginasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
4. **Bahasa**
 - Mengerti beberapa perintah secara bersamaan, berkomunikasi secara lisan.
 - Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.
 - Memahami hubungan bunyi, bentuk huruf, bunyi huruf awal dan akhir dari benda atau gambar di sekitarnya.
 - Mengenal beberapa kata dalam lagu ayang-ayanggung.
5. **Sosial-Emosional**
 - Melatih anak mengerti aturan bermain bersama dengan teman sebaya,
 - Bersikap kooperatif dengan teman.
6. **Seni** : menyanyikan lagu pendek sesuai dengan irama.

D. Aturan Permainan

1. **Persiapan Tempat, Pemain dan Waktu Bermain**
 - a) Tempat bermain: di dalam dan luar ruangan. Buat pembatas untuk area permainan
 - b) Waktu bermain: antara 5-10 menit
 - c) Pemain
 - Jenis kelamin: permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran.
 - Usia: 5- 6 tahun.

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Kegiatan Pembukaan

- Membacakan do'a sebelum melakukan permainan
- Membuat aturan main bersama antara guru dan anak
- Menjelaskan langkah-langkah permainan tradisional "Ayang-Ayanggung"
- Mengajak anak-anak bernyanyi, "Ayang-Ayanggung".
- Mengajak anak bertepuk tangan sesuai dengan irama lagu, membuat bunyi dengan alat yang sudah disediakan sesuai irama lagu "Ayang-Ayanggung".
- Menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk main.

2. Pelaksanaan/Kegiatan Inti

- Pendidik membagi anak minimal 3 anak per kelompok. Jumlah kelompok minimal 2 kelompok.
- Tiap kelompok berbaris berderet satu arah dengan posisi tangan merangkul pundak teman di sebelah kanan dan kiri.



Anak berkelompok dan berderet

- Kaki diayun ke depan bersamaan sambil bergerak maju bergantian sambil bernyanyi.



Anak-anak mengayunkan kaki sambil bergerak maju dan bernyanyi

- Sampai pada batas yang ditentukan, barisan berbalik arah sambil tetap memegang pundak teman dengan melanjutkan nyanyian sampai selesai
- Pada saat kata “PLONG” barisan langsung jongkok.
- Bila ada anggota kelompok yang tidak jongkok atau terlambat berjongkok, maka kelompok tersebut dinyatakan kalah.
- Kelompok yang kalah diganti kelompok yang baru dan bermain dengan kelompok yang menang.

3. Kegiatan Penutup

- Pendidik meminta anak untuk menceritakan kembali tentang permainan Ayang-Ayanggung yang telah dilakukan.
- Pendidik meminta anak untuk menyebutkan bagian yang paling disukai dari permainan Ayang-Ayanggung.

- Pendidik dan anak mengulang kembali nyanyian Ayang-Ayanggung.

F. Tindak Lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan , yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran:

- Pendidik melakukan pengulangan permainan ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, misalnya pada kegiatan motorik kasar.
- Mengajak orang tua untuk ikut membantu anak memainkan Ayang-Ayanggung di rumah atau di lingkungan masing-masing.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN KUKUYAAN

A. Karakteristik Permainan

Kukuyaan adalah dwiwacana/kata berulang nmakai akhiran 'an' yang artinya meniru/menyerupai *kuya*, yaitu permainan dengan menirukan bentuk dan perilaku binatang kuya. Permainan ini bisanya dimainkan oleh minimal 8 orang anak laki-laki dan perempuan usia 5-6 tahun . Permainan ini menggunakan alat bantu berupa kain sarung dan menggunakan syair lagu.

Filosofi permainan Kukuyaan ini adalah Makna yang terkandung dalam permainan kukuyaan adalah melatih keterampilan motorik halus pada anak dalam menggulung kain sarung. Permainan kukuyaan Menirukan binatang kura-kura. Diharapkan anak dapat melatih anak untuk Bekerjasama.

B. Tujuan

Tujuan permainan Kukuyaan terkait dengan :

1. Perkembangan Bahasa

- a) Memahami Bahasa
 - Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
 - Memahami aturan dalam suatu permainan
- b) Mengungkapkan Bahasa
 - Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
 - Berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata

- Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
- c) Pengembangan Keaksaraan
 - Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
 - Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
 - Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
 - Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

2. Muatan nilai ESD

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi.
- b) Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama.
- c) Menjaga keberlangsungan kuya sebagai binatang yang harus dilindungi.
- d) menjaga kebersamaan.
- e) menanamkan sikap berbagi dan kehati-hatian.
- f) Sabar menunggu giliran.
- g) bertanggung jawab atas apa yang dilakukan.

C. Manfaat

Permainan Kukuyaan bagi anak usia dini bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan berikut.

1. Nilai Agama dan Moral: selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang benar, Mempercayai ciptaan Tuhan melalui Ciptaan Nya, bersyukur, menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak
2. Sosial-emosional: mau bermain bersama, mengerti akibat jika melanggar aturan, melatih anak mengerti aturan bermain bersama, Bersikap kooperatif dengan teman,.
3. Bahasa: melaksanakan beberapa perintah secara bersamaan, memperkaya kosa kata, dapat mengenal dan menyebutkan bentuk simbol sederhana (lingkaran, lurus, dll), Menyusun kalimat sederhana
4. Kognitif: menunjukan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah sederhana, menunjukan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya
5. Fisik Motorik: Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan dan keseimbangan ,Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala menirukan gerakan binatang kura-kura,terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
6. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
7. Seni: menyanyikan lagu pendek sesuai dengan irama membuat karya seperti bentuk kura-kura dengan bahan kain sarung.

D. Aturan Permainan

1. Persiapan Tempat, Pemain dan Waktu Bermain
 - a) Tempat bermain: di dalam ruangan halaman, lapangan atau di tempat yang agak luas ($\pm$ sesuai dengan jumlah anak)
 - b) Waktu bermain: antara 20-30 menit
 - c) Pemain
 - Jenis kelamin: permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran
 - Usia: antara 5 sampai 6 tahun.
 - Jumlah: antara 4 sampai 20 orang atau semakin banyak semakin baik karena akan semakin menyenangkan

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Kegiatan Pembukaan
 - Membacakan doa sebelum melakukan permainan
 - Bercerita berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan.
 - menunjukkan gambar yang berkaitan dengan cerita tentang kuya. menanyakan 'siapa yang mengetahui binatang apakah ini,'dan menanyakan siapa yang pernah melihat kuya? Dimana melihatnya ?
 - Membacakan cerita tentang : "memelihara kura-kura"
 - Melakukan tanya jawab tentang isi cerita

- Mengajak anak-anak bernyanyi,

” Kuya batok “

Leumpang ngarayap leleda

Hiji sato anu lucu tur unik

Kuya batok eta ngarana

Sato lucu sarta unik ngageboy

Kuya batok eta ngarana

- Mengajak anak bertepuk tangan sesuai dengan irama lagu, membuat bunyi dengan alat yang sudah disediakan sesuai irama lagu ” Kuya Batok”
- Menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk main.
- Menjelaskan permainan Kukuyaan

2. Pelaksanaan/Kegiatan Inti

- Permainan diawali dengan pembuatan boneka kukuyaan



Sarung dibentangkan di atas lantai

- Langkah pertama sarung dibentangkan di atas lantai.
- Langkah kedua, bagian sarung yang berhadapan dengan kita digulung ke arah depan bersamaan sampai gulungan dari kedua bagian tersebut bertemu/berhadapan.



- Langkah ketiga, sisi sarung sebelah kanan dan sebelah kiri di lipat berhadapan lagi, yang terakhir melipat ditarik kebawah sambil disilangkan lalu di tarik tarik kanan-kiri sampai membentuk kukuyaan.



- Setelah boneka kukayaan terbentuk, anak berbaris memanjang ke belakang, jarak antara anak yang satu dengan yang lainnya kira-kira lebarnya selangkahan anak atau menyesuaikan, posisi kedua kaki dibuka dan posisi badan merunduk menyerupai gerakan rukuk.



- Kukayaan di estafetkan dengan diayunkan dari orang terdepan ke belakang secara bergantian menuju anak yang paling belakang.



- Anak yang posisinya paling belakang setelah mendapatkan kura-kura kemudian lari ke depan dan melakukan langkah-langkah yang sama.

- Permainan dilakukan secara berulang sampai kura-kura nya rusak
- Bila anak berhasil menjaga kura-kura sehingga tidak rusak maka kelompok anak tersebut boleh diberi reward

3. Kegiatan Penutup

- Pendidik meminta anak menceritakan pengalaman mainnya permainan Kukuya
- Pendidik meminta anak untuk menyebutkan bagian yang paling disukai dari permainan Kukuya
- Pendidik meminta anak untuk menceritakan kembali tentang permainan Kukuya yang telah dilakukan
- Pendidik menuliskan kosakata yang muncul dari ide / gagasan anak

F. Tindak Lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan , yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran:

1. Pendidik melakukan pengulangan permainan ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, misalnya pada kegiatan motoric kasar/ olah tubuh
2. Mengajak orang tua untuk ikut membantu anak memainkan kukuya dalam kegiatan puncak tema, di rumah atau di lingkungan masing-masing.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN ORAY-ORAYAN

A. Karakteristik Permainan

Oray-orayan adalah dwiwacana/kata berulang rneakai akhiran 'an' yang artinya meniru/menyerupai *oray* atau ular, yaitu permainan dengan menirukan bentuk dan perilaku dua ekor ular yang sedang berkelahi.

Permainan ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan permainan Ular Naga. Permainan ini bisanya dimainkan oleh 10-20 anak laki-laki dan perempuan usia 3-6 tahun secara berkelompok. Permainan ini tidak memerlukan alat bantu, tetapi hanya menggunakan syair-syair lagu yang berisi tanya jawab yang dilakukan sendiri oleh pemain. Makna yang terkandung dalam permainan oray-orayan adalah bagaimana si anak diajarkan untuk saling memelihara, saling menjaga, bekerjasama, saling melindungi, mempertahankan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab.

B. Tujuan

Tujuan permainan oray-orayan terkait dengan :

1. Perkembangan Bahasa

a) Memahami Bahasa

- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- Memahami aturan dalam suatu permainan

b) Mengungkapkan Bahasa

- Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.

- Berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata,
 - Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.
- c) Pengembangan Keaksaraan
- Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
 - Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
 - Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
 - Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

2. Muatan Nilai ESD

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi
- b) Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama
- c) Menjaga keberlangsungan ular sebagai predator
- d) Menjaga kebersamaan dan kerjasama dengan teman
- e) Menjaga alam dan kelangsungan tanaman padi agar tidak rusak oleh tikus
- f) Mempertahankan diri agar tetap hidup sehingga dapat melestarikan diri/menjaga kelangsungan hidup.

C. Manfaat

Permainan oray-orayan bagi anak usia dini bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan berikut.

1. Nilai Agama dan Moral: Membiasakan anak berperilaku jujur, sopan, saling menghormati dan sportif serta membiasakan menjaga kebersihan diri dan lingkungan
2. Fisik Motorik: Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan seperti berjalan dengan berbagai variasi (maju, mundur, kesamping)
3. Bahasa: membedakan berbagai jenis suara (suara ular), berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks, memperkaya kosa kata, dapat mengenal dan menyebutkan bentuk simbol sederhana (melengkung/ meliuk-liuk. Lurus)
4. Mau bermain bersama, bisa memimpin kelompok kecil, melatih anak mengerti aturan bermain bersama dengan teman sebaya, Bersikap kooperatif dengan teman, mengekspresikan emosi senang dan antusias ketika bermain oray orayan
5. Kognitif: membedakan besar-kecil, panjang-pendek, kepala ekor.
6. Seni: menyanyikan lagu pendek sesuai dengan irama.

D. Aturan Permainan

1. **Persiapan Tempat, Pemain dan Waktu Bermain**
 - a) Tempat bermain : di halaman, lapangan atau di tempat yang agak luas ($\pm 8 \times 8$ meter)
 - b) Waktu bermain : antara 20-30 menit.
 - c) Pemain

- Jenis kelamin : permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran
- Usia : 5- 6 tahun.
- Jumlah : antara 10 sampai 20 orang atau semakin banyak semakin baik karena akan semakin indah kelihatannya bagaikan ular yang sebenarnya.

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Kegiatan Pembukaan

- Membacakan doa sebelum melakukan permainan
- Membuat aturan main bersama antara guru dan anak
- Bercerita berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan.
- Menunjukkan kartu-kartu yang berkaitan dengan cerita tentang ular.
- Menanyakan 'siapa yang mengetahui binatang apakah ini,' dan menanyakan siapa yang pernah melihat ular? Dimana melihatnya ?
- Membacakan cerita tentang : **"Kehidupan ular**
- Melakukan tanya jawab tentang isi cerita
- Mengajak anak-anak bernyanyi, " **oray – orayan**
- Mengajak anak bertepuk tangan sesuai dengan irama lagu, membuat bunyi dengan alat yang sudah disediakan sesuai irama lagu " Oray – orayan "
- Menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk main.
- Menjelaskan permainan oray – orayan.

2. Pelaksanaan/Kegiatan inti

- Guru menawarkan kepada anak untuk berperan sebagai kucing (1 anak).
- Anak-anak lainnya membuat barisan berjejer ke belakang, paling depan menjadi kepala ular, sedangkan yang di tengah dan belakang menjadi bagian tubuh dan ekornya.



- Agar terlihat seperti ular, setiap pemain meletakkan tangannya di pinggang temannya yang berada di depannya kecuali yang menjadi kepala ular. Anak yang menjadi ekor atau paling akhir, dipilih anak yang paling kecil tapi lincah karena ia harus dapat mengelakkan tangkapan kucing.



- Barisan anak tersebut bergerak meliuk ke kanan dan ke kiri seperti gerakan ular.
- Kucing dan ular melakukan tanya jawab dengan nyanyian berikut.

Kucing : Oray orayan

Ular : Oray naon

Kucing : Oray bungka

Ular : Bungka naon

Kucing : Bungka laut

Ular : Laut naon

Kucing : Laut dipa

Ular : dipa naon

Kucing & Ular : dipanderi ri... ri... ri...

(sambil kucing mengejar ekor ular dan kepala ular menghalangi agar kucing tidak dapat menangkap ekornya).



Posisi melakukan tanya-jawab

- Bila ekornya tertangkap, langsung berbaris di belakang kucing sambil berpegang pinggang kucing.



Permainan terus tetap dilanjutkan sambil bernyanyi lagu oray-orayan lagi sampai anak merasa puas bermain atau sesuai waktu yang disepakati bersama dengan anak.



3. Kegiatan Penutup

- Pendidik meminta anak untuk menceritakan kembali tentang permainan oray-orayan yang telah dilakukan.
- Pendidik meminta anak untuk menyebutkan bagian yang paling disukai dari permainan oray-orayan.
- Pendidik mengulang kembali tanya jawab antara ular dan kucing.
- Pendidik memberikan penguatan pemahaman kosa kata “Oray artinya ular , bungka artinya ular besar”.
- Guru menulis ulang kosa kata berdasarkan pengalaman anak.

F. Tindak lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan , yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran:

1. Pendidik melakukan pengulangan permainan ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, misalnya pada kegiatan motorik kasar.
2. Mengajak orang tua untuk ikut membantu anak memainkan oray-orayan di rumah atau di lingkungan masing-masing.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN CINGCIRIPIT

A. Karakteristik Permainan

Cingciripit adalah sebuah lagu yang biasa dinyanyikan sebelum memulai permainan. Lagu ini dapat juga untuk mengiringi ritual menentukan siapa yang akan menjadi kucing.

Cingciripit juga dapat berdiri sendiri sebagai permainan tradisional. Cingciripit merupakan permainan yang dilakukan secara bersama. Cingciripit menggunakan tangan sebagai alat, dan diiringi kawih untuk melatih ketangkasan .

Cingciripit mengajarkan bagaimana memulai permainan dengan adil sekaligus memberikan pesan bahwa permainan jenis apapun harus dijalani dengan penuh keceriaan dan tanpa beban.

B. Tujuan

Tujuan permainan cingciripit terkait dengan :

1. Perkembangan Bahasa

a) Memahami Bahasa

- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- Memahami aturan dalam suatu permainan

b) Mengungkapkan Bahasa

- Berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata
- Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain

- c) Pengembangan Aspek Keaksaraan
 - Melatih kecakapan pra keaksaraan bunyi vokal

2. Muatan Nilai ESD

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi
- b) Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama
- c) Melatih karakter jujur, sportif dan kreatif
- d) Menjaga kebersamaan dan kerjasama dengan teman

C. Manfaat

Permainan Cingciripit bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan berikut.

1. Nilai Agama dan Moral : Membiasakan anak berperilaku jujur, sopan, saling menghormati dan sportif serta membiasakan menjaga kebersihan diri dan lingkungan.
2. Fisik-Motorik : Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelincahan Melatih koordinasi pendengaran dan gerak motorik halus selaras dengan lagu cingciripit.
3. Kognitif : mengembangkan problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
4. Bahasa : mengerti beberapa perintah secara bersamaan, berkomunikasi secara lisan , menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, memahami hubungan bunyi, bentuk

huruf, bunyi huruf awal dan akhir dari benda atau gambar di sekitarnya, Mengenal beberapa kata dalam lagu cingciripit.

5. Sosial-emosional :
6. Melatih anak mengerti aturan bermain bersama dengan teman sebaya, melatih kepekaan sosial emosi, siap mengambil peran sebelum bermain kaulinan lain, mengembangkan pemahaman anak akan kesabaran dengan giliran peran yang harus dilakukan atas hasil permainan ini.
7. Seni : menyanyikan lagu pendek sesuai dengan irama.

D. Aturan Permainan

1. Persiapan Tempat, Pemain dan Waktu Bermain

- a) Tempat bermain: di dalam atau di luar kelas
- b) Waktu bermain: antara 10-20 menit
- c) Pemain
 - Jenis kelamin: permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran
 - Usia: 4- 6 tahun.
 - Jumlah: antara 5-10

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Kegiatan Pembukaan

- Membacakan doa sebelum melakukan permainan
- Membuat aturan main bersama antara guru dan anak
- Bercerita berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan.
- Mengajak anak bertepuk tangan sesuai dengan irama lagu, membuat bunyi dengan alat yang sudah disediakan sesuai irama lagu ” cingciripit
- Menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk main.
- Menjelaskan permainan cingciripit

2. Pelaksanaan/Kegiatan inti

- a) Sebelum bermain, salah seorang anak membuka telapak tangannya, dan yang lain menegakkan jari telunjuknya di atas telapak tangan teman yang dibuka.



Salah seorang anak, membuka telapak tangan

- b) Peserta berderet memanjang. Tangan kiri masing-masing peserta dibuka menghadap keatas. Telunjuk tangan kanan masing-masing peserta diletakkan diatas permukaan tangan kiri teman disampingnya.



- c) Bersama-sama mereka menyanyikan lagu :

Cingciripit tulang baging kacapit

Kacapit ku bulu pare

Bulu pare seuseukeutna

Jol Pa Dalang mawa wayang

Jek jek nong



- d) Saat bunyi nong, telapak tangan menutup menangkap telunjuk. Pemilik telunjuk yang tertangkap, menjadi Ucing. Bila belum ada telunjuk yang tertangkap, pemain mengulangi lagi.



- e) Peserta yang tertangkap telunjuknya diminta untuk angkat tangan (menunjukkan sikap kejujuran).

F. Tindak Lanjut

Pengembangan vokal, dapat dilakukan dengan stimulasi penggantian huruf vokal i dengan vokal lain o,u,a,e.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN PAPARAHUAN

A. Karakteristik Permainan

Paparahuan adalah dwiwacana/kata berulang rneமாகai akhiran 'an' yang artinya meniru/menyerupai *parahu* , yaitu permainan dengan menirukan bentuk dan dan Gerak perahu. Permainan ini bisanya dimainkan oleh minimal 4 orang anak laki-laki dan perempuan usia 5-6 tahun. Permainan ini menggunakan alat bantu berupa kain sarung dan kain samping serta menggunakan syair lagu.

Makna yang terkandung dalam permainan paparahuan adalah melatih keterampilan motorik halus pada anak dalam menggulung kain sarung dan motorik kasar dalam menirukan cara perahu berlayar, mengembangkan imajinasi anak, kreativitas anak. Biasanya dimainkan oleh anak di daerah pegunungan yang merindukan melihat perahu dan pantai.

B. Tujuan

Tujuan permainan Paparahuan terkait dengan :

1. Pengembangan Bahasa

a) Memahami Bahasa

- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- Memahami aturan dalam suatu permainan
- Senang dan menghargai bacaan

b) Mengungkapkan Bahasa

- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
- Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain

c) Pengembangan Keaksaraan

- Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
- Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
- Memahami arti kata dalam cerita

2. Muatan Nilai ESD

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi.
- b) Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama.
- c) Menjaga keberlangsungan alat transportasi tradisional
- d) Memahami konsep transaksi (modifikasi permainan dengan menerapkan pola pembayaran tiket naik perahu)
- e) menjaga kebersamaan
- f) menghargai karya orang lain
- g) bertanggung jawab atas apa yang dilakukan

C. Manfaat

Permainan paparahuan bagi anak usia dini bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan berikut.

1. Nilai Agama dan Moral:

- Selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang benar,
- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya,
- Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan,
- Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak, membantu dan menolong teman.

2. Sosial-emosional:

- Mau bermain bersama.
- Menunjukkan ekspresi wajar saat senang dan takut,
- Mengerti akibat jika melanggar aturan.
- Bisa memimpin kelompok kecil.
- Melatih anak mengerti aturan bermain bersama dengan teman sebaya.
- Bersikap kooperatif dengan teman.
- Menunjukkan sikap toleran dengan teman sebaya saat melakukan permainan paparahuan.
- Mengekspresikan emosi senang dan antusias ketika bermain paparahuan.

3. Bahasa:

- Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks,
- Mengerti dan dapat melaksanakan beberapa perintah secara bersamaan,
- Memperkaya kosa kata, dapat mengenal dan menyebutkan bentuk simbol sederhana (melengkung, belok, bergelombang, lurus),
- Menyusun kalimat sederhana.

4. Kognitif :

- Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik,
- Memecahkan masalah sederhana,
- Menunjukan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah,
- Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran,
- Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan,
- Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru,
- Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah),
- Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

5. Fisik :

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

6. Seni :

- Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu,
- Bermain drama sederhana,
- Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan kain sarung dan kain samping.

D. Aturan Permainan

1. Persiapan Tempat, Pemain dan Waktu Bermain

- a) Tempat bermain: di dalam ruangan halaman, lapangan atau di tempat yang agak luas (disesuaikan dengan jumlah anak)
- b) Waktu bermain: antara 20-30 menit
- c) Pemain
 - Jenis kelamin: permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran.
 - Usia: antara 5 sampai 6 tahun.

- Jumlah: antara 3 sampai 15 orang atau semakin banyak semakin baik karena akan semakin menyenangkan
- d) Pembagian peran : sebagai perahu dan sebagai ombak
- e) Setelah ada pembagian peran , anak bermain sambil bernyanyi / kawih.

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Kegiatan Pembukaan

- Membacakan doa sebelum melakukan permainan
- Bercerita berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan.
- menunjukkan gambar atau buku cerita yang berkaitan dengan tentang perahu, dan sungai / laut sebagai ciptaan Tuhan. menanyakan 'siapa yang mengetahui benda apakah ini,'dan menanyakan siapa yang pernah melihat perahu, ombak ? Dimana melihatnya ?, siapa penciptanya?,
- Membacakan cerita tentang : "Berlayar menggunakan perahu "
- Melakukan tanya jawab tentang isi cerita

- Mengajak anak-anak bernyanyi, ” paparahuan” sebagai berikut:

Kleung angkleung

Sagara ombak-ombakan

Kamari basisir ngahinghing

Geueuman ku panakon ombak

Atra carita kalakay pandan

- Mengajak anak bertepuk tangan sesuai dengan irama lagu, membuat bunyi dengan alat yang sudah disediakan sesuai irama lagu ” paparahuan”
- Menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk main.
- Menjelaskan permainan paparahuan

2. Pelaksanaan/Kegiatan inti

- Siapkan anak minimal 3 orang
- Kain sarung dimasukan kedalam tubuh, kemudian ikatkan kedua ujung sarung dibagian depan pinggang menggunakan simpul mati.



Guru mengikatkan kedua ujung sarung di depan pinggang

- Bagian kain yang terjuntai ke bawah di tarik ke atas membentuk perahu dengan dua tangan seolah memegang bagian depan dan bagian belakang perahu, sehingga tubuhnya seolah-olah berada diatas perahu.



Bagian kain yang terjuntai ke bawah ditarik ke atas yang membentuk perahu dengan kedua tangan

- Anak secara bersama-sama atau berkelompok mereka menggoyang perahu seolah-olah berada di atas air.



- Sebagian anak lain boleh membuat ombak dengan menggunakan kain samping dengan cara memegang ujung kain dan menggerakkan lembaran kain ke atas dan bawah.



- Semua anak yang terlibat bermain paparahuan bergerak sambil bernyanyi atau ngawih.

3. Kegiatan Penutup

- Pendidik meminta anak menceritakan pengalaman mainnya permainan paparahuan.
- Pendidik meminta anak untuk menyebutkan bagian yang paling disukai dari permainan paparahuan.
- Pendidik meminta anak untuk menceritakan kembali tentang permainan paparahuan yang telah dilakukan.
- Pendidik menuliskan kosakata yang muncul dari ide / gagasan anak.

F. Tindak Lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan , yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran:

1. Pendidik melakukan pengulangan permainan ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, misalnya pada kegiatan motoric kasar/ olah tubuh
2. Mengajak orang tua untuk ikut membantu anak memainkan paparahuan di rumah atau di lingkungan masing-masing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN SALAM SABRANG

A. Karakteristik Permainan

Permainan Salam Sabrang merupakan permainan tradisional yang memiliki beberapa (bisa lebih dari 10) tahapan dengan tingkatan semakin memerlukan koordinasi serasi antara gerak, lagu, dan konsentrasi dengan tingkat kesulitan semakin tinggi. Salam Sabrang dimainkan anak usia dini (cukup sampai tahap 2) s.d. orang dewasa secara berpasangan. Dapat dimainkan sekaligus bersama-sama oleh banyak orang berpasang-pasangan. Sepasang terdiri dari 2,3,4 orang.

B. Tujuan

Tujuan Permainan Salam Sabrang terkait dengan :

1. Perkembangan Bahasa

a) Memahami Bahasa

- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- Memahami aturan dalam suatu permainan

b) Mengungkapkan Bahasa

- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.
- Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

- c) Mengembangkan Aspek Keaksaraan
 - Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
 - Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
 - Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
 - Memahami arti kata dalam cerita

2. Muatan Nilai ESD

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi
- b) Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama
- c) Menjaga keberlangsungan peusing sebagai binatang yang harus dilindungi
- d) menjaga kebersamaan
- e) menanamkan sikap berbagi dan kehati hatian
- f) Sabar menunggu giliran
- g) bertanggung jawab atas apa yang dilakukan

C. Manfaat

Permainan Salam Sabrang bagi anak usia dini bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan antara lain :

- Memberikan kesenangan bagi para pemain, dan mencerahkan anak untuk siap belajar.
- Membangun konsep diri dan karakter anak periang, berilmu,dan berbudi luhur.

- Menstimulasi aspek perkembangan anak dalam pengembangan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang membentuk karakter SDM Indonesia yang cerdas, pandai berkomunikasi, kreatif, dan setara dengan bangsa maju lainnya.

Selain itu, Permainan Salam Sabrang 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 salam sabrang.

3. Bahasa:

- Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat kompleks.
- Mengerti dan dapat melaksanakan beberapa perintah secara bersamaan.
- Memperkaya kosa kata, dapat mengenal dan menyebutkan bentuk simbol sederhana (belok kanan, belok kiri, 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, menirukan gerakan binatang,

- Melakukan permainan fisik dengan aturan, Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
 - Motorik : Meniru bentuk Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
6. Seni :
- Anak bersenandung atau bernyanyi sambil.
 - Mengerjakan sesuatu.
 - Bermain drama sederhana,
 - Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan kain samping.

D. Aturan Permainan

1. Persiapan Tempat, Pemain dan Waktu Bermain
 - a) Tempat bermain : di dalam atau diluar ruangan dengan kondisi rata,
 - b) Waktu bermain : antara 10-20 menit
 - c) Pemain :
 - Jenis kelamin : permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran
 - Usia : antara 5 sampai 6 tahun.
 - Jumlah : antara 5 sampai 20 orang atau semakin banyak semakin baik karena akan semakin menyenangkan.

2. Beberapa aturan dalam permainan salam sabrang sebagai berikut :

- Tingkat Pertama

1) Anak berdiri berpasangan, kemudian mulai bermain :

- a) bersalaman,
- b) bertepuk tangan sendiri 1x,
- c) selanjutnya pasangan saling menepukkan tangan kiri ke kiri, tangan kanan ke kanan pasangannya.

Sambil menyanyikan lagu, berulang-ulang :

Salam Sabrang kadondong
Cina
Abah datang kabina-bina
Nyiuk cai kana tampolong

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Kegiatan Pembukaan

- Membacakan doa sebelum melakukan permainan
- Bercerita berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan.
- Menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk main.
- Menjelaskan aturan permainan salam sabrang

2. Kegiatan Inti / Pelaksanaan

- Melakukan Salam Sabrang Tingkat Pertama
- Anak berdiri berpasangan, kemudian mulai bermain :
 - bersalaman,
 - bertepuk tangan sendiri 1x,



Anak bertepuk tangan sendiri

- selanjutnya pasangan saling menepukkan tangan kiri ke kiri, tangan kanan ke kanan pasangannya.



- Sambil menyanyikan lagu, berulang-ulang :

Salam Sabrang kadondong Cina
Abah datang kabina-bina
Nyiuk cai kana tampolong
Nyebut Nyai kanu lolong



3. Kegiatan Penutup

- Pendidik meminta anak menceritakan pengalaman mainnya permainan salam sabrang.
- Pendidik meminta anak untuk menyebutkan bagian yang paling disukai dari permainan salam sabrang.
- Pendidik meminta anak untuk menceritakan kembali tentang permainan salam sabrang yang telah dilakukan
- Pendidik menuliskan kosa-kata yang muncul dari ide / gagasan anak

F. Tindak lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan , yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran :

1. Pendidik melakukan pengulangan permainan ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, misalnya pada kegiatan motoric kasar/ olah tubuh.
2. Mengajak orang tua untuk ikut membantu anak memainkan permainan salam sabrang dalam kegiatan puncak tema, di rumah atau di lingkungan masing-masing.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat



PANDUAN

PERMAINAN TRADISIONAL PRA SD
(*Pengembangan Bahasa Berwawasan ESD*)

PERMAINAN SURSER

A. Karakteristik Permainan

Permainan anak-anak yang dilakukan di dalam ruangan dan para pemain tidak berpindah tempat karena tidak mengandung unsur pertandingan.

Permainan ini dapat dilakukan secara individu, dan berkelompok. Bila kelompok, jumlah pemain antara 4 sampai 10 orang. Mereka melakukan gerakan–gerakan bersama sambil bernyanyi dan gelak tawa mereka menghangatkan suasana. Permainan ini melatih kelenturan badan serta ketepatan irama bersama dan melatih keseimbangan otak kiri dan otak kanan.

B. Tujuan

1. Perkembangan Bahasa

- a) Memahami Bahasa
 - Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
 - Memahami instruksi permainan
- b) Mengungkapkan Bahasa
 - Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
 - Berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata
 - Mengungkapkan secara lisan melalui lagu yang mengiring

c) Pengembangan Keaksaraan

- Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
- Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

2. Muatan Nilai ESD

- Menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan gerakan sesuai instruksi
- Menumbuhkan kemauan terlibat mengikuti permainan secara bersama (peduli)

C. Manfaat

Permainan Surser bagi anak usia dini bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan berikut.

1. Nilai Agama dan Moral :

- Selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang benar,
- Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak

2. Sosial-emosional :

- Mau bermain bersama,
- Melatih anak mengerti aturan bermain bersama,
- Bersikap kooperatif dengan teman,.

3. Bahasa:

Melatih perbendaharaan kata, bahasa ekspresif dan reseptif

4. Kognitif :
 - Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik,
 - Memecahkan masalah sederhana,
 - Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
5. Fisik Motorik :
 - Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala,
 - Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
6. Seni : menyanyikan lagu pendek sesuai dengan irama.

D. Aturan Permainan

1. Persiapan Tempat, Pemain dan Waktu Bermain
 - a) Tempat bermain: di dalam ruangan atau di luar ruangan
(± sesuai dengan jumlah anak)
 - b) Waktu bermain: antara 10-20 menit
 - c) Pemain
 - Jenis kelamin: permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan atau campuran
 - Usia: antara 5 sampai 6 tahun.
 - Jumlah: Minimal 5 orang

E. Cara Menerapkan Permainan

1. Kegiatan Pembukaan

- Membacakan doa sebelum melakukan permainan
- Menjelaskan dan bercerita berkaitan dengan permainan "Surser" yang akan dilakukan.
- Melakukan tanya jawab tentang isi cerita
- Mengajak anak-anak bernyanyi,

SURSER
SUR..SER..SUR..SER...
AMIS CAU AMIS KUMANG
JAWADAH TATALEOTAN
HILEUD SITATARU
NGAMBANG
HUY..HUY...TAI MANUKAN
HUY..HUY..TAI MANUKAN
BAU TAI HAYAM

SURSER
SURSER... SURSER...
ANGEUN KACANG ATAH
KENEH
DISULUHAN KE BAKETES
BAKETES MENANG
MELAHAN
MELAHAN KUPESO RAUT
PESO RAUT GAGANG
TANDUK
ARI GOG... GOG...

- Menanyakan kepada anak apakah sudah siap untuk main.

2. Pelaksanaan/Kegiatan inti

- Peserta duduk tegak, kedua telapak tangan diletakkan diatas paha, satu tangan mengepal, satu tangan dibuka dengan posisi menelungkup.



- Telapak tangan yang mengepal melakukan gerakan memukul paha, dan telapak tangan yang terbuka melakukan gerakan mengusap sambil menyanyikan kawih berikut.



SURSER	SURSER
SUR..SER..SUR..SER...	(kawih utk anak laki-laki)
AMIS CAU AMIS	SURSER... SURSER...
KUMANG	ANGEUN KACANG ATAH
JAWADAH TATALEOTAN	KENEH
HILEUD SITATARU	DISULUHAN KE
NGAMBANG	BAKETES
HUY..HUY...TAI	BAKETES MENANG
MANUKAN	MELAHAN
HUY..HUY..TAI	MELAHAN KUPESO
MANUKAN	RAUT
BAU TAI HAYAM	PESO RAUT GAGANG
	TANDUK
	ARI GOG GOG

F. Tindak lanjut

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan , yang harus dilakukan setelah penerapan dalam pembelajaran:

1. Pendidik melakukan pengulangan permainan ini pada waktu-waktu tertentu yang diintegrasikan pada tema lain, misalnya pada kegiatan motoric kasar
2. Mengajak orang tua untuk ikut membantu anak memainkan surser di rumah atau di lingkungan masing-masing.