

**BERMAIN DAN PERMAINAN
ANAK USIA DINI**

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

Dr. Hj. Khadijah, M.Ag.
Armanila, S.Pd.I., M.Psi.



Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

Penulis: Dr. Hj. Khadijah, M.Ag., dan
Armanila, S.Pd.I., M.Psi

Copyright © 2017, pada penulis
Hak cipta dilindungi undang-undang
All rights reserved

Penata letak: Muhammad Yunus Nasution
Perancang sampul: Aulia@rt

Diterbitkan oleh:

PERDANA PUBLISHING

Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana

(ANGGOTA IKAPI No. 022/SUT/11)

Jl. Sosro No. 16-A Medan 20224

Telp. 061-77151020, 7347756 Faks. 061-7347756

E-mail: perdanapublishing@gmail.com

Contact person: 08126516306

Cetakan pertama: Desember 2017

ISBN 978-602-6462-93-0

Dilarang memperbanyak, menyalin, merekam sebagian atau seluruh
bagian buku ini dalam bahasa atau bentuk apapun tanpa
izin tertulis dari penerbit atau penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hanturkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan ridha serta hidayah-Nya buku yang berjudul “**BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI**”. Dapat terselesaikan.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, kegiatan bermain sambil belajar ialah merupakan cara mereka untuk mendapatkan pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill) dan juga nilai-nilai (values). Yang teraktualisasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, maka guru dituntut agar memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang berpartisipasi baik langsung maupun tidak langsung dalam penulisan buku ini.

Kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Oleh sebab itu penulis menyadari sepenuhnya bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Penulis berharap buku ini berguna dan bermanfaat bagi para calon pendidik anak usia dini, tenaga pendidik anak usia dini serta mereka yang berkepentingan dalam dunia pendidikan anak usia dini. Akhirnya semoga Allah berkenan menerima amal bakti yang diabdikan oleh kita semua. Amin...

Medan, 31 Agustus 2017
Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
BAB I	
PENDAHULUAN	1
BAB II	
KONSEP DASAR BERMAIN DAN PERMAINAN AUD	4
A. Pengertian Bermain dan Permainan AUD	4
B. Fungsi Bermain dan Permainan bagi AUD	8
C. Ciri-ciri Bermain dan Permainan AUD	11
D. Tahap Perkembangan Bermain	12
E. Bentuk-bentuk Permainan AUD	17
F. Manfaat Bermain bagi AUD	19
BAB III	
TEORI BERMAIN	22
A. Teori Groos	22
B. Teori Hall	22
C. Teori Schaller	23
D. Teori Herbert Spencer	25
E. Teori Ljublinskaja	25
BAB IV	
BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN	
ASPEK-ASPEK PERKEMBANGAN AUD	27
A. Konsep Bermain bagi Perkembangan Kognitif AUD	27
B. Konsep Bermain bagi Perkembangan Bahasa AUD	28

C. Konsep Bermain bagi Perkembangan Motorik AUD	29
D. Konsep Bermain bagi Perkembangan Seni AUD	29
E. Konsep Bermain bagi Perkembangan Sosial AUD	32
F. Konsep Bermain bagi Perkembangan Emosional AUD	32
G. Konsep Bermain bagi Perkembangan Agama AUD	33

BAB V

BENTUK-BENTUK PERMAINAN AUD	35
A. Permainan Fisik	35
B. Lagu Anak	37
C. Permainan Teka-teki dan Berfikir Logis Sistematis	37
D. Bermain dengan Benda	38
E. Bermain Sosio Drama	40

BAB VI

PERMAINAN DALAM MENSTIMULASI ASPEK-ASPEK PERKEMBANGAN AUD	43
A. Permainan dalam Mengembangkan Aspek Kognitif AUD	43
1. Permainan acak geometri	43
2. Permainan tata balok	44
3. Permainan hitung langkah	45
4. Permainan panjang mana	47
5. Permainan besar mana	49
6. Permainan hitung benda	50
7. Permainan tata angka	51
8. Permainan mencocokkan geometri	52
9. Permainan magnet	54
10. Permainan teka-teki	55
11. Permainan A B C lima jari	61
12. Permainan gatheng	61
13. Permainan congklak	63
14. Permainan mengapung atau tenggelam	64
15. Permainan merangkai pola	65
16. Permainan menggantung pola	66

17. Permainan meluap atau tidak	67
18. Permainan berapa biji.....	68
19. Permainan banyak mana	69
20. Permainan tebak angka.....	70
21. Permainan pazzel	70
22. Permainan kubus rubik	71
23. Permainan ular tangga.....	72
24. Permainan Paman Doli	73
B. Permainan dalam Mengembangkan Aspek Bahasa AUD	74
1. Permainan tebak kata.....	74
2. Permainan bercerita kembali.....	76
3. Permainan bernyanyi bersama	80
4. Permainan Menempel Huruf dan Suku Kata yang Hilang	88
5. Permainan gambar buah	89
6. Permainan gambar hewan	91
7. Permainan mengurutkan gambar.....	92
8. Permainan Mencari Huruf yang Sama.....	94
9. Permainan bertukar nama	94
10. Permainan membalik kalimat lucu	96
11. Permainan antonim	97
12. Permainan menirukan.....	98
C. Permainan dalam Mengembangkan Aspek Motorik Kasar AUD	100
1. Permainan jalan rupa-rupa	100
2. Permainan jalan piring	101
3. Permainan patung dirijen	101
4. Permainan jalan hewan.....	103
5. Permainan tinggi-tinggian	103
6. Permainan berguling-gulingan	104
7. Permainan tarian alam.....	105
8. Permainan petak umpet	106
9. Permainan lompat tali	107
10. Permainan kucing dan tikus.....	108

11. Permainan menjala ikan	109
12. Permainan Naik Kereta Api	110
13. Permainan engklek	111
14. Permainan galah asin	112
15. Permainan pecah piring.....	113
D. Permainan dalam Mengembangkan Aspek Motorik Halus AUD	114
1. Permainan meronce manik-manik.....	114
2. Permainan merobek kertas.....	115
3. Permainan mengambil dengan sumpit	116
4. Permainan jahit julur.....	117
5. Permainan jaring laba-laba	118
6. Permainan adonan	119
E. Permainan dalam Mengembangkan Aspek Sosial Emosional AUD	120
1. Permainan gotong royong	120
2. Permainan membuat rencana bersama	121
3. Permainan ekspresi wajah	123
4. Permainan meminta mainan.....	124
5. Permainan kancil dan kura-kura	125
6. Permainan pasanganku.....	126
7. Permainan cita-citaku	129
8. Permainan siapa aku	130
9. Permainan yang kusuka dan dia suka	131
10. Permainan senyum dulu.....	132
11. Permainan suara sedih dan suara senang.....	134
12. Permainan tebak wajah	135
F. Permainan dalam Mengembangkan Aspek Agama AUD	136
1. Permainan mau tambah	136
2. Permainan sains	137
3. Permainan cerita Islami.....	138
4. Permainan bernyanyi religius.....	139
5. Permainan seandainya	152
6. Permainan ibadah bersama	154

7. Permainan pilih mana	156
8. Permainan jika tanpa	157
9. Permainan kita menjadi titik	158
10. Permainan banyak maunya.....	159
11. Permainan hujan atau panas	160
G. Permainan dalam Mengembangkan Aspek Seni AUD	162
1. Permainan menggambar bebas	162
2. Permainan painting	163
3. Permainan bertepuk tangan.....	164
4. Permainan mengkolase	165
5. Permainan menciptakan teknologi sederhana	166
6. Permainan gerakan pantonim.....	167
7. Permainan mencampur warna	169
8. Permainan menciptakan bangunan.....	170
9. Permainan menjiplak koin	171

BAB VII

PEMBUATAN ALAT PERMAINAN DARI BAHAN BEKAS DAN BAHAN ALAM

173	
A. Permainan dari Bahan Bekas	173
1. Alat Permainan Gitar	173
2. Alat Mainan Pesawat-pesawatan	174
3. Alat Mainan Helikopter	175
4. Alat Mainan Meronce dengan tutup botol lemon	175
5. Alat Permainan Sepak Bola	176
6. Alat Permainan Boneka-bonekaan.....	177
7. Alat Permainan Helikopter	177
B. Alat Permainan dari Bahan Alam	178
1. Alat Permainan Mobil-mobilan	178
2. Alat Permainan Othok-othok	178
3. Alat Permainan Mobil-mobilan	179
4. Permainan Pistol-pistoln	180
5. Alat Permainan Bonek-bonekaan.....	180
6. Alat Permainan Mahkota-mahkotaan	181

7. Alat Permainan Baling-baling dari Bambu	181
8. Alat Permainan Pesawat-pesawatan	182
9. Alat Permainan Boneka-bonekaan	183
10. Alat Permainan Pedang-pedangan	184
11. Alat Permainan Bola	185
DAFTAR PUSTAKA	186

BAB I

PENDAHULUAN

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Oleh karena itu, tak heran jika anak-anak menghabiskan semua waktunya untuk bermain. Terkadang orang tua agak pusing dengan perilaku anaknya yang kalau sudah asyik bermain sulit untuk diajak berhenti sebentar walaupun hanya untuk sekedar makan atau tidur siang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan bermain anak sangat terlihat bahagia dan tidak kenal lelah atau selalu bersemangat seakan-akan energi mereka tak pernah habis. Karakteristik inilah yang membedakan antara anak-anak dengan orang dewasa.

Kegiatan bermain selalu dikaitkan dengan permainan. Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka. Namun, seiring perkembangan zaman kegiatan bermain dan permainanpun semakin berbeda sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Jika orang terdahulu banyak menghabiskan waktu bermainnya bersama anak-anak lain atau temannya dengan jenis permainan tradisional seperti bermain lompat tali, engklek, klereng, pecah piring, bola kasti, petak umpat, congkak, bermain air di sungai, menjelajahi kebun atau ladang dan sebagainya. Tetapi anak yang tumbuh di zaman era globalisasi saat ini lebih senang menghabiskan waktu bermain mereka sendirian dengan menggunakan alat permainan yang disebut dengan gejet. Di dalam gejet anak-anak mengenal *game online*. Permainan

ini bukan hanya dapat dilakukan oleh anak yang berusia 6 tahun tetapi anak yang berusia 3 tahun sudah mampu menggunakan jenis permainan ini. Keasyikan mereka dengan permainan tersebut dapat dilihat pada ketergantungan terhadap benda ini seperti lupa dengan segala-galanya jika sedang bermain, dan bahkan marah jika orang tuanya mengambil gejetnya ketika mereka sedang asyik bermain. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak pada masa ini memiliki kecanduan besar dengan permainan itu. Di satu sisi permainan ini sangat baik dalam mengembangkan aspek kognitif anak karena melatih anak untuk belajar berkonsentrasi tinggi dan belajar memecahkan masalah untuk bisa menang atau mendapatkan skor tinggi. Sedangkan pada aspek motorik halus anak juga akan terlatih pada saat memencet tombol atau layar di gejet. Tetapi ternyata banyak aspek yang belum terstimulasi dengan baik seperti aspek sosial-emosional, sebab anak hanya asyik bermain sendiri sedangkan aspek sosial-emosional akan terstimulasi dengan bermain bersama. Kemudian aspek bahasa juga akan terhambat karena anak tidak melakukan komunikasi dua arah sehingga kosa katanya tidak bertambah sedangkan komunikasi sangat dibutuhkan pada saat kanak-kanak awal guna agar perkembangan bahasa mereka dari hari kehari semangkin baik. Begitu juga dengan perkembangan kreativitas dan agama anak. Sedangkan pada jenis permainan tradisional semua aspek perkembangan akan dapat terstimulasi dengan baik.

Dengan hadirnya PAUD (pendidikan anak usia dini) baik pada jalur formal yaitu TK/RA, maupun non formal yaitu TPA/KB/Play Group, sebagai wadah pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. diharapkan mampu mengatasi/memberikan solusi yang tepat bagi masalah yang dihadapi dalam pendidikan informal yaitu keluarga. Oleh karena itu, dalam menghadapi perkembangan zaman yang secara berlahan merubah pola bermain dan jenis permainan yang memiliki pengaruh besar bagi perkembangan anak dikemudian hari. Para pendidik anak usia dini dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan permainan sehingga menciptakan kegiatan bermain yang bermakna. Anak akan belajar melalui pengalaman langsung, yang akhirnya pengetahuan yang ia dapat akan masuk ke memori jangka panjang dan bertahan lama. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar bukan sebaliknya belajar sambil bermain.

Tetapi fenomena yang terjadi pada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini sangat miris menyedihkan. Bukan karena sedikitnya jumlah

lembaga tetapi kuantitas lembaga pendidikan anak usia dini telah menjamur. Namun kualitasnya masih jauh dari prinsip-prinsip pembelajaran AUD. Salah satunya program pembelajaran yang jauh dari kegiatan bermain dan lebih bersifat monoton. Alat-alat permainanpun lebih bersifat siap saji, disebabkan karena rendahnya pengetahuan dan kreativitas guru dalam menciptakan suatu inovasi baru. Sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Kelemahan ini mengakibatkan banyak diantara anak-anak yang merasa bosan di sekolah bahkan tidak mau sekolah, karena mereka merasa hak bermain mereka tidak diberikan dan begitu juga dengan alat permainan yang kurang menarik minat anak untuk belajar. Atau mereka akan tetap bersekolah dan mengikuti aturan yang ada tetapi kegiatan bermain ini akan mereka lampiaskan pada saat SD (sekolah dasar), maka bukan suatu yang mengherankan jika guru SD banyak mengeluh dengan perilaku murid-muridnya yang dikategorikan bandal padahal mereka sudah melalui jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak terlebih dahulu sebelum masuk ke jenjang sekolah dasar.

Untuk mengatasi problematika para pendidik anak usia dini yang berkaitan dengan kegiatan bermain dan permainan di Taman Kanak-kanak. Maka penulis tergugah untuk menghadirkan sebuah buku yang akan mengupas secara rinci mengenai konsep bermain bagi anak dan cara jitu membuat permainan yang menarik bagi anak. Semoga bermanfaat.

BAB II

KONSEP DASAR BERMAIN DAN PERMAINAN AUD

A. PENGERTIAN BERMAIN DAN PERMAINAN AUD

Buizinga (dalam F.J. Monks, 2002) mengungkapkan bahwa bermain ialah merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain daripada kehidupan biasa. Kemudian bermain juga dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, 1978). Selaras dengan yang dikemukakan oleh Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. (Hurlock, 1978).

Selanjutnya Sigmund Freud dalam teori psikoanalisisnya (dalam Johnson, dkk, 1999:6) mengemukakan bahwa bermain ialah sama dengan fantasi atau lamunan. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita. Selanjutnya melalui bermain anak dapat mengambil peran aktif dan memindahkan perasaan negatif ke objek orang pengganti, sebagai contoh anak dapat menyalurkan

perasaan marahnya, dengan pura-pura memukul boneka, berarti anak membagi perasaan tersebut pada bagian-bagian terkecil yang dapat dikuasainya, sehingga secara berlahan dapat mengasimilasi emosi-emosi negatif dan timbul perasaan lega. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak dan dapat mengatasi masalah. (Johnson, dkk, 1999:12)

Sedangkan menurut tokoh yang tergabung dalam teori kognitif antara lain; Jean Piaget (dalam Catron dan Allen, 1999:7) mengungkapkan bahwa bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal, sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Jadi, walaupun bermain bukan penentu utama kognisi, tetapi memberi sumbangan penting terhadap perkembangan kognisi. Contoh pada episode bermain peran yang dilakukan seorang anak perempuan bersama teman-temannya, terjadi beberapa transformasi simbolik, seperti pura-pura menggunakan daun sebagai uang, dari bermain itu anak belajar mempraktekkan keterampilan merepresentasikan apa-apa yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan demikian, tahap kecerdasan seseorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Artinya bila anak mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata, kegiatan bermain mengalami keterbelakangan dibandingkan anak lain yang seusianya.

Menurut Vygotsky (dalam Catron dan Allen, 1999:8) bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak, anak tidak mampu berfikir abstrak, karena bagi mereka makna (*meaning*), dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya anak tidak dapat berfikir tentang kuda, tanpa melihat kuda yang sesungguhnya. Saat anak terlibat bermain khayal dan menggunakan objek, misalnya sepotong kayu, untuk mewakili benda lain yaitu "kuda" *meaning* mulai terpisah dari objek. Jadi bermain simbolik mempunyai peran penting/krusial dalam perkembangan berfikir abstrak. Selanjutnya menurut Vygotsky potensi dalam Z.PD (*zone of proximal development*) adalah kondisi transisi, dimana anak membutuhkan bantuan khusus atau *scaffolding* untuk meraih apa yang bisa mereka capai seperti dari sesama teman, guru, orang tua, atau saudara, pada situasi bermain pura-pura, dia akan naik ke tempat tidur tanpa menangis. Dalam bermain anak mampu mengendalikan dirinya, karena kerangka berada di bawah kontrol anak dan dilakukan dalam situasi yang imajiner. Dengan demikian anak dapat menciptakan *scaffolding* secara mandiri,

baik dalam kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat, maupun kerjasama dengan teman lain. Bodrova dan Leong (dalam Johson, 1999:14) mengemukakan bahwa pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi juga mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak.

Bruner (dalam Johnson, 1999:14) memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas, dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Selanjutnya dikemukakan bahwa dengan bermain anak akan mencoba menggunakan pengalamannya untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sebenarnya. Perilaku-perilaku rutin yang dipraktekkan dan dipelajari berulang-ulang dalam situasi bermain, akan terintegrasi dan bermanfaat untuk memantapkan pola perilaku sehari-hari. Dengan demikian, bermain dapat mengembangkan fleksibilitas, dengan banyaknya pilihan-pilihan perilaku bagi anak. fungsi inteleg berhubungan erat dengan makna (*meaning*), rekonstruksi pengalaman dan imajinasi.

Smith (dalam Johnson, 1999: 15) mengemukakan bahwa transformasi simbolik yang muncul dalam kegiatan bermain khayal (misalnya berpura-pura menggunakan balok sebagai kue bolu/tar), memudahkan transformasi simbolik kognisi anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental mereka. Dengan demikian, fungsi bermain bagi anak usia dini, dapat membantu aktualisasi potensi otak, karena menyimpan lebih banyak variabilitas yang secara potensial sudah ada di dalam otak.

Dapat disimak juga pendapat Singer (dalam Johnson, 1999:16) bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan untuk masuknya perangsangan (stimulasi) baik dari dunia luar maupun dari dalam, yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman anak. melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena mengalami emosi yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Bateson (dalam Johnson, 1999:17) bermain bersifat paradoksial, karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain, tidak sama artinya dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata. Misalnya saat bermain masak-masakan, seorang anak perempuan berperan sebagai ibu yang sedang memasak makanan berupa ikan,

yaitu ikan plastik/benda manipulatif, dan ikan tersebut tidak dimakan sungguhan oleh anak. Lebih lanjut ia mengemukakan bahwa kegiatan bermain merangsang minat dalam aspek komunikasi. Seperti saat bermain peran, anak bisa mengubah-ubah status antara peran pura-pura dengan identitas sesungguhnya. Misalnya: saat bermain peran tiba-tiba anak yang berperan sebagai bayi berjalan sendiri, maka anak yang lain akan segera memberi komentar, bahwa bayi belum biasa berjalan seperti itu. dengan demikian, kegiatan bermain itu sendiri dipengaruhi oleh konteks, dan keadaan sekitar dimana kegiatan berlangsung. (dalam Mayke, 2001:13)

Hal di atas, diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dari Universitas Leithbridge di Alberta Kanada yaitu Sergio Pellis melalui hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa proses bermain berpengaruh meningkatkan keadaan syaraf dan sel-sel otak manusia yang berkaitan dengan tingkat kecerdasan mereka. Hal ini membuktikan bahwa bermain dapat meningkatkan kecerdasan anak secara alamiah dalam keadaan dan situasi yang menyenangkan melalui kegiatan mengasimilasi pengalaman-pengalaman keseharian yang berlangsung secara terus menerus di dalamnya. Beberapa pakar mengemukakan bahwa gerakan-gerakan tubuh, kaki, dan tangan yang aktif pada proses bermain membantu anak menyeimbangkan kemampuan fungsi otak kanan dan otak kiri secara integral. (Astuti, 2016)

Selanjutnya hasil penelitian Woll dan Gollman (dalam Johnson, 1999: 19-20) bahwa dengan bertambahnya usia anak, *scrip* yang digunakan dalam bermain lebih terintegrasi dan lebih kompleks. Hasil penelitian ini memberi masukan tentang perubahan perilaku bermain sejalan dengan bertambahnya usia anak.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya sendiri maupun dengan bantuan orang lain (sesama teman, orang tua, saudara, dan guru).

B. FUNGSI BERMAIN DAN PERMAINAN BAGI AUD

Kegiatan bermain mempunyai banyak fungsi bagi perkembangan anak usia dini selain sebagai kebutuhan mereka. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Gervey (dalam Brewer, 2007:142) bahwa bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Lebih lanjut Catron dan Allen (1999:148) menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Melalui kegiatan bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi antara lain: senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan, aturan tatacara pergaulan dalam kehidupan masyarakat. (Catron, 1999:241). Selanjutnya Catron dan Allen (1999:150) mengemukakan bahwa bermain membantu anak untuk:

- 1) Mengembangkan kemampuan mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah: Artinya dalam kegiatan bermain anak akan belajar cara mengorganisasi, hal ini dapat dilihat ketika permainan beregu/berkelompok. Misalnya: permainan bola kaki dimana anak akan menentukan bagaimana cara pembagian regu, berapa orang jumlah dalam satu regu, regu yang mana terlebih dahulu main serta bagaimana cara/ketentuan dalam permainan tersebut. Sedangkan dalam penyelesaian masalah artinya anak dapat belajar bagaimana cara memecahkan masalah yang timbul dalam kegiatan bermain. Misal: dalam kegiatan permainan sepak bola tersebut salah satu dari pemain membawa bola dengan tangan bukan dengan kaki ke arah gawang, maka seorang teman dari regu lain yang melihatnya langsung memberikan peringatan agar tidak membawa bola dengan tangan, dan apabila hal ini terus diulangi, maka ia akan di dikeluarkan dalam permainan. Sehingga anak yang berlaku curang tadi karena tetap ingin ikut serta dalam kegiatan bermain tersebut akhirnya mengikuti aturan dalam permainan.
- 2) Mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal: a) Interaksi sosial yaitu interaksi dengan teman sebayanya, orang dewasa dan memecahkan konflik. b) Kerjasama sama, yaitu interaksi saling membantu, berbagai, dan pola pergiliran. c) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat. d) Peduli

terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multi budaya.

- 3) Brown dkk, (dalam Brewer, 1995:150) fungsi bermain adalah untuk mengekspresikan dan mengurangi rasa takut. Sedangkan Betelheim (dalam Catron dan Allen, 199:253) mengemukakan bahwa fungsi bermain adalah untuk memberikan kesempatan pada anak untuk mengenali dirinya sendiri, dalam hubungannya dengan dunia di luar dirinya.
- 4) Membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial (Catron, 1999:253)

Membantu anak menguasai konflik artinya dalam bermain akan menjadikan anak terampil dalam mengelola, menghadapi dan memecahkan masalah yang ada, keterampilan memecahkan masalah ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan mereka sehari-hari dan persiapan mereka dikemudian hari kelak, sehingga anak akan menjadi individu yang mampu menyelesaikan masalah dengan bijak. Sedangkan trauma sosial artinya kegiatan bermain akan membantu anak melupakan kesedihannya yang mereka alami. Seperti pada awal masuk sekolah bagi anak Taman Kanak-kanak, untuk hari pertama banyak diantara mereka yang tidak mau berpisah dengan pengasuh atau orang tuanya, sehingga pengasuh atau orang tua mereka masih menunggu di luar kelas dan bahkan ada yang di dalam kelas. Akhirnya guru berusaha untuk mengajak mereka bermain sambil belajar sehingga suasanapun menjadi ceria dengan canda dan tawa anak-anak, hal ini membuat mereka senang serta melupakan kesedihan berpisah sementara dengan pengasuh/orang tuanya. Keesok harinya anak mulai mampu ditinggal di sekolah tanpa harus ditunggu lagi, sebab rasa takut dan cemas mulai hilang secara perlahan-lahan.

Dari penjelasan di atas, dapat kita pahami bahwa kegiatan bermain memiliki fungsi yang sangat besar bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu mengenali dirinya sendiri dalam hubungannya dengan dunia luar, perkembangan emosi (perasaan senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan takut), perkembangan sosial (interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya, peduli terhadap orang lain), dan membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, dalam memecahkan

permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya maupun dengan bantuan orang lain.

Sedangkan fungsi alat bermain sangat banyak. Pendidik perlu menyadari bahwa permainan itu alat, sedang terbentuknya pribadi yang utuh itu tujuannya. Secara rinci fungsi alat bermain ialah sebagai berikut.

- 1) Melatih panca indera supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya.
- 2) Melatih kecerdasan emosionalnya yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi dan kreatif.
- 3) Menanamkan nilai, norma etika, moral, budi pekerti dan aspek lainnya (mengandung unsur pendidikan)
- 4) Melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana), sehingga ia mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain.
- 5) Menanamkan nilai agama, anak dibiasakan untuk mendengar, melakukan dan mengerti sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangannya.
- 6) Melatih keterampilan anak dengan alat bermain sehingga ia bisa mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong dan melempar sesuai dengan fungsinya.
- 7) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggungjawab anak.
- 8) Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme anak.
- 9) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan, dan kemandirian.
- 10) Melatih kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghargai dan saling membutuhkan antar anak.
- 11) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung.
- 12) Mengenal bentuk benda, warna, garis, dan benda yang berguna bagi manusia (udara, air, tanah, api, tanaman dan binatang melalui gambar, benda atau yang lain).

- 13) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku dimasyarakat (rambu-rambu lalu lintas, listrik, rumah sakit, rumah makan, dan lain-lain)
- 14) Membuat senang anak. (Santoso, 2002:53)

C. CIRI-CIRI BERMAIN DAN PERMAINAN AUD

Untuk melihat apakah anak sedang melakukan kegiatan bermain atau tidak dapat kita ketahui melalui ciri-ciri tertentu yaitu: (Musfiroh, 2008)

- 1) Anak-anak terlibat aktif bersama-sama artinya dalam kegiatan bermain anak saling berinteraksi dan berkomunikasi satu dengan yang lain sehingga kegiatan bermain semakin menarik.
- 2) Spontan dan suka rela artinya kegiatan bermain dilakukan atas dasar keinginan sendiri tanpa adanya perintah dari orang lain.
- 3) Berpura-pura/tidak beneran artinya di dalam kegiatan bermain anak-anak berada di luar peran dunia nyatanya. Hal ini dapat dilihat ketika seorang anak laki-laki berperan sebagai polisi dan penjahat mereka berdua saling tembak menembak, sesuai dengan peran yang dilakoninya, tetapi pistol yang digunakan tidak beneran hanya pistol air mainan yang terbuat dari plastik, sehingga tidak membahayakan diri anak.
- 4) Anak harus aktif bergerak/berfikir artinya anak tidak berdiam diri tetapi terus bergerak dan melakukan suatu kegiatan bermain baik dengan menggunakan benda yang disebut dengan alat bermain maupun tanpa benda atau secara individual maupun berkelompok.
- 5) Fleksibel artinya anak bebas memilih jenis permainan yang mereka sukai untuk dimainkan. Dan mereka juga dapat kapan saja beralih kepermainan lain walaupun permainan tersebut belum tuntas atau selesai dimainkan.
- 6) Aturan sesuai kebutuhan anak artinya dalam kegiatan bermain peraturan yang dibuat disesuaikan dengan kemampuan dan keinginan anak.
- 7) Motivasi dari dalam diri anak artinya kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak atas dasar motivasi internal (dalam diri) bukan eksternal (luar diri).

- 8) Menyenangkan dan menggembirakan artinya bermain dapat membangkitkan emosi positif dalam diri anak, hal ini terlihat dalam kegiatan bermain anak sangat asyik dan ceria, ini membuktikan kegiatan tersebut menyenangkan, selanjutnya akan diiringi dengan suasana rasa gembira yang ditandai dengan suara riang tawa anak-anak.

Sedangkan ciri-ciri permainan menurut Buytendjik (dalam F.J. Monks, 2002) yaitu, sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
- 2) Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tese-antese-sintese. Karena proses yang berputar ini dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi.
- 4) Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tak dapat diramalkan terlebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba untuk datang pada suatu klimaks tertentu.
- 5) Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
- 6) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- 7) Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya.

D. TAHAP PERKEMBANGAN BERMAIN

- 1) Tahap eksplorasi

Hingga bayi berusia sekitar 3 bulan, permainan mereka hanya sebatas dapat melihat orang dan benda serta melakukan usaha yang kurang terkoordinir dengan baik untuk menggapai suatu benda yang diperlihatkan di hadapannya, misalnya ketika orang dewasa menunjukkan permainan yang berwarna menarik kepada anak, maka seketika perhatiannya akan tertuju pada permainan tersebut dan berusaha menggapai mainan dengan tangannya, namun gerakan yang dilakukan belum terarah

dengan baik dan benar sebab belum memiliki kemampuan dalam mengendalikan gerak tangan/motorik. Seiring dengan berjalannya perkembangan mereka, maka pada tahap selanjutnya anak sudah dapat mengendalikan tangan sehingga cukup memungkinkan bagi anak untuk mengambil, memegang dan mempelajari benda kecil tersebut. Kemudian setelah anak dapat merangkak atau berjalan, maka mereka mulai dapat memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya.

2) Tahap permainan

Pada tahun pertama anak sudah mulai dapat menggunakan alat permainan, yang awalnya hanya dapat mengeksplorasi mainan miliknya. Namun setelah mereka berusia antara 2 dan 3 tahun, anak mulai membayangkan bahwa mainan mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara dan merasakan. Keahlian anak menggunakan alat permainan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. Selanjutnya dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada barang mainan. Faktor lain yang mendorong menurunnya minat terhadap alat mainan ini adalah bahwa permainan itu sifatnya menyendiri sedangkan mereka menginginkan teman. Setelah masuk sekolah, kebanyakan anak menganggap bermain dengan menggunakan alat permainan sebagai "permainan bayi".

3) Tahap bermain

Setelah masuk sekolah jenis permainan anak sangat beragam. Pada awalnya mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian, selain itu mereka merasa tertarik dengan permainan, olah raga, hobi dan bentuk permainan matang lainnya.

4) Tahap melamun

Semangkin mendekati masa puber, anak-anak mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun, yang merupakan ciri khas anak remaja adalah saat berkorban, saat mereka menganggap dirinya tidak diperlakukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun. (Hurlock, 1978: 324)

Sedangkan Parten (dalam Brewer, 2007:145) mengemukakan tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak, ada lima bentuk interaksi yaitu, sebagai berikut:

1) Bermain sendiri (*solitary play*)

Kegiatan bermain sendiri dilakukan oleh anak yang berusia amat muda yakni usia bayi sampai 2 tahun, pada tahap ini anak lebih bersifat individual yaitu sibuk dan asyik dalam menikmati aktivitas kegiatan bermain sendiri, dan tidak tertarik untuk ikut serta dengan permainan temannya, Misal: anak bermain sendiri dengan menggunakan balok untuk membangun menara atau bermain mobil-mobilan. Tetapi seiring perkembangan anak hal ini akan mulai menurun di masa-masa selanjutnya.

2) Pengamat (*onlooker play*)

Pengamat atau *onlooker play* artinya anak melakukan kegiatan bermain sendiri, tetapi ia juga mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan bermain. Jika kita melihat anak-anak berkumpul bersama-sama, seolah-olah mereka sedang bermain bersama-sama dalam satu kelompok. Namun pada hakikatnya ternyata tidak, sebaliknya bersifat individual. Misal: anak berkumpul bersama-sama dalam bermain balok, tetapi pada hakikatnya mereka bermain sendiri-sendiri, tetapi sesekali mereka saling berkomentar, melihat serta berkomunikasi.

3) Bermain paralel (*paralel play*)

Bermain paralel artinya kegiatan bermain yang sama, dilakukan oleh dua anak atau lebih, tetapi tidak ada interaksi diantara mereka.

4) Bermain asosiatif (*assosiative play*)

Bermain asosiatif atau *assosiative play* artinya dalam kegiatan bermain anak ditandai dengan adanya interaksi diantara mereka yang sedang melakukan kegiatan bermain. Seperti saling bertukar alat-alat permainan yang mereka miliki, tetapi diantara anak-anak tersebut tidak terlibat dalam suatu kerjasama. Pada Taman Kanak-kanak hal ini terlihat ketika anak sedang bermain, dimana mereka dengan suka rela mau berbagi mainan kepada teman yang tidak punya mainan, meminjamkan mainan miliknya kepada teman, dan saling sepakat untuk bertukar mainan ketika mereka bosan dengan mainan yang sudah dimainkannya, dan sebagainya.

5) Bermain bersama (*cooperative play*)

Bermain bersama atau *cooperative play* artinya kegiatan bermain anak-anak ditandai dengan adanya kerjasama dan pembagian tugas serta pembagian peran diantara mereka yang terlibat dalam suatu permainan, untuk mencapai tujuan tertentu yang telah disepakati bersama sebelumnya. Misal: anak memainkan permainan kucing dan tikus, anak yang berperan menjadi kucing berada di luar pagar dan anak yang berperan menjadi tikus berada di dalam pagar, sedangkan pagar penjaga dibentuk oleh teman-temannya yang lain dengan cara saling memegang tangan antara satu dengan yang lainnya, kemudian membentuk sebuah lingkaran. Sebelum kucing mengejar tikus yang berada di dalam lingkaran, maka teman-temannya yang menjadi pagar tersebut bernyanyi mengelilinginya dengan lagu "lingkaran kecil...lingkaran kecil...lingkaran besar...lingkaran kecil...lingkaran kecil...lingkaran besar...putar..putar..dalam lingkaran...putar...putar dalam lingkaran, 1...2...3...hayooo..."(jongkok lalu berdiri bersama-sama). Kemudian kucingpun mengejar tikus yang berada di dalam lingkaran. Jika kucing dapat menangkap tikus, maka permainan berakhir dan peran harus ditukar yaitu si tikus akan berperan sebagai kucing dan kucing berperan sebagai tikus untuk memainkan ulang permainan tersebut. Jika kucing dapat menangkap tikus, maka permainanpun berakhir dan diganti oleh teman yang lain. Begitulah seterusnya permainan dilakukan sampai semua anak mendapat giliran bermain. Tahap ini disebut dengan *cooperative play*.

Sejalan dengan berjalannya perkembangan kognitif anak, Piaget (dalam Brewer, 2007:145) mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut:

- 1) *Practise play* (usia 1 bulan sampai dengan 6 bulan)
- 2) *Symbolic* atau *make believe play* (usia 2-7 tahun)
- 3) *Game with rules* (usia 8-11 tahun)
- 4) *Game of construction* (usia 11 tahun ke atas)

Sedangkan menurut Berger (dalam Mayke, 2001:30) mengemukakan bahwa kegiatan bermain dapat dibedakan atas:

- 1) *Sensory motor play* (bermain yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh) artinya permainan ini bukan hanya mengaktifkan gerakan-gerakan tubuh baik tangan, kaki, badan maupun kepala, tetapi juga mengikut sertakan peranan fungsi indera seperti indera pendengaran/telinga, penglihatan/mata, penciuman/hidung dan peraba/kulit. Misalnya bermain petak umpet, dimana anak harus secepatnya berlari untuk bersembunyi, sebelum hitungan selesai.
- 2) *Mastery play* (bermain untuk menguasai keterampilan tertentu). Misalnya bermain bola kaki, bermain basket, bermain sosio drama, dan lain-lain. Yang tujuannya menghasilkan keterampilan seperti bola kaki melatih kelincahan kaki dalam berlari dan menendang bola, jika anak memiliki keahlian dalam permainan ini kelak ia akan menjadi pemain bola yang handal di kemudian hari, kemungkinan akan sampai masuk ke tingkat TIMNAS. Demikian juga bermain bola basket akan mengasah keterampilan kaki dan khususnya tangan dalam membawa/mengiring dan memantulkan bola. Sedangkan bermain peran akan mengasah keterampilan anak dalam seni drama karena anak akan belajar memerankan suatu watak di luar jati dirinya, jika keterampilan ini terus diasah dan menjadi suatu keahlian, maka anak akan menjadi seorang aktor yang terkenal.
- 3) *Rough and tumble play* (bermain kasar). Permainan kasar lebih banyak disukai atau diminati oleh para anak laki-laki daripada anak-anak perempuan. Misalnya bermain gulat, bermain tinju, bermain perang-perangan, dan lain-lain.
- 4) *Social play* (bermain bersama) artinya anak lebih senang bermain secara kooperatif/berkelompok, dimana terjadinya interaksi diantara mereka.
- 5) *Dramatic play* (bermain peran atau khayal) artinya anak suka memainkan suatu peran di luar peran nyatanya. Misalnya bermain dagang-dagangan, dokter-dokteran, dimana anak membayangkan dirinya sebagai pedagang ataupun dokter sehingga perilaku atau tindakan mereka sesuai dengan peran yang dilakonkan. Semakin baik peran yang dimainkan oleh anak. Maka semakin tinggi tingkat imajinasinya.

E. BENTUK-BENTUK PERMAINAN AUD

Permainan memiliki banyak bentuk, sehingga memiliki beragam variasi pula. Tetapi dengan banyaknya bentuk permainan tersebut, tidak membuat anak kebingungan dalam memainkannya. Namun ini adalah hal sangat menarik dan menyenangkan bagi mereka. Karena memberikan beragam pilihan dan memudahkan anak untuk beralih kepermainan berikutnya yang mereka sukai untuk dimainkan. Oleh karena itu, kegiatan bermain tidak pernah membuat anak menjadi jenuh atau bosan tetapi sebaliknya sangat menyenangkan. Adapun berbagai bentuk-bentuk permainan menurut para ahli dapat dilihat pada tabel di bawah ini, sebagai berikut:

Tabel. 1

Gambaran Mengenai Berbagai Bentuk Permainan
Menurut Buhler, Parten, Piaget dan Caillos. (F.J. Monks, 2002)

Nama Tokoh	Bentuk Permainan
Buhler	<p>Permainan gerak dan permainan fungsi (dari lahir sampai \pm 3 tahun): berbagai macam aktivitas motorik, vokal dan penginderaan.</p> <p>Permainan peranan, permainan fantasi dan permainan fiksi (terutama antara usia 2 dan 5 tahun): semua kativitas mempunyai sifat "seakan-akan".</p> <p>Permainan reseptif (ada sesudah tahun ke-2: tidak ada puncak yang terikat pada usia tertentu) terbuka untuk dan dapat meresapkan kesan-kesan baru.</p> <p>Permainan konstruksi (sudah ada mulai usia 2 tahun dan meningkat terutama mulai usia 5 tahun): misalnya membuat sesuatu.</p>

Parten	<p>Gerakan yang terarah: tak berbuat apa-apa, jalan-jalan, melihat kesana kemari, bermain-main dengan badan sendiri.</p> <p>Tingkhahlaku pengamat (<i>onlooker behavior</i>); melihat anak-anak lain yang sedang melakukan sesuatu.</p> <p>Permainan solitair: bermain sendiri mencari kesibukan sendiri.</p> <p>Permainan parallel: bermain dengan permainan yang sama tanpa ada tukar menukar alat permainan dan tanpa ada komunikasi.</p> <p>Permainan asosiatif: anak-anak bermain bersama-sama tetapi tanpa ada pemusatan terhadap suatu tujuan, tanpa ada pembagian peranan dan alat-alat permainan.</p> <p>Permainan koperatif: kerjasama dan koordinasi dalam alat-alat dan peranan-peranan, ada perjanjian dan pembagian "tugas-tugas"</p>
Piaget	<p>Permainan latihan (terutama selama 2 tahun pertama): latihan memperlakukan benda-benda untuk mengerti sifat-sifatnya, memperluas pengetahuannya.</p> <p>Permainan simbolis (terutama sesudah tahun ke 2); banyak persamaan dengan permainan fiksi Buhler; anak belajar untuk menyesuaikan kebutuhan-kebutuhannya dan keinginan-keinginannya pada kenyataan (bandingkan asimilasi)</p> <p>Permainan aturan (terutama antara 7 dan 11 tahun); mengerti aturan-aturan yaitu aturan-aturan objektif lepas dari waktu dan orang-orang tertentu. Dipelajari melalui aktivitas-aktivitas permainan.</p>
Caillois	<p>Agon (Yunani=permainan kompetisi): setiap orang mempunyai kebutuhan untuk menonjol dalam suatu bidang tertentu, pertandingan memberikan kesempatan untuk hal ini.</p> <p>Alea (Latih=dadu): tidak tergantung kekuatan sendiri tetapi karena sifat kebetulan; main judi; mengadu nasib dan ingin menguasai.</p> <p>Mimicry (Yunani=menirukan); lepas dari diri sendiri dengan menjadi orang lain, berbuat seakan-akan untuk melebihi keterbatasan sendiri.</p> <p>Ilin (Yunani= pusaran); permainan yang mengandung bahaya dan resiko, misalnya autocross, naik gunung (menaklukkan puncak gunung)</p>

F. MANFAAT BERMAIN BAGI AUD

Bermain bukan hanya memiliki fungsi besar dalam kehidupan anak dikemudian hari, tetapi ternyata juga memiliki manfaat bagi mereka kelak. jika dilihat secara kata bermain di dalam pikiran bawah sadar manusia memiliki konotasi kata gembira, mengasyikkan, menyenangkan. Namun jika dilihat secara implisit mengandung pengertian rilaks, santai, tidak harus berusaha mati-matian. Bermain adalah hal yang sangat alamiah bagi anak-anak, hampir seperti makan, minum dan tidur. Merasa melalui sentuhan, bergembira, tertawa, berteriak adalah bagian dari kehidupan anak-anak ketika mereka masuk dalam sebuah bingkai permainan, artinya bermain akan membantu anak menjadi individu yang lebih baik serta memiliki efek positif bagi perkembangan jiwa anak. Adapun kelebihan dan manfaat dari proses bermain yaitu: (Astuti, 2016)

1) Meningkatkan kreativitas anak

Permainan mempunyai sumbangan penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kreativitas berarti bahwa seseorang dapat bertindak “mencipta” dan berhubungan dengan sekelilingnya dengan cara yang khas untuknya. Untuk melakukan hal itu, maka anak-anak membutuhkan kesempatan untuk memberikan bentuk sendiri terhadap apa yang dialami dan dijumpainya. (F.J. Monks, 2002). Seperti bermain dagang-dagangan, masak-masakan, bermain balok, bermain warna, dan sebagainya.

2) Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak. Kegiatan bermain dapat mengasah sikap-sikap tersebut. misalnya ketika permainan lomba lari, setiap anak harus mentaati peraturan dan prosedur yang telah ditentukan sebelum kegiatan bermain berlangsung. Namun jika dalam proses bermain ada anak yang curang dalam bermain seperti menjegal teman, menarik teman ketika berlari dan sebagainya. Demi mencapai suatu kemenangan, untuk menjadi seorang juara. Maka anak tersebut akan di keluarkan dalam permainan oleh teman-temannya. Karena tidak ingin di keluarkan dalam permainan, maka anak berusaha untuk mengikuti peraturan dan prosedur tersebut. Sehingga ia akan belajar membangun sikap sportif dan kejujuran dalam diri, baik jujur pada diri sendiri maupun kepada orang lain.

- 3) Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak artinya melalui kegiatan bermain akan mengasah sikap bersaing yang positif pada diri anak. Misalnya bermain balok, dimana anak terus berusaha membangun balok walaupun mengalami kegagalan beberapa kali karena susunan yang tidak sesuai membuat balok jatuh, namun ia tidak pernah menyerah untuk membangun menara yang tinggi. Akhirnya dengan kerja keras sang anakpun berhasil. Dengan demikian, Kegiatan ini akan mengajarkan anak bahwa untuk menjadi seorang pemenang harus berusaha secara maksimal tanpa menyerah, bukannya menyalahkan orang lain atas kegagalan yang dialaminya. Pada Taman Kanak-kanak hal ini terkadang terjadi seperti ketika temannya menjadi seorang pemenang, anak yang merasa iri hati tidak akan mau mengucapkan selamat, bertepuk tangan, tersenyum. Tetapi sebaliknya bermuka sinis, marah ataupun menangis melihat keberhasilan teman.
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri anak
Hati-hati dengan anak yang sulit untuk bisa menerima keberhasilan temannya, selalu menuduh temannya curang ketika ia kalah dalam berbagai permainan, senantiasa melemparkan komentar-komentar yang merendahkan dan menghina karya teman, namun sebaliknya melakukan upaya yang agresif agar teman-temannya mau mengakui dan memuji karyanya, ini adalah tanda-tanda anak yang tidak memiliki rasa percaya diri. (Istadi, 2006)
- 5) Meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan berfikir anak, terutama saat dia menghadapi sesuatu yang menantang di dalamnya. Artinya kegiatan bermain menuntut anak untuk berfikir mengeluarkan ide-ide baru agar keluar dari masalah yang di hadapinya.
- 6) Menimbulkan emosi positif dan meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika mereka memenangkan permainan.
- 7) Proses yang baik untuk menanamkan program-program positif ke dalam pikiran bawah sadar anak.

Ada beberapa hal mengapa anak perlu bermain yaitu:

- 1) Melalui bermain anak mendapatkan pengalaman langsung guna memperoleh dasar kehidupan sosial.
- 2) Anak perlu belajar memahami dan memainkan peran-peran di sekitarnya.
- 3) Anak perlu melepaskan desakan emosi secara tepat.

- 4) Anak perlu menyegarkan diri dari rutinitas hidup sehari-hari.
- 5) Anak merasa punya harga diri karena merasa mampu menguasai tubuh, gerakan dan keterampilan sosial.
- 6) Melalui bermain anak belajar tahu dan menyelesaikan masalah.
- 7) Anak perlu berinteraksi untuk mengkreasikan pengetahuan mereka.
- 8) Anak punya energi lebih yang harus disalurkan. (Musfiroh, 2008)


Jika kita perhatikan dari manfaat sampai pada hal mengapa anak usia dini harus bermain, ternyata untuk menjawab pertanyaan tersebut Csikszentmihalyi (dalam F.J. Monks, 2002) melakukan penelitian dalam dua fase, dalam fase pertama para orang coba diminta untuk melakukan observasi kepada dirinya sendiri menurut instruksi sebagai berikut;”Anda harus hidup yang wajar saja dalam dua hari ini, tetapi hendaklah sebanyak mungkin sadar akan tingkahlaku anda sendiri dan catatlah semua yang anda lakukan untuk kesenangan anda sendiri, terutama hal-hal yang biasanya anda lakukan secara”tidak dipikirkan”.

Dalam fase kedua-seminggu kemudian diajukan persyaratan sebagai berikut:”mulai besok pagi dari bangun sampai jam 09.00 malam hendaklah anda bertingklaku sewajar mungkin, lakukan semua hal apa yang harus anda lakukan, tetapi janganlah melakukan apa yang mirip dengan permainan atau yang tidak instrumental. Bila dibandingkan “eksperimen” dengan deprivasi permainan wajar dalam fase kedua ini dengan fase yang pertama, nampaklah hal-hal sebagai berikut: para orang coba merasa lelah dan mengantuk, kurang sehat dan kurang santai, mereka lebih banyak merasa sakit kepala, merasa dirinya lebih lekas marah dan kurang kreatif, aktivitas sehari-hari dirasa sebagai beban yang berat, dilakukan dengan rasa marah dan kehilangan konsentrasi, juga ada perasaan sedih dan kesal bahwa tindakan-tindakan tadi dilakukan sebagai robot dan secara otomatis saja. Dengan demikian, kegiatan bermain memberikan banyak manfaat pada diri individu, secara fisik selain baik untuk kebugaran tubuh, juga sangat baik dalam mengasah bakat yang dimiliki oleh anak sehingga dapat berkembang dengan optimal dikemudian hari kelak. Adapun manfaat psikologis dari kegiatan bermain bagi individu ialah baik untuk kesehatan jiwa. Selain mampu mengelola stress, juga dapat memberikan kebahagiaan dan rasa senang serta dapat juga membantu dalam terapi traumatik yang dialami oleh anak usia dini.

BAB III

TEORI BERMAIN

A. TEORI GROOS

 Groos membuat formulasi mengenai teori latihan. Menurutnya permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti. Dengan begitu permainan anak-anak perempuan yang bermain dengan bonekannya dan memerankan diri sebagai layaknya seorang ibu yang sedang menjaga/mengasuh anaknya yang masih balita seperti berbicara kepada boneka tersebut, menggendong, memandikan, memakaikan baju dan memberinya makan serta menina bobokkannya. Perilaku ini merupakan latihan bagi perannya dikemudian hari untuk menjadi ibu sungguhan. Permainan ini terus mereka mainkan secara berulang-ulang bukan hanya sekali saja, sebab bermain merupakan suatu kebutuhan anak-anak. Dengan demikian, jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak ternyata memiliki andil yang sangat penting untuk mengembangkan peran mereka setelah dewasa nanti sesuai dengan peran gendernya.

B. TEORI HALL

Hall yang banyak mendasari teorinya pada J.J Rousseau dan Darwin, memandang permainan berdasarkan teori rekapitulasi yaitu sebagai ulangan bentuk-bentuk aktivitas yang dalam perkembangan jenis manusia pernah memegang peranan yang dominan. Menurut teori rekapitulasi maka perkembangan individu (ontogenesis) adalah ulangan perkembangan jenis manusia (*filogenesis*). Menurut Hall permainan merupakan sisa-

siswa periode perkembangan manusia waktu dulu tetapi yang sekarang perlu sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu. Artinya permainan ialah merupakan warisan kebudayaan orang-orang terdahulu yang dimainkan dari generasi ke generasi hingga pada saat ini. Namun sejalan dengan perkembangan peradapan manusia yang semakin menuju dunia modernisasi, maka bentuk permainanpun mengalami pergeseran atau perubahan secara perlahan. Seperti permainan congkak, jika orang terdahulu memainkan permainan ini dengan menggunakan bahan alam yang terdiri dari batu dan tanah yang dilubangi sebagai pekong untuk meletakkan batu-batu krikil kecil tersebut. Namun seiring kemajuan zaman permainan ini tidak lagi dimainkan di tanah tetapi sudah menggunakan alat permainan yang siap saji. Pekong yang sudah dibentuk oleh paprik yang terbuat dari plastik sehingga memudahkan pemainnya untuk tidak repot melubangi tanah dan tidak sibuk mencari batu-batu krikil kecil. Dengan demikian sifat permainannya lebih praktis. Selanjutnya bisa juga dilihat pada permainan sepak bola, pada masa dahulu permainan sepak bola hanya dapat dilakukan dengan memainkannya secara langsung di halaman atau lapangan yang berdiameter agak luas bersama para anak-anak lainnya. Sebab permainan ini beregu sehingga menuntut pemain yang agak banyak. Jenis permainan ini melibatkan semua gerakan anggota tubuh yaitu tangan, kaki, kepala dan semua alat indera. Namun sekarang permainan ini bukan hanya dapat dilakukan secara langsung tetapi juga secara tidak langsung yaitu dalam bentuk game dengan menggunakan gadget atau computer, dimana anak hanya dapat melatih keterampilan jari tangan saja, dalam memejet tombol/kursor. Serta alat indera mereka. Dengan demikian mereka sudah dapat menikmati permainan tanpa susah payah pergi ke lapangan dan mencari teman untuk bermain dan terhindar dari kotor. Tetapi permainan modern ini sendiri tidak terlepas dari suatu kelemahan dibalik kelebihan yang dimiliki. Bukan hanya permainan itu saja, tetapi banyak lagi permainan lainnya yang telah disesuaikan dengan perkembangan zaman.

C. TEORI SCHALLER

Teori Schaller berpendapat bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat

membersihkan. Permainan adalah sebaliknya daripada bekerja. Dalam hubungan dengan sifat pembersihannya tadi (katarsis). Schaller mengatakan bahwa bila orang inggris menderita karena jatuh cinta, maka ia akan bermain tenis sebentar dan semuanya akan beres kembali. Artinya permainan dapat membuat seseorang bahagia dan senang sehingga dapat mengurangi kesedihan atau beban masalah yang sedang dihadapinya, dengan kata lain dapat menetralkan emosi negatif menjadi emosi yang positif. Di Taman Kanak-kanak pada masa pertama masuk sekolah, semua anak-anak diantar oleh orang tua atau pengasuh mereka masing-masing. Hari pertama masuk sekolah merupakan hal yang menakutkan, memecahkan dan membuat anak menjadi khawatir, saat ditinggal oleh orang tua atau pengasuh mereka, sehingga suasana sekolahpun menjadi ribut dengan tangisan dan teriakan serta suasana yang kurang kondusif di hari itu. Peristiwa ini adalah hal yang alamiah terjadi pada anak, karena sebelumnya mereka tidak pernah berpisah dan ketergantungan kepada orang tua atau pengasuh masih sangat kuat. Anak akan mulai membayangkan bagaimana keadaan mereka tanpa orang tua/pengasuh, tidak ada lagi yang memperhatikan secara penuh, siapa yang akan membantu mereka dalam segala hal seperti memakai sepatu, mengambil perlengkapan belajar, mengambil makan di dalam tas hingga pada menyuapi makanan, menemani ke kamar mandi, takut dengan teman-teman, guru dan sebagainya. Ini merupakan awal yang sangat berat untuk anak belajar menjadi individu yang mandiri. Untuk menghilangkan rasa takut, cemas dan khawatir dalam diri anak yang mengakibatkan munculnya persepsi-persepsi yang negatif terhadap lingkungan baru. Maka para guru berusaha semaksimal mungkin untuk menetralkan keadaan dengan cara memberikan sapaan dan wajah yang ramah tamah kepada anak, bersikap tenang terhadap perilaku mereka, dan hal yang paling penting ialah guru harus membawa anak kepada suasana nyaman dan bahagia agar mereka betah di sekolah hingga waktu pulang sekolah. Dengan cara mengajak mereka bermain, baik bermain dengan menggunakan benda/alat permainan maupun tidak, tetapi tetap dalam esensi belajar artinya bermain sambil belajar. Akhirnya kegiatan ini mampu mengurangi/menghilangkan rasa takut, cemas dan khawatir anak. secara berlahan sikap mandiri akan mulai tertanam, hal ini terlihat dihari-hari selanjutnya anak tidak menangis lagi ketika ditinggal oleh orang tua/pengasuh. Mereka datang dengan senyuman ke sekolah bukan dengan muka yang cemberut atau sedih.

Inilah yang dikatakan bahwa bermain memberikan kelonggaran dan mempunyai sifat membersihkan.

D. TEORI HERBERT SPENCER

Menurut teori Herbert Spencer bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya. Bagi anak usia dini energi yang mereka miliki dalam bermain sangat besar, apabila energi ini tidak mereka keluarkan, maka anak akan menjadi sedih, lesu/tidak bersemangat dan seakan-akan selalu merasa letih. Namun sebaliknya mereka akan merasa ceria, lebih bersemangat dan tidak mengenal letih ketika mereka telah mengeluarkan energinya. Oleh karena itu, pada Taman Kanak-kanak banyak para guru menerapkan teori ini dalam pembelajaran di kelas. Untuk mengajak anak kepada pembahasan tema, membaca iqro dan sebagainya, biasanya diiringi sejenak dengan kegiatan bermain agar anak dapat duduk dengan tenang. Permainan yang dimainkanpun harus beresensikan pada tema yang di pelajari pada hari itu. Jadi, tidak boleh ke luar dari tema, disinilah kreativitas guru sangat dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

E. TEORI LJUBLINSKAJA

Menurut teori Ljublinskaja permainan ialah sebagai cerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan. Dengan demikian permainan ditentukan oleh kebudayaan. Justru pendapat yang berprasangka kultural ini ingin dihindari dalam penelitian empiris dan teoritis yang lebih baru. Selalu datang pertanyaan-pertanyaan yang jelas dalam penelitian permainan yaitu: a) apakah ciri-ciri esensial dalam permainan, b) syarat-syarat apakah yang harus ada untuk dapat dikatakan permainan, dan c) apakah akibatnya bila kita bermain atau justru tidak bermain. (F.J.Monks, dkk, 2002). Artinya bagi anak usia dini kegiatan bermain yang mereka lakukan sepanjang

hari bukanlah sesuatu yang sia-sia atau membuang-buang waktu, tetapi melalui bermain anak mendapatkan pengetahuan baru, baik dari aspek fisik/motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, seni dan agama anak usia dini. Misal, permainan tradisional engklek, permainan ini bukanlah permainan yang dimainkan begitu saja untuk mencapai suatu kemenangan demi kepuasan diri, tetapi banyak pengetahuan baru yang di dapat oleh anak secara tidak langsung melalui kegiatan yang menyenangkan. Seperti pengetahuan pada aspek motorik dapat dilihat ketika anak melakukan lompatan ke lompatan berikutnya, disini anak akan berbagai jenis lompatan. Sedangkan pengetahuan pada aspek bahasa dapat dilihat ketika anak saling berkomunikasi dalam kegiatan bermain, apalagi jika dalam kelompok terdiri dari beberapa orang, sehingga pengetahuan kosa kata anak akan semakin bertambah. Pada pengetahuan aspek kognitif dapat dilihat ketika anak menggambar bentuk-bentuk geometri yang terdiri dari lingkaran, persegi empat, persegi panjang dan bintang, disini anak akan belajar bahwa geometri itu mempunyai banyak bentuk. Pengetahuan pada aspek sosial-emosional dapat dilihat ketika anak saling berinteraksi dalam kegiatan bermain, bermusyawarah dalam menentukan siapa yang terlebih dahulu bermain, dan melaksanakan peraturan-peraturan yang terdapat dalam bermain, hal ini semua adalah pengetahuan artinya setiap orang tidak akan bisa hidup tanpa adanya orang lain, setiap masalah yang muncul harus di selesaikan bukannya lari dan jika ingin mencapai keberhasilan harus ada manajemen yang baik. Kemudian juga akan mengajarkan anak makna berbagi, saling memahami dan dapat menerima antara satu dengan yang lain walaupun berbeda pola pikir, cara pandang, kebudayaan/etnis, jenjang sosial, dan sebagainya. Pada pengetahuan aspek seni dapat dilihat ketika anak menggambar eklek dengan rapi dan indah. Dan yang terakhir ialah perkembangan aspek agama dapat dilihat ketika anak membawa nama Tuhan dalam berkomunikasi seperti kalimat "Siapa yang curang dalam bermain masuk Neraka", dan hal ini juga terlihat ketika anak dituduh curang oleh temannya, untuk menyatakan dirinya benar/jujur terkadang anak membawa nama Tuhan dalam sumpahnya. Begitu juga dalam memulai kegiatan bermain dapat dimulai dengan berdoa terlebih dahulu. Jadi, kegiatan ini akan mengenalkan anak akan penciptanya.

BAB IV

BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK-ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Bermain merupakan salah satu cara untuk membentuk kepribadian anak, sehingga untuk mendidik anak yang tepat adalah bermain sambil belajar. anak tidak sadar bahwa dengan bermain dia juga belajar. Anak tahunya ia sedang bermain dengan suasana yang menyenangkan, gembira, lucu, spontan, jujur dan tidak ada unsur paksaan. Jika anak selalu bahaia maka pertumbuhan badan atau raga dalam perkembangan jiwanya akan berjalan dengan baik. Hasil penelitian mengenai permainan pada anak-anak membuktikan bahwa permainan dapat memajukan aspek-aspek perkembangan seperti motorik, kreativitas, kecakapan-kecakapan sosial, dan kognitif dan juga perkembangan motivasional dan emosional (Rost, 1981:De Groos, 1980 dalam F.J. Monks, 2002). Dengan demikian, bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada semua bidang perkembangan, baik kognitif, bahasa, motorik, seni, sosial-emosional, dan agama. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut:

A. KONSEP BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN KOGNITIF AUD

Menurut Piaget (1962) anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya. Seperti menyentuh, mencium,

melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari penginderaan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berfikir abstrak. Vygotsky (1976) menyatakan bahwa pada saat bermain, pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan nyata yang menghambat anak berfikir abstrak. Penelitian Hoorn (1993) menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis, imajinatif dan kreatif. (Santoso, 2005:119-120)

Oleh karena itu, bermain melatih kecerdasan intelektual anak walaupun masih sederhana, sehingga ia mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan, atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain. Selanjutnya mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung. Serta mengenal bentuk benda, warna garis dan benda yang berguna bagi manusia (udara, air, tanah, api, tanaman dan binatang, melalui gambar, benda atau yang lain). Misal; pada Taman Kanak-kanak salah satu cara guru untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak yaitu guru mengajak anak untuk melakukan permainan dagang-dagangan/jual beli, permainan tebak-tebakkan atau kegiatan bernyanyi yang menggunakan jari seperti lagu “satu-satu aku sayang ibu, dua-dua aku sayang ayah, tiga-tiga sayang adik-kakak, satu dua tiga sayang semuanya..” ketika lagu ini sedang dinyanyikan guru dan anak-anak menunjukkan satu jari, dua jari dan tiga jari. Dengan demikian, anak dapat mengenal konsep bilangan dengan mudah dan menyenangkan.

B. KONSEP BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN BAHASA AUD

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya (*thinking aloud*). Sering kita jumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucap kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang membahasakan apa yang ada dalam pikirannya. Menurut Vygotsky (1926) peristiwa seperti itu menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Ketika anak bermain dengan teman mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak, dan itu berarti secara tidak langsung anak

belajar bahasa. (Santoso, 2005: 120). Misal: pada Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan bahasa anak biasanya guru membacakan buku cerita/dongeng, menyanyikan lagu-lagu, dan permainan tebak kata.

C. KONSEP BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN MOTORIK AUD

Yang dimaksud aspek motorik ialah kemampuan gerak, baik gerakan kasar maupun gerakan halus. Dengan bermain, anak diharapkan dapat mengontrol, baik gerakan kasar maupun gerakan halus. Sebagaimana hasil dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya (Piagets, 1962; Curtis, 1977). Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi. (Santoso, 2005:119)

Oleh karena itu, kegiatan bermain dapat melatih keterampilan anak seperti mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong, dan melempar sesuai dengan fungsinya. Misalnya; pada Taman Kanak-kanak biasanya dalam mengembangkan motorik kasar pada anak, guru mengajak anak untuk bermain bola dan melakukan gerakan menendang, melempar dan menangkap bola. Berjalan di atas papan titian, berjalan dengan satu kaki, dan lain-lain. Adapun cara guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak ialah mengajak anak untuk menggambar, mewarnai, meronce, membentuk dengan menggunakan playdough/tanah liat/tepung yang sudah diadon dsb. Selanjutnya mengajak anak untuk menggerakkan mainan, meremas-remas kertas, merobek-robek kertas, menggunting, permainan ABC dan memasukkan kacang ke dalam botol dsb.

D. KONSEP BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN SENI AUD

Menurut Sumanto (2005: 11), kreativitas seni adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya seni termasuk dalam bidang seni rupa.

Selain itu kreativitas seni diartikan sebagai kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang, dan memadukan ke dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya. Selanjutnya Menurut Elliot (dalam Suratno, 2005: 24) bahwa kreativitas seni sangat dekat dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai. Dengan demikian, kreativitas seni adalah sesuatu yang dihadapi anak usia dini dalam menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) dengan sebaik apapun sehingga anak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan baik.

Menurut Hurlock (1978:11) kondisi untuk meningkatkan perkembangan kreativitas seni anak usia dini ialah:

- 1) Waktu artinya anak harus diberikan waktu untuk berkreasi dan diberikan juga kebebasan untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan bermain.
- 2) Kesempatan menyendiri artinya anak diberikan kesempatan untuk menyendiri sesaat untuk mengembangkan imajinasinya.
- 3) Dorongan artinya orang tua/pendidik harus memberikan dorongan kepada anak usia dini berupa stimulus.
- 4) Sarana artinya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dibutuhkan sebuah sarana yang mendukung agar anak dapat bereksperimen dan bereksplorasi.
- 5) Lingkungan yang merangsang artinya lingkungan yang mendukung sangatlah penting, karena dengan semangat dan dorongan yang diberikan akan membuat anak tersebut lebih percaya diri.
- 6) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif artinya adanya kesempatan dan hubungan baik yang terjalin antara anak dan orang tua akan membangun kreativitas anak usia dini.
- 7) Cara mendidik anak artinya cara mendidik yang demokratis dan permisif akan menumbuhkan kreatifitas dan yang penting ialah menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan artinya kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Mangkin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semangkin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Dari beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di atas, ternyata kondisi tersebut berkaitan erat dengan kegiatan bermain. Dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas anak-anak. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadikan anak-anak dapat mengenal proses berfikir yang lebih kreatif yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Artinya Ide-ide yang orisinal akan keluar dari pikiran mereka. Walaupun kadang terasa abstrak untuk orangtua. Selain itu, bermain juga dapat membantu anak untuk lepas dari stres kehidupan sehari-hari. Stres pada anak biasanya disebabkan oleh rutinitas harian yang membosankan. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika anak sedang bermain akan melakukan hal-hal yang lucu dan mengejutkan. Ini bukan hal yang negatif, ketika anak-anak mendapatkan hal yang baru dengan sendirinya berarti kreativitasnya mulai berkembang.

Dengan demikian, Kegiatan bermain kreatif anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara nyaman dan menyenangkan. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain. Misalnya: Pada Taman Kanak-kanak kegiatan bermain dengan melukis akan membantu anak dalam mengembangkan daya imajinasinya tentang apa yang akan ia gambar di atas secarik kerta atau buku gambar miliknya. Semakin banyak gambar yang dilukisnya, akan menandakan bahwa semakin tinggi daya imajinasinya. Kemudian kegiatan bermain dengan finger painting akan membantu anak dalam menciptakan suatu goresan warna yang menarik dengan menggunakan jemari-jemari tangannya. Apalagi kegiatan bermain playdough, akan membawa anak untuk memikirkan bentuk apa yang ingin dibuatnya dan anak berusaha semaksimal mungkin agar dapat membentuk sebagaimana yang terbayang dalam pikirannya saat itu. Kemudian dalam bermain masak-masakan bagi anak perempuan ini merupakan hal yang penting karena disini anak di ajak memecahkan suatu masalah. Seperti benda apa yang pantas untuk diijadikan kue/ikan/nasi dan sebagainya, karena benda nyata tidak terdapat dalam kegiatan main mereka, sehingga anak-anak akan membawa dunia khayal mereka dengan membayangkan kalau balok adalah kue dan sebagainya.

E. KONSEP BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL AUD

Melalui bermain, anak akan belajar mengenal jenis kelamin mereka, bagaimana membina hubungan dengan orang lain, mengerti aturan, bisa berbagi dengan orang lain, menunggu giliran, dan mampu memahami orang lain. Sebab, pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya. (Santoso, 2005: 121)

Kemudian kegiatan bermain juga akan melatih kemampuan kerjasama, gotong royong, toleransi, saling menghargai dan saling membutuhkan antar anak. Misal; pada Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan kemampuan sosial mereka yaitu melalui permainan teka-teki mengenai nama-nama orang yang ada di lingkungannya. dan guru selalu menasehati anak yang sedang bermain untuk berbagi mainan dan bergiliran dalam bermain agar tidak terjadi perkelahi/kecelakaan diantara mereka. serta melakukan permainan yang bersifat beregu/kelompok.

F. KONSEP BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN EMOSIONAL AUD

Melalui kegiatan bermain, anak dapat melatih kesabaran, belajar menerima kekalahan, kecewa, mengatur emosi marah, tidak mudah menyerah, rasa ingin tahu, keyakinan, niat, kecakapan berkomunikasi dan kreatif, melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, tanggungjawab anak, disiplin dan mandiri serta dapat mengemukakan perasaan mereka. Jadi, kegiatan bermain dapat mengembangkan sikap afektif pada anak, sebab setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi). (Santoso, 2005: 120). Misal; pada Taman-Kanak-kanak ketika anak-anak bermain bersama-sama, tindakan berebut/merebut mainan diantara mereka tidak akan dapat terhindarkan. Tetapi melalui peristiwa inilah anak akan

belajar bagaimana cara mengatur emosinya. Selanjutnya hal ini juga dapat dilihat ketika anak ikut bermain peran, peran yang mereka lakoni dapat melatih rasa percaya diri anak-anak.

G. KONSEP BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN AGAMA AUD

Minat anak-anak terhadap agama dibina melalui pendidikan, baik pendidikan informal (keluarga), formal (sekolah) maupun non formal (lingkungan tempat tinggal), bukan itu saja tetapi juga penekanan yang diberikan pada kepatuhan terhadap peraturan agama dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang dibesarkan dengan kebiasaan berdoa sebelum ataupun sesudah melakukan kegiatan serta sering mendengar cerita bernuansa Islami akan cenderung lebih besar minatnya terhadap agama. Kemudian, saat usia anak bertambah dan lebih banyak menghabiskan kegiatannya dengan teman sebaya, maka hal ini akan mempengaruhi minat beragamanya. Misal: seorang anak yang mempunyai teman-teman yang berbincang-bincang mengenai agama dan mematuhi aturan agama akan mempunyai minat yang lebih besar pada agama dari seorang anak yang temannya tidak atau hampir tidak menunjukkan minat pada agama dan mempunyai sikap negatif terhadap semua aturan agama. (Hurlock, 1978: 131-132) Hal ini sangat sering terjadi ketika mereka sedang bermain bersama, ketika temannya curang dalam kegiatan bermain, maka secara spontanitas teman yang lain akan mulai marah dengan perilaku tersebut dan mengatakan "hayoo kamu berdosa karena sudah curang, dan orang yang curang masuk neraka". Atau ketika anak temannya menyembunyikan kebenaran dengan cara berbohong, maka anak yang lain akan mulai mengancam dengan kalimat "sumpah kalau kamu tidak berbohong kalau bohong masuk neraka atau teman syaithan". Maka anak yang berbohong tadipun mulai menunjukkan mimik wajah yang agak takut karena mendengar kata neraka atau syaithan.

Agama mengandung dua unsur yaitu keyakinan dan tatacara. Keduanya terpisah dan berbeda. Akibatnya minat terhadap satu unsur tidak dengan sendirinya menjamin minat terhadap unsur lain. Juga tidak berarti bahwa minat terhadap kedua unsur sama. Seorang mungkin terutama berminat mematuhi sedikit minat terhadap apa yang sering dianggap sebagai teologi atau doktrin atau ajaran agama. Demikian juga anak-anak, beberapa

diantara mereka berminat terhadap kepatuhan terhadap agama dan yang lain terhadap ajarannya. Hal ini ditentukan oleh tekanan yang diberikan oleh kedua unsur tersebut pada masa awal pendidikan agama dan sebagian oleh apa yang berdasarkan pengalaman, mereka anggap lebih memenuhi kebutuhan mereka.

Kepatuhan terhadap agama dapat dilihat dari besarnya minat anak yang menghabiskan waktunya untuk kegiatan agama. Seperti ikut sholat berjamaah di masjid, mengaji bersama teman-temannya di masjid baik membaca iqro maupun alqur'an, ikut serta dalam acara Isra Miraj maupun Maulid Nabi Muhammad SAW, senang berada di dalam majlis taklim, maupun berperan sebagai peserta dalam acara-acara perlombaan yang berkaitan dengan keagamaan seperti lomba baca doa/surah pendek, busana muslim, azan, beduk dan yang lainnya. Minat ini akan bertahan bila disukai oleh anak selama kegiatan ini masih baru dan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak serta memberikan pengalaman berharga bagi mereka.

Kemudian minat anak pada doa mengikuti pola yang sama seperti pola kegiatan keagamaan lainnya. Anak yang berusia di bawah 8 tahun merasa bahwa berdoa merupakan cara berbicara dengan Tuhan. Mereka yakin Tuhan akan menjawab doa dengan mengatakan bagaimana cara menjadi baik.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dapat menanamkan nilai agama pada anak, dimana anak dibiasakan untuk mendengar, melakukan, dan mengerti sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangannya.

BAB V

BENTUK-BENTUK PERMAINAN ANAK USIA DINI

Bentuk permainan sangat bervariasi baik antar daerah etnis ataupun bangsa. H. Overbeck telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam. Dari beberapa jenis permainan itu pada dasarnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut: (Suyanto, 2005: 123-125)

A. PERMAINAN FISIK

Permainan fisik ialah permainan yang banyak menggunakan kegiatan fisik. Melalui permainan fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar. Adapun beberapa bentuk-bentuk permainan fisik yaitu:

1) Permainan Petak umpet

Permainan petak umpet merupakan bentuk permainan legendaris, yang bukan hanya berkembang di Indonesia tetapi juga negara-negara lain. Walaupun memiliki nama yang berbeda pada setiap negara, hal ini disebabkan karena terdapat perbedaan bahasa. Permainan ini sangat menarik bagi anak-anak karena anak akan berusaha bersembunyi dari temannya dengan mencari tempat persembunyian dalam hitungan waktu. Sehingga permainan ini lebih mengandalkan kekuatan fisik secara keseluruhan.

2) Permainan Lompat tali

Lompat Tali merupakan permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh para anak-anak perempuan. Permainan ini sangat baik untuk menstimulasi perkembangan motorik anak khususnya pada kekuatan kaki.

3) Permainan kucing dan tikus

Permainan Kucing dan Tikus merupakan permainan yang bisa dimainkan orang dengan jumlah banyak dan menuntut kekompakan serta kerjasama tim.

4) Permainan menjala ikan

Permainan menjala ikan merupakan bentuk permainan berkelompok yang terdiri dari kurang lebih 4 anak. Permainan ini menuntut kerja sama, kelincahan, jiwa sportifitas, kecepatan, saling berinteraksi satu sama lain dan kemampuan untuk merancang strategi agar dapat menjala ikan sebanyak-banyaknya dengan cepat.

5) Permainan Elang dan Ayam

Permainan Elang mengejar anak ayam merupakan bentuk permainan yang mana di dalam permainannya induk elang mengejar anak ayam sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan posisi sebagai induk ayam yang bertugas untuk melindungi anak-anak ayam yang berada di belakangnya. Di dalam permainan ini jumlah pemain tidak terbatas dan dapat dilangsungkan dilapangan/halaman.

6) Permainan Bola kasti

Kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu. Biasanya dilakukan di lapangan terbuka, pada anak-anak usia dini, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari. Kasti dimainkan oleh 2 regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Permainan kasti sangat mengandalkan kerjasama pemain dalam satu regu.

7) Permainan Engklek

Permainan Engklek merupakan *permainan yang* menstimulasi kemampuan sosialisasi anak dan kesehatan tubuh. Karena banyak gerakan sehingga mengurangi peningkatan obesitas.

8) Permainan Galah asin

Permainan galah asin ialah merupakan permainan yang membutuhkan strategi dan kecepatan dalam melewati musuh dan menangkap musuh.

9) Permainan Pecah piring

Permainan pecah piring merupakan permainan yang mebutuhkan ketepatan dan kecepatan dalam memainkannya. Baik ketepatan dalam melemparkan bola ke sasaran yang dituju tetapi juga kecepatan dalam berlari dan menyusun.

10)Dan sebagainya.

B. LAGU ANAK

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang. Berdasarkan sifatnya ada lagu yang humoris, ada yang mengandung teka-teki dan ada pula yang mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur. Unsur lagu yang menarik ialah adanya rhyme atau bunyi akhir yang sama.

C. BERMAIN TEKA-TEKI DAN BERFIKIR LOGIS MATEMATIS

Banyak permainan yang tujuannya mengembangkan kemampuan teka-teki dan berfikir logis matematis. Permainan teka-teki akan merangsang anak untuk memikirkan jawaban yang tepat dengan karakteristik yang telah di deskripsikan. Sehingga hal ini akan membangun daya imajinasi tinggi. Begitu juga dengan berfikir logis dan sistematis akan merangsang anak untuk berfikir tentang sesuatu yang dapat diterima akal atau dapat dibuktikan kebenarannya, dengan prosedur dan tahapan-tahapan yang benar hingga mencapai suatu kebenaran yang hakiki. Adapun beberapa contoh permainan teka-teki akan dijabarkan pada bab berikutnya. Sedangkan permainan yang dapat merangsang berfikir logis dan sistematis ialah permainan acak geometri, tata balok, tata angka, hitung benda, hitung langkah, panjang mana, besar mana, cari yang cocok, magnet, banyak mana, berapa biji, tebak angka, tenggelam atau mengapung, meluap atau tidak, meniru pola, ABC lima jari, gatheng, dan congklak, dan sebagainya.

D. BERMAIN DENGAN BENDA

Permainan dengan menggunakan benda dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, disini anak-anak akan belajar mengenai ciri-ciri suatu benda tersebut. Adapun beberapa bentuk permainan dengan benda meliputi:

1) Bermain air

Saat bermain air anak-anak dapat mengenal sifat-sifat air. Air juga dapat digunakan untuk belajar konservasi volume zat cair dan belajar matematika.

2) Bermain balok

Balok dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam bangunan, belajar klasifikasi, dan mengembangkan daya imajinasi.

3) Bermain plastisin

Plastisin dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam bentuk seperti bentuk hewan, tumbuhan, dan sebagainya karena jenisnya yang lunak, belajar klasifikasi, dan mengembangkan daya imajinasi.

4) Bermain masak-masakan.

Permainan masak-masakan termasuk permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Permainan ini biasanya menggunakan bahan alami, seperti tanah dedaunan dan remukan batu bata. Adapun cara memainkannya yaitu:

a) Semua bahan adalah alami, dan tidak bisa dimakan.

b) Permainan ini sifatnya hanya menghibur dan mengisi waktu luang.

c) Ada juga peralatan masak seperti aslinya, tapi dalam permainan ini semua peralatan masak dibuat kecil dan dari plastik.

5. Kubus Rubik

Kubus rubik merupakan permainan teka-teki mekanik yang terbuat dari plastik dan terdiri dari atas 27 bagian kecil yang berputar pada poros yang terlihat. Setiap sisi dari kubus ini memiliki sembilan permukaan yang terdiri dari enam warna yang berbeda. Ketika terselesaikan atau terpecahkan, setiap sisi dari kubus ini memiliki satu warna dan yang berbeda dengan sisi lainnya.

6. Permainan mobil remote control

Mobil remote atau disebut RC (Remote Control) adalah suatu permainan mobil-mobilan dengan menggunakan remot control yang digunakan dengan tenaga dari baterai sekali pakai. Ukuran baterai yang digunakan tergantung dari ukuran serta jenis mobil RC tersebut, bisa baterai berukuran kecil hingga yang besar.

7. Permainan pazzel

Pazel merupakan suatu kepingan-kepingan gambar yang menarik dengan berbagai jenis atau variasi gambar yang disukai oleh kanak-kanak yang meliputi gambar hewan, orang, monster, robot, tata cara wudhu, tumbuhan dan banyak lagi. Dimana anak berupaya untuk menyatukan kepiangan-kepingan pazel tersebut menjadi gambar yang utuh atau sempurna.

8. Permainan ketapel

Permainan ketapel merupakan permainan yang terbuat dari kayu dan dibentuk menyerupai huruf y, atau dahan kayu bercabang, berukuran tinggi 25 cm. Pada kedua ujung kayu dipasang karet kolor hitam atau merah dengan panjang 55 cm. Ujung-ujung karet disambungkan dengan potongan kulit. Alat ini dipakai untuk menembak sesuatu seperti buah-buahan. Sebagai peluru digunakan batu kecil yang dipasang pada kulit. Ketapel dibidikkan dengan membentangkan karet kolor, dan kulit yang telah berisi kerikil dipegang dengan tangan kiri.

9. Permainan Patok Lele

Permainan patok lele merupakan jenis permainan tradisional yang dilakukan oleh anak laki-laki atau perempuan biasanya lebih dominan dilakukan anak laki-laki. Permainan ini dilakukan untuk mengisi waktu lowong/waktu senggang. Permainan ini sudah ada sejak dulu sebagai peninggalan nenek moyang kita. Permainan ini berkembang di daerah lampung yang berasal dari bahasa Sunda berarti memukul lele. Lele mempunyai kepala agak keras sedang di samping kiri dan kanan ada sejenis tajil. Jadi sebelum dijadikan lauk-pauk terlebih dahulu dengan jalan memukul/mematok kepala ikan itu. Timbul inspirasi masyarakat untuk menciptakan permainan *patok lele* ini.

E. BERMAIN SOSIO DRAMA

Sosiodrama berasal dari dua kata, yaitu terdiri dari sosio dan drama. Marno dan Idris mengemukakan bahwa sosio berarti sosial atau masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial (Marno dan Idris:87). Sedangkan kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Pada dasarnya, drama bertujuan untuk menghibur, seiring berjalannya waktu drama mengandung pengertian yang lebih luas. Drama tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga sebagai wadah penyalur seni dan aspirasi, sarana hiburan dan sarana pendidikan. (Putra, 2012:4). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ki Hadjar Dewantara (1977:308) bahwa drama ialah kesenian kesusasteraan, yang diwujudkan sebagai percakapan dengan disertai pemain-pemain (*dramatis personae*) untuk melakukan segala percakapan itu dengan diiringi gerak dan laku, agar dapat mewujudkan ceritanya sebagai keadaan yang nyata-nyata kejadian.

Selanjutnya Sanjaya (2012: 160-161) mengemukakan bahwa sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkannya. Dimana sosiodrama adalah teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suatu suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan (Pihasnawati:94). Sebab Sosiodrama merupakan salah satu tehnik dalam bimbingan kelompok yaitu *role playing* atau teknik bermain peran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Sosiodrama merupakan dramatisasi dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik-konflik yang dialami dalam pergaulan sosial (Winkel, 2004:470). Sedangkan tujuan dari metode sosiodrama ialah: 1) Untuk melatih anak mendengarkan dan menangkap cerita singkat dengan teliti. 2) Untuk memupuk dan melatih keberanian. Pada mulanya semua anak berani tampil ke muka untuk melakukan dramatisasi masalah sedikit sekali yang mau dengan sukarela tapi lambat laun anak-anak

itu berani sendiri. 3) Untuk memupuk daya cipta dengan melihat cerita tadi anak menyatakan pendapat masing-masing, hal ini sangat baik untuk menggali kreativitas berpikir anak. 4) Untuk belajar menghargai dan menilai orang lain menyatakan pendapat. 5) Untuk mendalami masalah sosial (Herry, 2013) Adapun tahapan permainan sosio drama yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan situasi sosial yang akan didramatisasikan
 - a) Memilih situasi sosial yang mengandung masalah sederhana
 - b) Melibatkan manusia-manusia yang dapat dikenal anak
 - c) Memberi kesempatan menunjukkan perbedaan, keinginan, kepercayaan, harapan dan cita-cita.
 - d) Pada mulanya diipilih situasi yang melibatkan dua atau tiga orang saja supaya persoalannya tidak terlampau berbelit-belit
- 2) Memilih pelaku
Pada sosiodrama pertama kali, guru memilih anak-anak yang memahami baik persoalannya yang mempunyai daya fantasi yang baik. Jangan dipilih anak yang suka pelucu atau pemalu. Pilih anak-anak yang sudah dikenal sifat-sifatnya.
- 3) Mempersiapkan pelaku
Setelah anak itu memahami perannya, kemudia menyuruh anak ke luar kelas selama dua tau tiga menit untuk mempersiapkan diri sebagai orang yang akan diperankannya, mereka dapat berunding sebentar.
- 4) Mempersiapkan anak lain sebagai penonton
Sewaktu para eplaku memisahkan diri, guru meminta perhatian anak lainnya, agar dalam menonton nanti, hendaknya mereka memisalkan dirinya sebagai pelaku. Anak itu diminta gar mereka bertanya kepada dirinya sendiri, andaikan saya memerankan peranan itu, apa yang harus saya lakukan? Kekurangan sosiodrama yang dilakukan oleh anak itu, akan menyebabkan dan marangsang anak untuk untuk diskusi.
- 5) Melaksanakan sosiodrama dengan memerankan peran masing-masing.
Guru memberi kebebasan kepada anak dalam pelaksanaannya.
- 6) Follow up
Selesai sosiodrama, diadakan diskusi yang manarik. Bila ada perbedaan

pendapat dengan pelaksanaannya tadi, guru dapat memberi kesempatan untuk dimainkannya lagi oleh pemain-pemain baru. (Haryanti, 2014: 15-16)

Dengan demikian, metode sosiodrama ialah suatu dramatisasi untuk memecahkan suatu masalah yang dramatisasikan yang tidak menggunakan bahan tertulis, latihan terlebih dahulu dan tanpa menyuruh anak untuk melafalkan sesuatu, selanjutnya dapat meningkatkan hubungan sosial melalui berkomunikasi, berekspresi dengan bermain peran dan biasanya menceritakan kehidupan sehari-hari anak, sehingga hal ini sangat membantu dalam mengasah kecerdasan kognitif anak usia dini.

BAB VI

PERMAINAN DALAM MENSTIMULASI ASPEK-ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

A. PERMAINAN DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF AUD

1. Permainan Acak Geometri

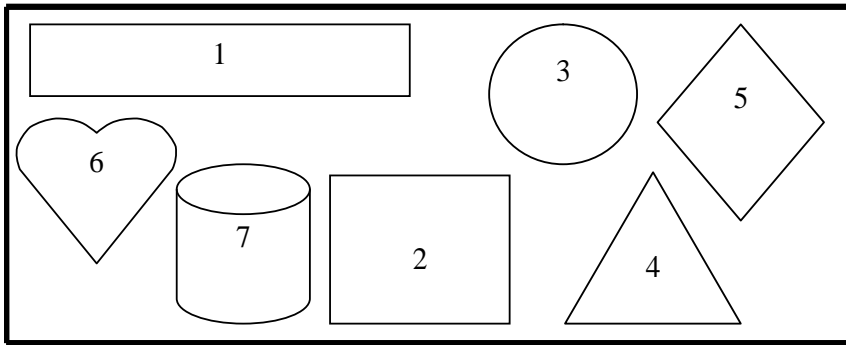
Permainan ini bertujuan untuk merangsang klasifikasi atas dasar kesamaan bentuk serta merangsang kemampuan mengenali perbedaan bentuk.

Alat dan bahan:

- Satu lembar kertas karton.
- Lem
- Pencil/pulpen
- Gunting

Cara membuat:

- Gambar dan gunting bangun geometri dengan berbagai bentuk: lingkaran, persegi empat, wajik, persegi panjang, segi tiga, hati, tabung. Kertas diberi nomor. Jumlah gambar adalah setengah kali jumlah anak.



Gambar 1. Permainan Acak Geometri

Cara bermain:

- Sebelum bermain, berilah penjelasan kepada anak bahwa benda-benda yang ada di sekitar kita seperti di dalam ruang kelas memiliki bentuk yang bermacam-macam. Seperti: ada yang berbentuk segi empat yaitu jendela, bentuk persegi panjang yaitu pintu, bentuk lingkaran yaitu jam dinding, bentuk tabung yaitu pas bunga, dan sebagainya.
- Kemudian letakkan kertas yang berbentuk geometri tersebut ke dalam kardus, lalu letakkan kardus di tengah-tengah ruangan kelas.
- Beri kesempatan setiap pasang anak memilih tempat yang mereka inginkan. Beri setiap pasang satu kertas putih dan satu buah lem.
- Beri kesempatan anak mengambil satu demi satu bentuk yang berbeda dan memberikan kepada pasangannya. Pasangannya adalah yang akan mengelem bentuk-bentuk itu ke atas kertas yang telah disediakan. Dorong anak untuk saling membantu.
- Jika ada yang bertanya tentang guna angka, katakan bahwa mereka bisa menyusunnya secara urut. Jika tidak, biarkan mereka menempelnya semampu mereka.
- Jika sudah, ajaklah mereka berdiri atau ke luar ruangan untuk mencari benda yang memiliki bentuk yang mirip.

2. Permainan Tata Balok

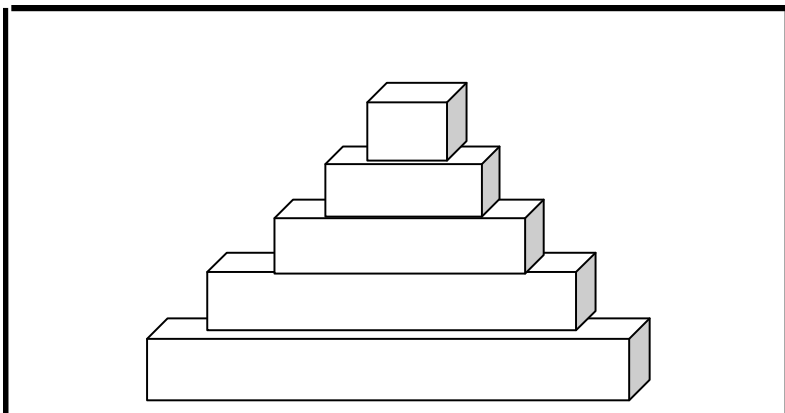
Permainan tata balok bertujuan untuk merangsang kemampuan pada struktur bentuk, ukuran dan mencari berdasarkan ukuran.

Alat dan bahan:

- Balok dengan berbagai bentuk dan ukuran. Jumlah set balok adalah setengah jumlah anak di kelas.
- Peluit

Cara bermain:

- Masukkan semua balok dan susun ke dalam kotak, kemudian letakkan di tengah-tengah ruangan.
- Bunyikan peluit panjang, dan setiap pasangan (2 anak) memilih tempat duduk yang diinginkan.
- Tiup peluit dua kali, dan setiap wakil kelompok mengambil balok atau unsur menara yang mereka inginkan.
- Tiup peluit balok lagi, dan wakil kelompok mengambil balok kembali. Beri terus semangat agar balok dapat tersusun menjadi sebuah menara. Perhatikan apakah anak dapat menyusun menara dengan melihat gradasi bentuk dan ukuran.



Gambar 2. Permainan Tata Balok

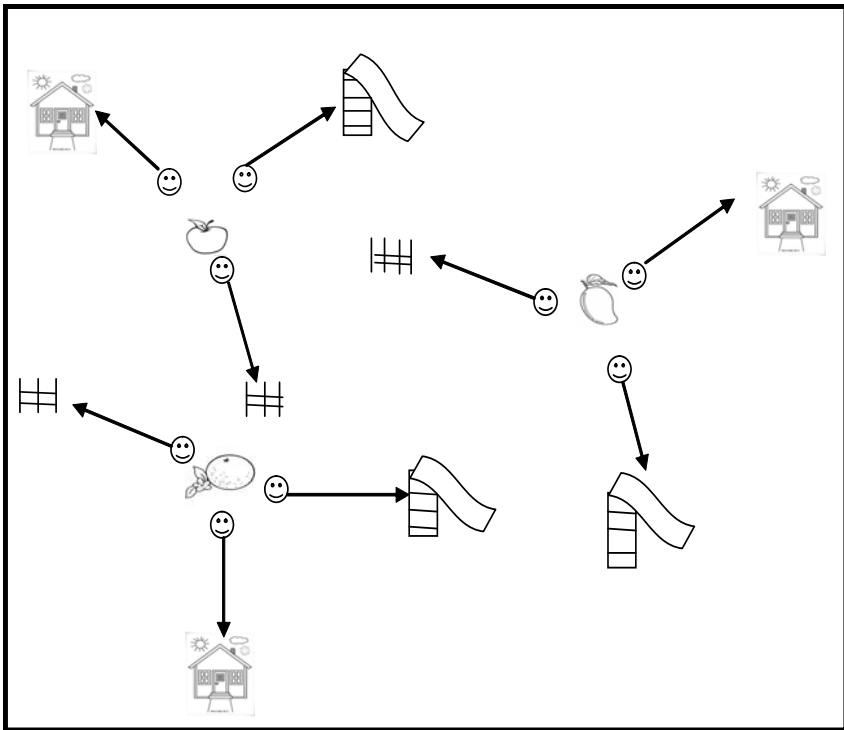
3. Permainan Hitung Langkah

Permainan hitung langkah bertujuan untuk merangsang kemampuan membilang, dan perkiraan/estimasi.

Alat atau bahan: -

Cara bermain:

- Bentuk anak menjadi 3 kelompok/lebih, setiap kelompok terdiri dari 3 orang/lebih. Setiap kelompok berdiri saling membelakangi.
- Berilah nama kelompok sesuai dengan tema pada hari itu, lalu lakukan pengundian, bagi kelompok pemenang dipersilahkan untuk memulai permainan terlebih dahulu.
- Kelompok jeruk sebelum memulai berhitung dalam kelompok dengan posisi tangan saling terkait hingga siku dan posisi tidak berhadapan membentuk lingkaran.
- Guru berkata, “hitung langkahmu” anak menjawab “saya hitung langkah saya”. Lalu kelompok jeruk melepaskan ikatan dan berjalan menuju benda terdekat di depannya, sedangkan anak dari kelompok lain memberikan semangat, biarkan mereka bersorak ria.
- Anak kelompok pertama yaitu jeruk berjalan ke arah benda di hadapannya yang terdekat. Seperti dinding/tembok, pagar, ayunan, enjotan dan sebagainya. Sambil berjalan anak menghitung langkahnya dan teman yang lain menirukan bersama-sama.
- Setelah sampai ke pada benda yang di depannya, maka berteriak sambil memegang benda tersebut. Misal ayunan “8 langkah” (jika anak tidak dapat menyebut nama benda guru boleh membantu untuk menyebutkannya), semua anak menyebut benda dan menyebut jumlah langkahnya. Jika benar anak-anak dari kelompok lain menguatkan, jika salah anak-anak dari kelompok lain mempertanyakan, “apa iya”
- Demikian prosedur permainannya untuk kelompok berikutnya, hingga semua kelompok mendapat giliran bermain.



Gambar 3. Permainan Hitung Langkah

4. Permainan Panjang Mana

Permainan panjang mana bertujuan untuk merangsang kemampuan perkiraan, minat mengukur, membaca symbol, kepekaan terhadap ukuran benda dan menyeri.

Alat atau bahan:

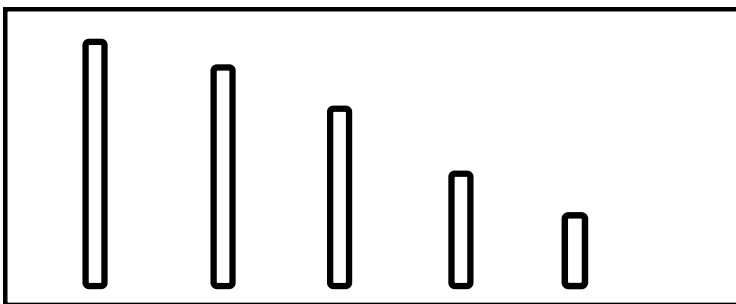
- Sedotan ukuran 10 cm, 8 cm, 6 cm, 4 cm, 2 cm.
- Lem
- Gunting
- Meteran

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, maka perlihatkan kepada anak dua buah pensil yang memiliki ukuran panjang yang berbeda, pegang satu ditangan kanan dan pegang satu lagi di tangan kiri. Tanyakan

kepada anak mana yang lebih panjang?, dekatkan kedua pinsi tersebut untuk membuktikannya.

- Kemudian ajak anak untuk membandingkan pinsilnya dengan pinsil teman-temannya, pinsil siapa yang lebih panjang.
- Jika berhasil, maka minta anak untuk membandingkan termos minumannya dengan termos minum temannya, mana yang lebih panjang.
- Jika berhasil, maka selanjutnya minta anak untuk membandingkan antara meja mereka dengan papan tulis, mana yang lebih panjang.
- Agar anak lebih mengerti mengenai ukuran panjang-pendek, maka guru boleh meminta anak 2 orang dengan tinggi yang berbeda untuk berdiri di depan kelas, dan minta anak lain memperhatikan mereka, siapa yang lebih tinggi. Jika jawaban anak benar atau salah, maka buktikan dengan mengukur papan tulis dan meja menggunakan alat ukur meteran.
- Lalu berilah anak kebebasan dalam membandingkan ukuran-ukuran benda yang ada di dalam ruangan kelas.
- Setelah selesai, mintalah anak untuk duduk kembali.
- Berilah setiap anak 5 potong sedotan yang memiliki panjang yang berbeda.
- Mintalah anak untuk mengurutkan sedotan dari yang panjang ke yang pendek dengan membandingkannya terlebih dahulu dan menempelkannya pada lembar kertas yang sudah disediakan oleh guru.



Gambar 4. Permainan Panjang Mana

5. Permainan Besar Mana

Permainan ini bertujuan untuk merangsang kemampuan memperkirakan ukuran benda, bentuk dan ukuran benda serta kemampuan membandingkan beberapa benda.

Alat dan bahan:

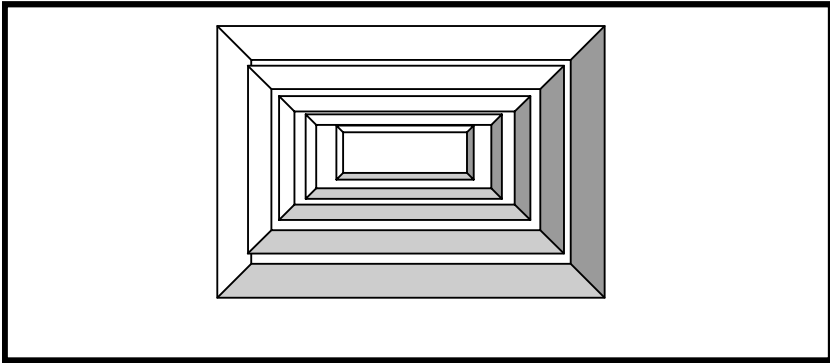
- 20 buku dengan besar dan kecil yang berbeda
- Stop watch

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, maka perlihatkan kepada anak dua buah buku yang memiliki ukuran besar yang berbeda, pegang satu ditangan kanan dan pegang satu lagi di tangan kiri. Tanyakan kepada anak mana yang besar?, dekatkan kedua buku tersebut untuk mem-buktikannya.
- Kemudian ajak anak untuk membandingkan tas nya dengan tas teman-temannya, tas siapa yang lebih besar.
- Jika berhasil, maka minta anak untuk membandingkan sepatunya dengan sepatu temannya, mana yang lebih besar.
- Jika berhasil, maka minta 2 orang anak untuk berdiri di depan kelas yaitu anak yang kurus dan anak yang gemuk. Selanjutnya minta anak untuk membandingkan antara mereka berdua. Siapa yang lebih besar badannya.
- Lalu berilah anak kebebasan dalam membandingkan ukuran-ukuran benda yang ada di dalam ruangan kelas.
- Setelah selesai, mintalah anak untuk duduk kembali.
- Bagilah anak menjadi beberapa kelompok, dan setiap kelompok terdiri atas 2 orang, kemudian lakukan undian untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu. Tapi sebelumnya berikan nama untuk setiap kelompok.
- Jika kelompok B yang mendapat giliran bermain pertama, maka kelompok B diberikan sebanyak 20 buku dengan besar dan kecil yang berbeda oleh guru.
- Setelah guru melakukan perhitungan, dengan mengatakan “1, 2, 3 hayooo mulaii....” maka kelompok B mulai menyusun buku-buku

itu sesuai dengan urutan paling besar di bawah dan paling kecil berada di atas. Begitu permainan dimulai gurupun mulai menghidupkan stop watch.

- Setelah anak selesai menyusun buku-buku tersebut, jam stop watchpun diberhentikan oleh guru. Untuk melihat berapa lama waktu dibutuhkan dalam menyusun buku.
- Demikianlah tata cara permainan untuk kelompok-kelompok berikutnya.
- Kemenangan dinilai dari ketepatan dalam menyusun urutan buku-buku dan lamanya waktu yang dibutuhkan dalam menyusun.



Gambar 5. Permainan Besar Mana

6. Permainan Hitung Benda

Permainan hitung benda bertujuan untuk merangsang kemampuan berhitung dan mengenali karakteristik bentuk benda.

Alat dan bahan:

- Benda-benda yang ada di dalam kelas
- Benda-benda yang ada di halaman sekolah
- Benda-benda disekitar lingkungan sekolah

Cara bermain:

- Ajak anak menghitung benda-benda yang ada di dalam ruangan kelas yaitu jendela, pintu, kursi, meja, gambar, papan tulis, tas, dan sebagainya.

- Kemudian ajak anak ke luar ruangan atau kelas untuk menghitung benda-benda apa saja yang terdapat di halaman sekolah. Baik itu motor atau mobil jika ada, pohon, bunga, mainan out door dan sebagainya.
- Kemudian ajak anak berjalan-jalan di kompleks dekat sekolah (jika ada), kemudian bagi mereka menjadi dua kelompok yaitu kelompok kanan bertugas menghitung benda-benda apa saja yang ada di sebelah kanan dan kelompok kiri bertugas menghitung benda-benda apa saja yang ada di sebelah kiri. Tentunya masing-masing kelompok dibimbing oleh 1 guru.
- Biarkan setiap kelompok menghitung benda yang mereka inginkan dan melaporkannya kepada guru.

7. Permainan Tata Angka

Permainan tata angka bertujuan untuk merangsang minat anak terhadap angka dan mengidentifikasi lambang-lambang angka.

Bahan dan alat:

- Angka cetak dari plastik dan kertas manila setidaknya-tidaknya 5 buah untuk tiap angka
- Lima kotak kecil untuk tempat angka
- Tiga kotak agak besar
- Peluit
- Papan
- Lem

Cara bermain:

- Bagi anak menjadi 5 kelompok
- Berikan setiap kelompok angka-angka yang diacak dan dimasukkan dalam kotak karton. Letakkan di atas meja masing-masing kelompok.
- Suruhlah anak mengelompokkan angka-angka yang sama.
- Bertanyalah secara lantang “siapa yang punya angka 1?” (sambil menunjukkan angka 1)
- Anak yang membawa angka “1” ke depan, masukkan angka 1 ke dalam kotak yang lebih besar. lakukan sampai semua angka masuk ke dalam kotak besar.

- Ajak anak ke luar ruangan. Ajak anak membagi diri ke dalam tiga barisan.
- Bagi angka menjadi tiga kotak, letakkan kotak sekitar 5 meter dari barisan anak.
- Tiup peluit panjang, semua anak siap dalam kelompok.
- Tiup peluit dua kali, dan berseru “angka nol!”
- Anak pertama pada setiap kelompok berlari mengambil angka nol lalu menempelkannya pada papan.
- Bunyikan peluit panjang, anak pertama kembali.
- Bunyikan peluit dua kali dan berseru angka “satu”. Anak ke dua ada setiap kelompok berlari dan mengambil angka 1 di kotak di depan barisannya, lalu menempelkannya disebelah kanan angka 1. Bimbing anak jika belum bisa menempel.
- Tiup peluit panjang dan anak ke dua kembali ke kelompoknya.
- Tiup peluit dua kali dan berseru “angka dua!”. Anak ketiga berlari dan mengambil angka 2 di kotak di depannya, lalu menempelkannya di papan.
- Lakukan permainan hingga semua anak mendapat giliran. Jika anak sudah memperoleh giliran sementara angka yang tertempel baru 0 sampai 7, anak pertama hingga ketiga maju lagi.
- Akhiri permainan dengan menyanyikan lagu tentang angka bersama-sama.

8. Permainan Mencocokkan Geometri

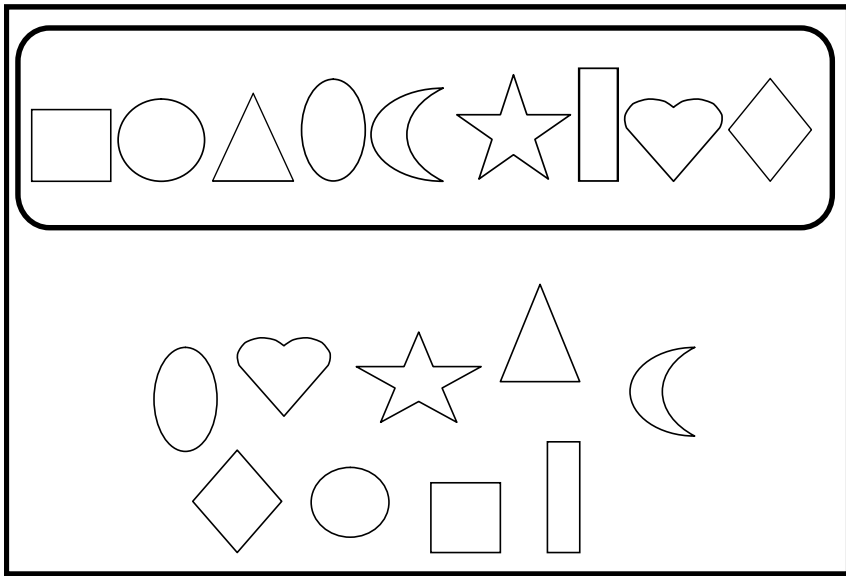
Permainan mencocokkan geometri merangsang anak untuk mengenali bentuk geometri, membandingkan serta mengklasifikasikan benda.

Bahan dan alat:

- Kayu berbentuk persegi empat yang memiliki 9 lubang berbentuk geometri yaitu persegi empat, lingkaran, seti tiga, lonjong, bulan sabit, bintang, persegi panjang, hati, dan wajik.
- Balok berbentuk geometri yaitu persegi empat, lingkaran, seti tiga, lonjong, bulan sabit, bintang, persegi panjang, hati, dan wajik yang terbuat dari kayu.

Cara bermain:

- Bagi anak menjadi dua kelompok yaitu kelompok kanan dan kelompok kiri.
- Kelompok kanan duduk berderetan di atas kursi pada ruangan sebelah kanan begitu juga dengan kelompok sebelah kiri.
- Tempelkan papan dengan berlubangan bentuk-bentuk geometri tersebut di tengah-tengah ruangan yaitu di bagian depan ruangan kelas atau di hadapan anak-anak agar mudah terlihat.
- Sedangkan potongan bentuk-bentuk balok geometri yang terbuat dari kayu ditumpukkan di lantai yaitu di belakang ruang kelas atau ditengah-tengah ruangan tempat anak duduk berderetan.
- Mulai permainan dengan anak yang duduk di sebelah kanan pada kursi yang pertama. Misalnya “Doni”
- Maka pada tiupan pluit yang pertama “Doni” bersiap-siap berdiri di depan tumpukan balok geometri.
- Pada tiupan pluit ke dua, Doni secepat mungkin harus membawa balok geometri tersebut dan berlari ke arah papan lubang geometri yang berada di depan kelas untuk mencocokkan/memasangkannya sesuai dengan bentuk geometri.
- Pada bunyi peluit yang ketiga permainan selesai. Maka akan dilanjutkan pada anak yang duduk di bangku sebelah kanan pada urutan kursi ke dua. Begitu seterusnya sampai semua anak mendapat giliran bermain.



Gambar 6. Permainan Mencocokkan Geometri

9. Permainan Magnet

Permainan magnet bertujuan untuk merangsang kepekaan terhadap ciri dan sifat benda, strategi dan logika anak terhadap magnet.

Bahan dan alat:

- Kepingan magnet
- Kertas HVS
- Kacing peniti, koin, klip kertas, paku.

Cara bermain:

- Berikan setiap anak kertas, klip kertas serta kepingan magnet.
- Minta anak untuk menebar klip kertas di atas kertas. Kemudian meletakkan magnet di tengah kertas. Biarkan anak memperhatikan apa yang terjadi pada 2 jenis benda yang berbeda tersebut.
- Setelah itu minta anak untuk memisahkan klip kertas dengan magnet.
- Lalu letakkan magnet di bawah kertas, dan sebar klip kertas di atas kertas. Lalu minta anak untuk menggeser-geser magnet dari bawah,

dan mengajak anak untuk melihat apa yang terjadi dengan klip kertas yang berada di tas kertas tersebut.

- Kemudian intruksikan anak untuk membalik kertas sehingga magnet berada di atas dan klip kertas berada di bawah, minta mereka memperhatikan apakah klip tersebut jatuh atau tidak.
- Selanjutnya minta anak untuk melepas/memisahkan magnet dari kertas, maka tanyakan kepada mereka”apakah yang terjadi pada klip kertas?”.
- Kemudian berikan mereka kesempatan untuk bermain magnet dengan peniti, koin dan paku dengan cara mereka sendiri atau biarkan saja mereka ber’eksplorasi dengan benda-benda yang ada di sekitar seperti gagang pintu besi, jejak jendela dan sebagainya.
- Di akhir permainan tanyakan kepada anak “benda-benda apa saja yang dapat melekat pada magnet?”. Berikan kesempatan kepada setiap anak untuk menjawab secara bergiliran.

10. Permainan Teka-teki

Permainan ini bertujuan untuk merangsang daya imajinasi anak, dan kemampuan menduga-duga sesuatu.

Bahan dan alat: -

Cara bermain:

- Bagi anak menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang/ lebih.
- Kemudian guru menjelaskan aturan permainannya yang terdiri dari dua babak permainan.
- Pada babak pertama guru memulai permainan dengan menyanyikan teka-teki yang sesuai dengan tema pada hari itu. misal tema binatang:

Mari kawan bermain dalam lingkaran

“Menyebut binatang peliharaan

Binatang apakah itu...?

Binatang apakah itu...?

Badannya kecil...kupingnya panjang

*Jalannya melompat-lompat
Makannya wortel..apa itu?"*

- Setelah guru selesai menyebutkan teka-tekinya, maka anak diminta untuk menjawab. Melalui sesen/babak rebutan jawaban.
- Bagi kelompok anak yang dapat menjawab “binatang kelinci”. Maka tidak dibenarkan untuk memperagakan gaya binatang tersebut, tetapi harus diperagakan oleh kelompok yang tidak bisa menjawab.
- Pada babak kedua prosedur permainan masih sama dengan nomor 1 sampai 4, tetapi pada produr ke-5 tidak ada ketentuan siapa yang memperagakan gerakan binatang yang mereka tebak. Tetapi ini terbuka untuk anak yang ingin memperagakannya. Dengan cara guru bertanya “siapa yang ingin memperagakan harimau?”. Maka anak yang mengacung tangan “saya bu guru”. Dipersilahkan untuk ke depan kelas.
- Hal yang harus diperhatikan oleh guru ialah jika semua anak ingin memperagakan gerakan hewan tersebut, maka beri mereka kesempatan. Artinya tidak selalu dengan anak yang sama.

Adapun beberapa teka-teki yang dapat digunakan di Taman Kanak-kanak, seperti berikut:

Aku dari jenis buah-buahan

Aku memiliki mahkota dibagian atas kepala

Aku memiliki sisik ditubuhku

Hayooo...siapakah aku?

(Jawab: Nanas)

Mari kawan bermain dalam lingkaran

Menyebut binatang yang ada di hutan

Binatang apakah itu..?

Binatang apakah itu...?

Badannya besar.....kupingnya besar...

Ada belalainya...apa itu?

(jawab: gajah...gajah namanya)

Mari kawan bermain dalam lingkaran

Menyebut binatang peliharaan

Binatang apakah itu...?

Binatang apakah itu...?

Badannya kecil...kupingnya panjang

Jalannya melompat-lompat

Makannya wortel..apa itu?

(jawab: kelinci...kelinci namanya)

Aku adalah buah-buahan

Dagingku berwarna putih

Rasanya manis dan rambutku banyak

Ketika muda rambutku berwarna hijau

Ketika masak rambutku berwarna merah

Hayoo buah apakah aku?

(jawab: rambutan)

Aku adalah binatang

Leherku panjang sekali

Dan tubuhku berbintik-bintik

Siapakah aku?

(jawab: jerapah)

Aku adalah binatang

Aku berjalan dengan melompat

Aku punya kantong dibagian perut

Anakku bisa berlindung di dalamnya

Siapakah aku?

(jawab: kangguru)

Aku memiliki sayap

Sayapku menyambung dengan kaki

Tidurku bergelantungan

Aku sangat suka ber'aktivitas di malam hari

(jawab: kalelawar)

*Bentukku bulat
Aku dimainkan pada saat olah raga
Aku bisa ditendang, dilempar, ditangkap dan
digelindingkan
Hayoo...siapakah aku?
(jawab: bola)*

*Aku hewan yang memiliki sayap
Sayapku indah berwarna warni
Hitam, kuning, biru dan merah
Aku suka terbang diantara bunga-bunga yang harum
Aku adalah.....?
(jawab: kupu-kupu)*

*Aku adalah tumbuh-tumbuhan
Memiliki banyak daun
Apabila aku disentuh
Daunku langsung menjadi malu/layu
Aku adalah....?
(jawab: daun putri malu)*

*Aku adalah buah-buahan
Bentukku panjang
Jika kulitku berwarna hijau
Rasanya sangat kelat
Jika kulitku berwarna kuning
Rasanya sangat manis
Aku juga mengandung vitamin A
Dan aku adalah....
(jawab: pisang)*

*Mari kawan bermain dalam lingkaran
Menyebut binatang buas yang ada di hutan.
Binatang apakah itu....? 2X Giginya besar...*

*Matanya melotot...
Suaranya hauuummmm
Apa itu...?
(jawab: macan)*

*Mari kawan bermain dalam lingkaran
Menyebut binatang yang ada di kandang
Binatang apakah itu? 2X
Kakinya empat
Makanannya rumput
Suaranya embeekkkkk
Apa itu...?
(jawab: kambing)*

*Melihat bintang dilangit kelam
Adapun bulan tertutup abu
Binatang apa darahnya hitam
Janggut delapan tulangnya satu?
(jawab: cumi-cumi)*

*Burung nuri burung garuda
Terbang santai ditengah malam
Cobalah jawab wahai anak bunda
Mungkin diisi semangkin ringan?
(jawab: balon)*

*Aku adalah buah berwarna hijau
Berbentuk bulat
Permukaan kulitku halus
Tapi di dalamnya tajam
(jawab: kedondong)*

*Aku adalah jenis binatang air dan darat
Yang pergi kemana-mana selalu membawa rumah
Jalannku sangatlah lambat
Usiaku bisa mencapai 100 tahun, siapakah aku?
(jawab: kura-kura)*

*Aku adalah benda padat
Badanku bentuknya panjang
Aku mempunyai banyak warna
Aku digunakan untuk mewarnai gambar
Siapakah aku?
(jawab: krayon)*

*Tubuhku berwarna warni
Dengan bentuk setengah lingkaran
Aku berada di langit
Dan muncul setelah hujan
Siapakah aku?
(jawab: pelangi)*

*Kami buah bertubuh bulat
Diluar tubuh penuh dengan duri
Memiliki aroma sangat menyengat
Hayoo jenis buah apakah kami?
(jawab: durian)*

*Jangan malas pergi ke sekolah
Kalau ingin jadi juara
Binatang ini menghisap darah
Bawa penyakit demam berdarah bagi manusia
Hewan apakah ini?
(jawab: nyamuk)*

11. Permainan A B C lima jari

Permainan ABC lima jari bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam menghitung dan mengenal huruf vokal serta merangsang kemampuan imajinasi mengenal kata yang memiliki awalan sama.

Bahan dan alat:

- Anggota tubuh yaitu jari-jari tangan

Cara memainkannya:

- Permainan ini dimainkan oleh tiga sampai lima orang anak atau lebih.
- Guru dan anak-anak menyepakati bersama terlebih dahulu nama-nama yang nantinya akan menjadi tema, misalkan nama buah-buahan, nama hewan, nama bunga, nama pohon, nama orang, dan sebagainya.
- Kemudian guru dan anak-anak mengumpulkan semua jari-jari tangannya dan mulai melakukan perhitungan dengan huruf alfabet. Misal: jari yang keluar semuanya berjumlah 15, huruf alfabet ke 15 yaitu huruf "O" maka huruf "O" akan dijadikan huruf awal dari nama-nama hewan seperti "orang hutan", "orong-orong".
- Bagi pemain yang menjawab paling akhir atau tidak bisa menjawab akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati diawal permainan.



Sumber : <http://azzamwiero.com/>

Gambar. 7 Permainan A B C Lima Jari

12. Permainan Gatheng

Permainan gatheng bertujuan untuk merangsang kemampuan untuk mengembangkan keahlian anak terhadap konsep bilangan yang dikaitkan dengan benda.

Bahan dan alat:

- Batu kerikil berjumlah 5 buah
- Bola bekel

Cara memainkannya:

- Masing-masing anak diberikan 1 bola bekel
- Kemudian anak menyiapkan 5 buah kerikil sebanyak lima buah yang diambil dari lingkungan setempat.
- Mengundi pemain pertama dengan *hompipah* atau suit.
- Pemain pertama menyebar lima buah kerikil ke arena permainan sambil melemparkan bola bekel ke atas. Pemain menyebar krikil tersebut sampai krikil tidak saling berdempetan.
- Kemudian pemain tersebut mengambil salah satu kerikil sambil melemparkan bolanya.
- Apabila kerikil tersebut tidak dapat diambil, pemain tidak boleh meneruskan bermain, mati. Begitu juga bila pemain tidak dapat menangkap kembali bola bekel yang dilemparkan ke atas, maka pemain tidak boleh meneruskan bermain digantikan oleh pemain lainnya.
- Pemain kedua tersebut mengambil salah satu kerikil dari sambil melemparkan bolanya. Begitu seterusnya sampai kerikil habis terambil.
- Setelah kerikil habis, pemain kedua dapat melanjutkan level permainan *gatheng* yang disebut *Garó*. *Garó* adalah mengambil dua kerikil secara bersamaan sambil melempar bola bekelnnya.
- Setelah *Garó* selesai, pemain kedua melanjutkan dengan *Galú*. *Galú* adalah mengambil tiga kerikil secara bersamaan sambil melempar bola bekelnnya.
- Setelah *Galú* selesai, pemain kedua melanjutkan dengan *Gapuk*. *Gapuk* adalah mengambil empat kerikil yang telah disusun sedemikian rupa bersamaan sambil melempar bola bekelnnya. Begitu seterusnya sampai jumlah kerikil habis diambil bersamaan.



Gambar 8. Permainan Gatheng

13. Permainan Congklak

Permainan congklak bertujuan untuk merangsang kemampuan daya nalar anak, melatih jiwa dagang anak dan ketajaman berpikir untuk mengambil keuntungan.

Bahan dan alat:

- Batu krikil sebanyak 84 buah
- Alat congklak

Cara bermain:

- Permainan dimulai dengan suit untuk menentukan siapa yang lebih dulu bermain.
- Pemain pertama dapat memilih lobang mana yang akan diambil dan meletakkan satu persatu batu krikil ke tiap-tiap lubang di sebelah kanannya dan seterusnya.
- Bila biji habis di lubang kecil yang berisi batu krikil lainnya, ia dapat mengambil semua batu krikil tersebut dan melanjutkan mengisi ke lobang-lobang selanjutnya, bila habis di lubang besar miliknya maka ia mendapatkan kesempatan khusus dengan memilih lobang kecil di sisinya.
- Bila ternyata habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh batu krikil di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa.
- Permainan dianggap selesai apabila salah satu pemain sudah tidak ada batu krikil lagi yang dapat diambil pada setiap lobang miliknya.

- Bagi pemain yang mendapatkan batu krikil terbanyak, maka ialah pemenangnya.



Gambar 9. Permainan Congklak

14. Permainan Mengapung atau Tenggelam

Permainan mengapung atau tenggelam bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak terhadap estimasi logis dan membandingkan proses.

Bahan dan alat:

- Kapal-kapalan dari kertas, gabus, kayu dan plastik (siap saji)
- Paku/mur
- Batu
- Gelas kaca dan plastik.
- Piring kaca dan plastik
- Baskom berukuran besar yang berisi air

Cara memainkannya:

- Sebelum memulai permainan perkenalkan anak terlebih dahulu kepada benda-benda yang akan digunakan untuk percobaan.
- Lalu persilahkan anak untuk memasukkan kapal-kapalannya yang terbuat dari kertas, kayu, gabus dan plastik, satu persatu ke dalam baskom yang berisi air.
- Kemudian ajak anak melihat/mengamati peristiwa apa yang terjadi terhadap benda-benda tersebut. Selanjutnya guru berkata “Lihat anak-anak ada benda yang mengapung (sambil menunjukkan benda yang mengapung tersebut) di permukaan air.

- Jika anak bertanya, maka jawablah pertanyaan mereka.
- Lalu persilahkan anak mengambil paku/mur dan batu, kemudian memasukkannya satu persatu ke dalam air. Ajak anak untuk mengamati apa yang terjadi dengan benda tersebut. Selanjutnya guru berkata “Lihat anak-anak ada benda yang tenggelam (sambil menunjukkan benda yang tenggelam tersebut) di dalam air.
- Jika anak bertanya, maka jawablah pertanyaan mereka.
- Kemudian ajak anak-anak untuk memasukkan gelas dan piring kaca dan plastik ke dalam air secara bersamaan. Lalu giliran guru bertanya “mengapa gelas dan piring kaca tenggelam?” dan “mengapa gelas dan piring plastik mengapung?. Berikan kesempatan setiap anak untuk menjawab.
- Di akhir permainan berikan kesempatan anak untuk memasukkan benda yang dia inginkan ke dalam air. Misal gelang/cincin besi/plastik. Pinsil, daun, dsb.

15. Permainan Merangkai Pola

Permainan merangkai pola bertujuan untuk merangsang kepekaan anak terhadap pola-pola.

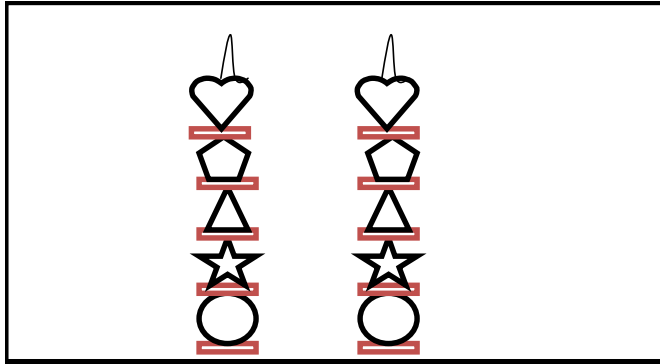
Bahan dan alat:

- Bentuk-bentuk geometri kecil dari kertas karton dengan warna-warna yang bervariasi (bintang, lingkaran, wajik, segi tiga dan hati.
- Sedotan berukuran ± 2 cm secukupnya
- Jarum berukuran ± 3 cm
- Benang

Cara memainkannya;

- Berilah contoh sederetan geometri yang sudah dirangkai sehingga dapat menjadi hiasi beserta proses pembuatannya.
- Kemudian berilah anak masing-masing jarum yang sudah diberi benang, 5 bentuk geometri, dan 5 buah sedotan berukuran kecil.
- Bagi anak menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 2 orang.

- Minta anak untuk memasukkan sedotan ke dalam benang lalu diikat. Setelah itu minta anak untuk memasukkan pola lingkaran dengan dua tusukan atas dan bawah agar pola berdiri sehingga dapat terlihat.
- Selanjutnya biarkan mereka melakukannya sendiri dengan mengikuti contoh pola yang sudah ada sampai selesai.



Gambar 10. Permainan Merangkai Pola

16. Permainan Menggantung Pola

Permainan menggantung pola bertujuan untuk merangsang kepekaan terhadap pola visual anak usia dini.

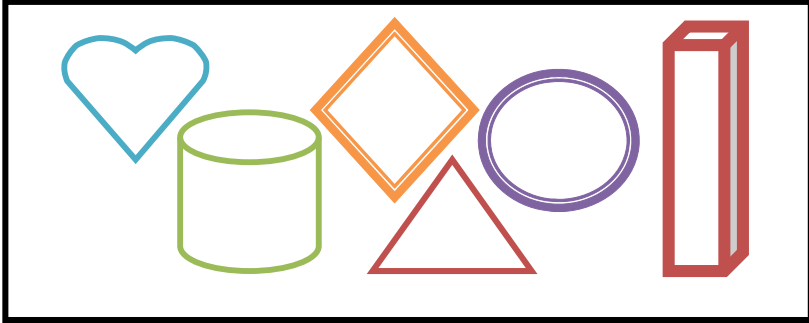
Bahan dan alat:

- 1 lembar kertas yang sudah berpola dan memiliki warna, yang akan digunting
- 1 lembar kertas kosong untuk menempelkan pola yang telah digunting.
- Lem
- Gunting

Cara memainkannya:

- Berikan setiap anak kertas yang sudah berpola
- Minta anak untuk menggunting pola tersebut dengan hati-hati agar pola tidak rusak.
- Setelah semua pola tergunting, maka setiap anak menempel pola-pola tersebut di kertas yang sudah di sediakan oleh guru.

- Setelah itu perlihatkan hasil karya setiap anak di depan kelas, lalu beri riwed berupa tepuk tangan.



Gambar 11. Permainan Menggunting Pola

17. Permainan Meluap atau Tidak

Permainan meluap atau tidak bertujuan untuk merangsang kemampuan estimasi logis dan membandingkan proses.

Bahan dan alat:

- Mangkok cuci tangan berukuran kecil sebanyak 3 buah
- Air dan batu krikil dengan ukuran kecil dan besar.

Cara memainkannya:

- Isi mangkok cuci tangan setengah ukuran
- Siapkan batu krikil bersih dengan berbagai kuran
- Lalu masukkan batu-batu krikil yang berukuran kecil dan besar pada mangkok pertama, maka air akan meluap.biarkan saja anak-anak berteriak “airnya tumpah””meluap!”
- Setelah itu isi mangkok ke dua dengan air dan batu kerikil kecil yaitu satu buah. Tanyakan kepada anak sebelum batu dimasukkan “Apakah air ini akan meluap?”. Jika jawaban mereka benar maka katakan”Wah abang/kakak pintar yaa..(diiringi dengan senyuman dan tepu tangan).
- Lalu ajak anak bermain lagi, yaitu pada mangkok ketiga biarkan anak memasukkan batu secara satu persatu pada mangkok dari yang kecil hingga yang besar.

- Setiap kali memasukkan batu, maka guru harus bertanya kepada mereka “hayoo..yang ini airnya meluap atau tidak?, begitu seterusnya sampai batu habis/masuk semua ke dalam mangkok.
- Diakhir permainan, giliran guru untuk menjelaskan secara detail mengapa bisa terjadi peristiwa meluap atau tidak.

18. Permainan Berapa Biji

Permainan berapa biji bertujuan untuk merangsang kemampuan membilang benda riil.

Bahan dan alat:

- Biji buah-buahan yang agak besar (salak, rambutan, nangka, durian).
- Air, tanah, plastik $\frac{1}{4}$

Cara memainkannya:

- Bagi anak menjadi tiga kelompok, tiap kelompok diberi 1 mangkok untuk tempat biji-bijian nantinya, namai kelompok berdasarkan keinginan anak-anak.
- Persilahkan anak-anak duduk melingkar, dan guru bertanya kepada setiap kelompok secara bergiliran “ibu guru punya biji salak lhoo” hayoo...siapa yang mau?”. Lalu berikan berapa jumlah biji yang mereka inginkan” (maksimal 3 biji)
- Jika ada kelompok anak yang meminta 4 buah biji salak, maka guru mengatakan “Aduh.... terlalu banyak, nanti teman yang lain tidak kebagian”.
- Begitu seterusnya dalam membagikan biji rambutan, nangka dan durian kepada setiap anak.
- Kemudian guru bertanya kepada setiap kelompok “berapa biji yang kalian punya?”, biji apa sajakah itu?”.
- Jika ada anak yang belum bisa menghitung jumlah biji-bijian tersebut dengan baik, maka bantu mereka.
- Diakhir permainan ajak anak untuk menanam biji-bijian tersebut di dalam plastik yang berisi tanah, kemudian menyiramnya dengan air, agar tumbuh dengan sehat.

19. Permainan Banyak Mana

Permainan ini bertujuan untuk merangsang konsep jumlah secara sederhana, dan kecakapan membilang secara konkrit.

Bahan dan alat:

- Uang lembaran Rp. 2000 sebanyak 5 lembar

Cara memainkannya:

- Intruksikan anak-anak untuk membawa uang lembaran Rp. 2000 sebanyak 5 lembar ke sekolah.
- Kemudian bagilah anak menjadi dua kelompok, atur meja sehingga anak sedemikian rupa duduk mengelilinginya. Setiap kelompok dibimbing oleh satu guru.
- Minta anak untuk mengeluarkan uang lembaran Rp. 2000 nya, lalu meletakkannya di atas meja.
- Lalu guru memegang selebar uang Rp. 2000 ditangan kanannya, dan memegang 2 lembar uang Rp. 2000 ditangan kirinya. Lalu mengatakan kepada anak-anak “Hayoo...Mana uang yang paling banyak?”.
- Jika anak menjawab benar, maka buktikan bersama-sama kebenarannya dengan cara menghitung jumlah rupiahnya. Begitu selanjutnya.
- Setelah itu, guru mempersiapkan anak-anak untuk berbelanja di mini market terdekat di sekolah tentunya masih dalam bimbingan guru.
- Berikan setiap anak kebebasan untuk membeli makanan dan minuman yang mereka inginkan di mini market dengan jumlah uang Rp. 10.000 yang mereka miliki.
- Setelah selesai berbelanja, bawa anak kembali ke kelas, lalu minta mereka mengeluarkan belanjaan yang mereka beli.
- Lalu berikan mereka kesempatan untuk membandingkan belanjaan siapa yang paling banyak. Tentu sebelumnya guru mengatakan “Hayoo belanjaan siapa yang paling banyak?”.
- Diakhir permainan guru mengatakan “Hayoo...siapa yang masih ada sisa uangnya?”, (anak-anak mengeluarkan sisa uang belanjanya). Kemudian guru meminta anak untuk membandingkan sisa uangnya. Dengan mengatakan “Hayoo..uang siapa yang paling banyak sisanya?” “Dan uang siapa yang paling sedikit sisanya?”.

20. Permainan Tebak Angka

Permainan tebak angka bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengidentifikasi simbol angka, dan kepekaan terhadap bentuk angka.

Bahan dan alat:

- Plastisin
- Media film tentang berhitung 0-9

Cara memainkannya:

- Sebelum memulai permainan bawa anak duduk dengan tertib di depan laptop/infokus/TV.
- Kemudian menonton bersama-sama film tentang berhitung dengan animasi kartun yang menarik dan setelah menonton ajak anak untuk menyanyikan lagu tentang angka.
- Setelah itu guru membentuk angka 0-9 dari plastisin, lalu anak menirukannya.
- Setelah itu buatlah bentuk seperti 0, tetapi belum bulat utuh. Perlihatkan pada anak-anak dan pertanyakan “Angka berpakah ini?”. Biarkan anak membuat sendiri angka 0 tersebut dengan palstisin.
- Buat angka 1 pendek, biarkan anak menebak dan menyempurnakannya.
- Buat angka dua tanpa garis vertikal biarkan anak menebak dan menyempurnakannya.
- Lakukan hal yang sama hingga sampai pada bilangan 9 dengan huruf yang tidak sempurna agar ditebak dan disempurnakan oleh anak.

21. Permainan Pazzel

Permainan pazzel bertujuan untuk merangsang kemampuan imajinasi anak dalam menyempurnakan suatu gambar.

Bahan dan alat:

- Kepingan pazel

Cara bermain:

- Ajak anak bersama-sama menyanyikan lingkaran kecil dan lingkaran besar sambil bergandengan tangan dan berputar.
- Kemudian minta anak untuk duduk membentuk lingkaran.
- Lalu, letakkan kepingan puzzle yang masih utuh di tengah lingkaran untuk dapat diamati dulu oleh anak.
- Mintalah anak untuk melepaskan rangkaian potongan puzzle
- Selanjutnya mintalah kepada anak untuk merangkai potongan tersebut seperti semula dengan cara bergantian dengan temannya.
- Tugas guru menjadi instruktur atau pemberi arahan pada anak apabila ia merasa kebingungan.

22. Permainan Kubus Rubik

Permainan kubus rubik bertujuan untuk merangsang kemampuan berfikir anak dan pengenalan akan warna.

Bahan dan alat:

- Kubus rubik

Cara bermain:

- Tahap awal anak harus mengetahui warna dan pola-pola dasar pada rubik.
- Harus mengetahui algoritma atau metode yang dipakai dalam memecahkan rubik supaya warna pada rubik bisa saling berurutan
- Metode cross dilakukan dengan berpatokan pada rubik yang berwarna putih pada bagian sisinya, kemudian selesaikan edge pada layer-layer dengan searah jarum jam
- Kemudian selesaikan layer pertama dan layer kedua terlebih dahulu jangan sampai terbalik-balik, cermati apakah ada yang kurang atau tidak.
- Ada dua cara membuat dengan metode cross yakni $FUR\ U'R'F'$ dan $R'U'F'$
- Setelah semua letak terbalik dan tinggal beberapa baris warna maka putarlah searah jarum jam.

- Permainan ini harus dimainkan berulang kali hingga tahu pola dan rumus yang dipakai.

23. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga bertujuan untuk merangsang kemampuan mengenal bentuk, warna, angka dan melatih daya ingat serta keterampilan membilang dan menyebutkan angka.

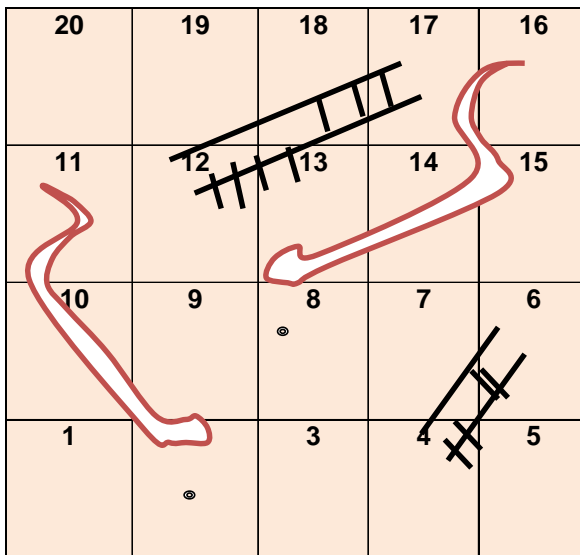
Bahan dan alat:

- Kardus
- Kertas warna
- Spidol, karyon atau pensil warna
- Penggaris dan lem
- Dadu dan koin
- Bidak (pion)

Cara bermain:

- Bagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 4 orang.
- Berilah setiap kelompok bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan ular tangga.
- Kemudian guru membimbing anak untuk memotong karton dan kertas warna dengan ukuran 30 x 30 cm, kemudian guru meminta anak untuk menempelkan kertas warna pada karton tersebut. Dan menggambar 20 kotak pada gambar tersebut. Isilah setiap kotak dengan lambang bilangan 1-20 secara berurutan. Serta membuat gambar ular dan tangadi beberapa tempat dengan kepala ular mengarah ke bawah yang mencerminkan naik dan turun.
- Dan bidaknya terdiri dari 4 buah kancing. Lalu guru dan anak bersama-sama membuat dadu dari kertas karton berbentuk kubus dengan ukuran 5x5x5 cm menulis lambang bilangan 1-6 pada setiap sisinya.
- Setelah acara membuat permainan bersama selesai, maka permainan ular tangga dimulai.
- Tahap pertama setiap kelompok duduk melingkari alat permainan ular tangga masing-masing.

- Permainan diawali dengan menentukan urutan pemain dengan membuang dadu, yang paling tinggi angkanya itu yang memperoleh urutan pertama, dilanjutkan dengan pemain berikutnya dan permainan pun dimulai.
- Pemain melempar dadu sesuai dengan angka yang ke luar, tidak dijalankan sesuai dengan angka yang tertera pada dadu.
- Bila bidak berada di gambar ekor, gerakkan bidak turun sampai ek kepala ular.
- Bila bidak berada di tangga gambar bawah, bidak bergerak naik sampai ujung tangga bagian atas.
- Permainan berakhir bila salah satu anak telah mencapai angka yang 20 tanpa hambatan.



Gambar 12. Permainan Ular Tangga

24. Permainan Paman Doli

Permainan paman doli bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam berhitung dan kelincahan gerak.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Bentuk anak-anak menjadi sebuah lingkaran
- Pilih salah satu anak untuk menjadi penjaga yang berada di dalam lingkaran
- Kemudian ajak anak untuk berputar mengelilingi temannya yang ada di lingkaran
- Sambil berkeliling anak menyanyikan lagu Paman Dolit:

“Lirik lagu Paman Dolit”

Paman dolit, tidak tau malu

Pakai kacamata, kaca mata hitam

Bila memanggil paman, Paman Dolit

Bila memanggil becak, tinung-tinung

Garuda pancasila, glitik-glitik

Pak tani punya ayam, Petok-petok

Pak tani punya patung

- Kemudian semua anak menjadi patung kecuali anak yang berada di dalam lingkaran
- Lalu anak yang ada di dalam lingkaran menghitung 1-10
- Setelah angka ke 10, semua anak bergerak dan berlari
- Kemudian anak yang jaga mengejar temannya , dan bila temannya tertangkap maka temannya itu akan menggantikannya untuk berada di dalam lingkaran.
- Permainan ini dilakukan seperti itu secara berulang-ulang

B. PERMAINAN DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK BAHASA AUD

1. Permainan Tebak kata

Permainan tebak kata ini bertujuan untuk merangsang kemampuan menyusun kalimat, menggunakan bahasa secara praktis serta kemampuan bercerita.

Bahan dan alat:













- Buku cerita anak

Cara memainkannya:

- Sebelum memulai permainan bercerita, bawa anak pada kegiatan bernyanyi terlebih dahulu, lalu duduk berhadapan dengan guru.
- Sebelum bercerita, perkenalkan anak pada nama-nama gambar yang akan mereka ucapkan sebagai pelengkap cerita.
- Guru mulai bercerita dan akan berhenti pada suatu kalimat yang dibatasi dengan gambar, dan beri anak kesempatan melanjutkan cerita dengan cara menebak kata pada gambar tersebut. Demikian seterusnya hingga cerita selesai.
- Cerita dapat dilakukan dengan menggunakan gambar ataupun peragaan dari guru

Adapun beberapa contoh cerita yang dapat digunakan dalam permainan tebak kata, sebagai berikut:

Cerita. 1 (dengan menggunakan gambar)

	
Mangga	Dora
<p>Kebun  indah dan asri. Di kebun ada banyak tanaman. Ada tanaman bunga, buah dan sayur mayur.  adalah tanaman kesayangan  . Saat musim  tiba, pohon   berbuah lebat.  membagi buah  kepada tetangga dan kerabat. Semua orang senang. buah  dari  rasanya manis dan segar.</p>	

Cerita. 2 (dengan peragaan tanpa menggunakan gambar)

Pagi-pagi Anake sekolah.

(anak menjawab “pergi”)

Di antar oleh.....

(anak menjawab “ibu/ayah/bibik/paman, dsb)

Menggunakan kendaraan

(anak menjawab “motor/mobil, becak, dsb)

Diperjalanan Ana dengan Rendi.

(anak menjawab “bertemu”)

Ayo Rendi naik.....bersamaku.

(anak menjawab “motor/mobil, becak, dsb)

“Kita kan teman” kata Ana.

Iya Ana, kamu.....sekali

(anak menjawab “baik”)

.....kasih .

(anak menjawab “terima”)

2. Permainan Bercerita Kembali

Permainan bercerita kembali bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal perbendaharaan kata baru, menyusun kalimat dengan baik dan merangsang minat berbicara anak.

Bahan dan alat;

- Buku cerita anak berserial

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, bawa anak dalam suasana gembira yaitu bernyanyi.
- Sambil bernyanyi tertibkan posisi duduk anak yaitu berbentuk “U” sedangkan guru duduk di depan anak.

- Sebelum cerita serial di bacakan, terlebih dahulu guru bertanya kepada anak-anak mengenai tema cerita yang akan dibacakan (misal: tema: lingkunganku. sub tema: keluargaku)
- Setelah anak bercerita tentang keluarganya, maka selanjutnya guru mulai menceritakan cerita serial. Dengan berbagai ekspresi yang menarik sehingga anak tidak merasa bosan dan penasaran sampai cerita selesai.
- Setelah cerita selesai dibacakan oleh guru, maka guru mengatakan “Hayoo..siapa anak shaleh/shaleha yang mau menceritakan kembali...?”
- Bagi anak yang mengacungkan tangan, minta untuk ke depan kelas agar menceritakan kembali. Namun jika ada anak yang tidak mau, guru tidak boleh memaksa.
- Bagi anak yang mampu bercerita dengan baik maupun anak yang kurang mampu tetap berikan riwed dengan mengatakan “Wahh... ceritanya bagus sekali..Bunda/Umi senang mendengarnya, hayoo tepuk tangan teman-teman (bertepuk tangan beramai-ramai).
- Diakhir permainan guru memberikan anak-anak bintang sebagai riwed berupa benda.

Adapun beberapa contoh cerita yang dapat digunakan dalam permainan bercerita ulang, sebagai berikut:

Cerita. 1

Bismillahirrahmannirrahim

PRAAANGGG!

Suara gelas pecah, Nisa kaget sekali “Mio!”katanya. Mio mendekati pecahan gelas yang berserakan di lantai dapur. “Mio, kita buang, yuk!”. Ajak Nisa sambil memunguti pecahan gelas. “kalau ketahuan ibu, nanti ibu marah”. “Miawwww...” Mio membantu Nisa.

Assalamu’alaikum,” salam ibu tiba-tiba. “Waalaiikum salam”, jawab Nisa. “Nisa tolong ambilkan air minum, “Sayang”, kata ibu.

“ini air minumnya, Bu”, kata Nisa. “Lho, kok pakai gelas yang ini?, ini kan, gelas Bapak”. Kata ibu. Nisa melirik Mio, “Gelas Ibu.....”katanya. “Miawww....”Mio melompat ke pangkuan ibu. “Gelas Ibu yang biasa untuk minum Ibu”. “Yang ini, Bu?” kata Nisa. “Aduh, Nisa lupa sama gelas Ibu, ya?”. “Nisa, gelas Ibu di mana?, kok, tidak ada?”tanya Ibu. “Gelas Ibu...”kata Nisa agak takut. “Miawww...”Mio melompat ke luar. “Lho, kok, gelas Ibu pecah?!”. “Siapa yang memecahkannya, Nisa?” tanya Ibu dengan lembut. “Mio, Bu,”jawab Nisa bohong. Ibu tersenyum, “Nisa tidak bohong?”Ibu tanya sekali lagi. “Siapa yang memecahkan gelas ibu?” “...N...i...s....a.”. jawab Nisa pelan. “Nah, begitu, dong”, Ibu mendekati Nisa. “Ibu tidak marah, kok” kalau Nisa jujur.” “Alhamdulillah,”Nisa menarik napas lega.

Alhamdulillah....

Penulis: Neni Utami Adiningsih dan Nonoy

Cerita.2

Bismillahirrahmannirrahim

Aku Bisa Mencuci Sepatu

“Ali, cuci sepatu, yuk!” ajak Nisa. “Nggak mau...kotor! Jijik! Basah!” Jawab Ali. Ayo, Ali...!” ajak Nisa sekali lagi. “Lihat, sepatu Ali kotor sekali.” Tapi, Ali tidak bisa mencuci sepatu,” kata Ali.

“Buka dulu pelekat sepatunya!” Kata Nisa. “Yang mana, sih?” tanya Ali. KRET! KRET! KRET! “Ih, geli...”kata Ali. “Ayo, tarik dulu tali sepatunya!” kata Nisa. “Hahahaha....hidungnya panjang seperti gajah,” kata Ali. “Lalu, kita masukkan ke ember,” kata Nisa. “Nisa, banyak busanya, ya,” kata Ali. BYUR...!!!. “Eh, sepatunya hilang, kok. Tapi, ada di dasar ember,” kata Nisa. BLUP! BLUP! BLUP! “Ada ikan sepatu berenang,” kata Ali. “Hahahaha....sepatu Nisa seperti ada eskrimnya,” kata Nisa. “Nyam...nyam...nyam...enak. “Ayo, sekarang sepatunya kita sikat!” ajak Nisa. SRET! SRET! SRET!. “Hahaha....sikat giginya pakai topi putih,”kata Ali. “Sekarang, sepatunya berenang lagi, yu! “ajak Nisa. “Eit, jangan dimasukkan kesitu lagi. “Dimasukkan ke ember yang nggak ada sabunya, ya? “tanya Ali. “Sudah bersih. Yuk, kita jemur!” ajak Nisa. “Nanti, kalau sudah kering, kita ambil,” kata Nisa. “Hahaha....seperti ikan asin, ya. Dijemur,”kata Ali. “Ah, capek...,”kata Ali. “Tapi, senang, kan?” kata Nisa. “Iya, bisa sambil main,” kata Ali. “Minggu depan cuci sepatu lagi, yuk!” ajak Ali. “Hihih....Ali jadi senang cuci sepatu,” kata Nisa.

Alhamdulillah....

Penulis: Neni Utami Adiningsih dan Nonoy

3. Permainan Bernyanyi Bersama

Permainan bernyanyi bersama bertujuan untuk merangsang kemampuan berbahasa anak dan kecerdasan musikal anak.

Bahan dan alat:

- Gendang/krincingan

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, bagi anak menjadi 2 kelompok/lebih yang terdiri dari 4 orang pemain.
- Guru menjelaskan tatacara/aturan dalam permainan bernyanyi bersama.
- Permainan dimulai dengan meminta setiap kelompok agar berdiskusi sebentar untuk menentukan nama kelompok yang mereka inginkan tentunya nama kelompok diambil dari tema pada hari itu.
- Pada babak pertama guru memulai permainan dengan menyanyikan nada lagu “nanana.....dududu....lalala...”dst. (hanya boleh menyanyikan lagu dalam bentuk nada saja)
- Setelah guru selesai menyanyikan nada tersebut, maka anak diminta untuk menjawab. Melalui sesen/babak rebutan jawaban.
- Bagi kelompok anak yang dapat menjawab “misal: lagu ada pak polisi”. Maka secara bersama semua kelompok bernyanyi sambil menggunakan gendang/kerincingan. Bagi yang dapat menjawab, maka akan diberikan skor point, tetapi bagi yang tidak mampu menjawab tidak mendapat skor.
- Pada babak kedua prosedur permainan masih sama dengan nomor 4 sampai 6, tetapi pada prosedur ke-5, setiap kelompok diminta untuk menebak nada lagu yang dinyanyikan oleh teman kelompoknya masing-masing.
- Diakhir permainan guru dan anak melakukan perhitungan nilai/skor, bagi yang menang diberikan kebebasan oleh guru untuk menyanyikan lagu yang mereka inginkan dan bagi kelompok yang tidak menang harus menyanyikan lagu yang diinginkan oleh kelompok yang menang.

Adapun beberapa contoh jenis/macam lagu umum untuk Taman Kanak-kanak dapat dilihat di bawah ini:

(Berbaris)

Lonceng berbunyi
Baris di halaman
Bersiap kaki rapat
Pegang bahu teman
 Tangan ke atas
 Lalu direntang
 Lalu ke depan
 Lalu dipinggang
Jalan-jalan 2x
Lompat-lompat 2x
Lari-lari 2x
Baris anak sholeh/sholeha

(Buka-Tutup)

Buka-tutup 2x
Bertepuk tangan...
Digulung-gulung 2x
Sampai hati senang
 Hore... 2x
 Manari-nari
 Hore... 2x
 Manari-nari...

(Jongkok Berdiri)

Jongkok...berdiri... 2x
Aduh capek benar...
Goyang ke kanan..kiuk....
Goyang ke kiri...kiuk....
Ayoo tepuk tangan.

Lompat kedepan, ups
Lompat ke belakang, ups
Barisnya yang rapi...

Lirik ke kanan, kiuk...

Lirik ke kiri, kiuk...

Ayoo tepuk tangan

(Pak Polisi)

Ada pak polisi
Alangkah gagahnya...
Stop kanan, stop kiri
Mobil dan sepeda
Stop kanan, stop kiri
Mobil dan sepeda
Tulip, tulip, tulip.... 3 x

(Naik-naik ke Puncak Gunung)

Naik...naik....
Kepuncak gunung...
Tinggi..tinggi sekali } 2x
Kiri....kanan....
Kulihat saja.... 2x
Banyak...pohon cemara...

(Kepala-Pundak)

Kepala.. pundak 2x
Lu...tut dan kaki...
Kepala..pundak 2x
Lu..tut dan kaki..
Mata, telinga...
Hidung dan mulut...
Kepala, pundak
Lutut-kaki 2x

(Maju-Mundur)

*Maju...maju...maju....
Mundur...mundur...mundur..
Kiri..kanan... bergan...tian
Bertdiri, berjongkok
Horre....*

(Binatang Kecil)

*Matahari bersinar terang
Binatang kecil naik
Pohon yang tinggi
Lalu turun hujan
Binatang turun lagi
Serrr.....*

(Jari-jari Tangan)

*Jari-jariku berdiri-berdiri-berdiri
Jari-jariku menari-menari-menari
Mana jari jempol-mana jari jempol
Yang ini-yang ini
Apa kabar kawan
Baik-baik saja
Sembunyi-sembunyi lagi.
(begitu seterusnya sampai kelingking)*

(Anggota tubuh)

*Inilah kepala
Kepala, mata, telinga
Hidung, mulut pipi
Rambutku hitam
Inilah leherku
Perut dan dada
Ini dua tangan jari 10*

(Adap Makan)

*Sebelum kita makan
Cuci tanganmu dulu
Menjaga kebersihan
Agar sehat selalu*

*Banyak-banyak makan
Jangan ada sisa
Makan jangan bersuara
Suutsss.....2x*

(Benda-benda Langit)

*Bila malam datang menjelang
Langit akan menjadi gelap
Bulan bersinar menerangi malam
Bintang-bintangpun bertaburan
Bulan bintang....
Matahari, planet dan me...teor
A Dalah benda-benda langit...
Begitu indah....
Menghiasi angkasa
Karena mereka....
Ciptaan Tuhan....*

(Senam Tangan, Kaki dan Kepala)

*Tangan kanan ke depan
Kebelakang
Depan belakang
Lalu diputar
Tangan kiri ke depan
Ke belakang
Depan belakang
Lalu diputar*

Kaki kanan ke depan

Ke belakang

Depan belakang

Lalu diputar

Kaki kiri ke depan

Ke belakang

Depan belakang

Lalu diputar

Kepala ke depan

Ke belakang

Depan belakang

Lalu diputar

Lakukan seperti ini.....

Dan berputarlah.....

Mudahkan caranya

Wooiii.....

(anggota keluarga)

Ku punya papa yang paling tampan

Ku memanggilnya father, father

Ku punya mama yang paling cantik

Ku selalu memanggilnya mother, mother

Kakaku yang baik Kakak lelaki

Ku panggil dia brother, brother

Adikku yang lucu cantik dan munyil

Kupanggil dia sister, sister

Ku punya kakek yang sudah tua

Ku memanggilnya grandfather, grandfather

Ku punya nenek yang sudah tua

Ku memanggilnya grandmother, grandmother

Ku punya paman yang paling baik

Ku panggil dia uncle

Ku punya tante yang paling baik

Ku panggil dia aunt

Kemanakkanku yang laki-laki

Aku memanggilnya nephew

Kemanakkanku yang perempuan

Aku memanggilnya niece

(Bintang Kecil)

Twinkle-twinkle little star

How I wonder

what you are

up above the

world so high

I like a diamond

In the sky

Twinkle-twinkle little star

How I wonder

what you are

(Baby Animal)

Look my friend

See my friend

There's a baby animal

Let's find out what they're call

Baby cat we call kitten

Let's find out what they're call

Baby chicken we call chick

Look my friend

See my friend

There's a baby animal

*Let's find out what they're call
Baby frog we call tadpole
Let's find out what they're call
Baby horse we call a foal*

*It's so cute it's so small
It's a baby animal
I love it you love it
We love baby animal*

(If You are Happy)

If you're happy, and you know it
Clap your hands
Clap! clap! } 2x

If you're happy, and you know it
Then, your face will surely show it
If you're happy, and you know it
Clap your hands
Clap! clap!

If you're happy, and you know it
Stomp your feet
Stomp! Stomp 2x

If you're happy, and you know it
Then, your face will surely show it
If you're happy, and you know it
Stomp your hands
Stomp! Stomp

If you're happy, and you know it
Shout "hurray"
Hurray! 2x

*If you're happy, and you know it
Then, your face will surely show it
If you're happy, and you know it
Shout "hurray"
Hurray!*

*If you're happy, and you know it
Do all three
Clap! Stomp! Hurray!* } 2x

*If you're happy, and you know it
Then, your face will surely show it
If you're happy, and you know it
Do all three
Clap! Stomp! Hurray!*

4. Permainan Menempel Huruf dan Suku Kata yang Hilang

Permainan menempel huruf dan suku kata yang hilang bertujuan untuk merangsang kepekaan struktur huruf dan kata serta kemampuan dalam mengenali bentuk huruf.

Bahan dan alat:

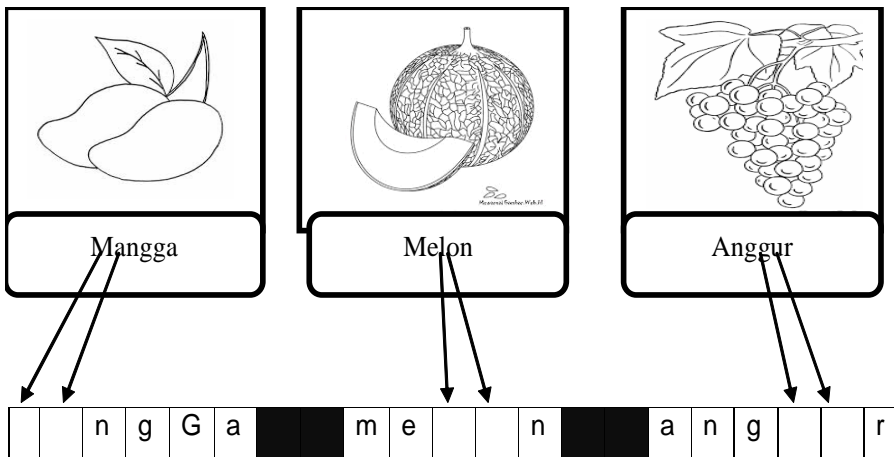
- Media kartu huruf di tempelkan di depan kelas yaitu di papan tulis.
- Beberapa huruf dilepaskan agar anak dapat melengkapinya nanti.
- Lem

Cara bermain:

- Intruksikan anak-anak agar duduk berhadapan dengan guru yang sedang berdiri di depan papan tulis.
- Kemudian, guru menanyakan kepada anak tentang gambar apa saja yang terdapat di depan (sambil menunjuk gambar)
- Jika anak dapat menjawab, maka guru mengatakan” iya...benar Abang/kakak, dapat bintang empat kemudian bertepuk tangan.
- Lalu tunjukkan tulisan yang terdapat di bawah gambar pada anak-anak.

- Biarkan anak-anak yang mengatakan bahwa hurufnya tidak sempurna/kurang.
- Kemudian ajak mereka untuk memikirkan huruf apa saja yang hilang. Jika anak dapat menyebutkan hurufnya.
- Maka intruksikan mereka untuk mencari kartu-kartu huruf tersebut.
- Bagi anak yang dapat menemukan kartu huruf terlebih dahulu, maka minta ia untuk menjadi orang pertama yang menempel huruf tersebut di bawah gambar yaitu di depan papan tulis.
- Setelah menempelkan gambar, guru menyanyikan lagu yang berkaitan dengan gambar. Begitu seterusnya.
- Lakukan terus hingga semua huruf tertempel dan semua anak mendapat giliran untuk menempel kartu huruf tersebut.

Contoh:



Gambar 12. Permainan Menempel Huruf dan Suku Kata yang Hilang

5. Permainan Gambar Buah

Permainan gambar buah bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal nama buah-buahan, minat baca anak dan struktur kata.

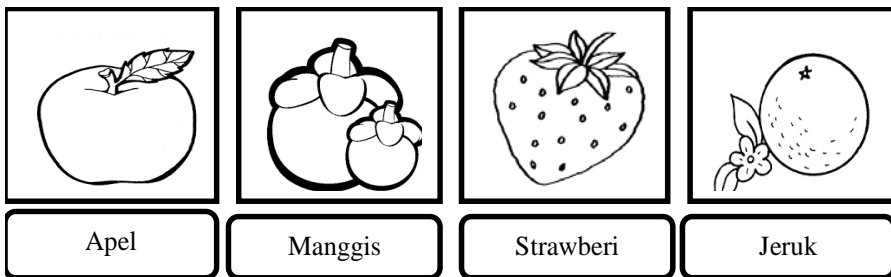
Bahan dan alat:

- Media gambar buah-buahan
- Kertas tertulis nama buah-buahan
- lem

Cara bermain:

- Intruksikan anak-anak agar duduk berhadapan dengan guru yang sedang berdiri di depan papan tulis.
- Kemudian, guru menanyakan kepada anak tentang gambar apa saja yang terdapat di depan (sambil menunjuk gambar)
- Jika anak dapat menjawab, maka guru mengatakan” iya...benar Abang/kakak, dapat bintang empat kemudian bertepuk tangan.
- Lalu tunjukkan kertas tertulis nama buah-buahan tersebut, kemudian baca bersama-sama.
- Kemudian minta anak untuk menempelkan kertas tertulis nama buah-buahan tersebut di bawah gambar buah.
- Setelah itu, nyanyikan lagu yang berkaitan dengan gambar. Begitu seterusnya.
- Lakukan terus hingga semua huruf tertempel dan semua anak mendapat giliran untuk menempel kartu huruf tersebut.

Contoh:



Gambar 13. Permainan Gambar Buah

6. Permainan Gambar Hewan

Permainan gambar hewan bertujuan untuk mengenal nama-nama hewan, jenis-jenis hewan air, darat dan udara.

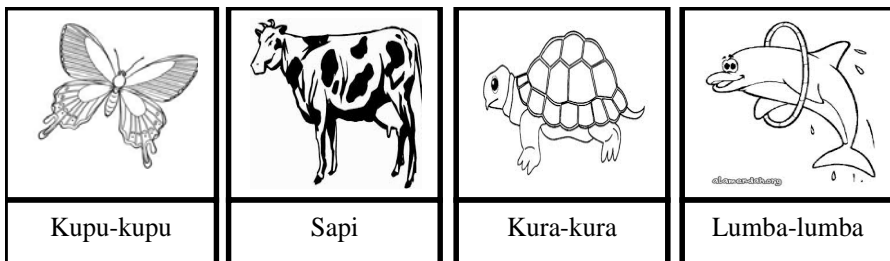
Bahan dan alat:

- Media gambar hewan
- Kertas tertulis nama hewan
- lem

Cara bermain:

- Intruksikan anak-anak agar duduk berhadapan dengan guru yang sedang berdiri di depan papan tulis.
- Kemudian, guru menanyakan kepada anak tentang gambar apa saja yang terdapat di depan (sambil menunjuk gambar)
- Jika anak dapat menjawab, maka guru mengatakan” iya...benar Abang/kakak, dapat bintang empat kemudian bertepuk tangan.
- Lalu tunjukkan kertas tertulis nama hewan tersebut, kemudian baca bersama-sama.
- Kemudian minta anak untuk menempelkan kertas tertulis nama hewan tersebut di bawah gambar buah.
- Setelah itu, nyanyikan lagu yang berkaitan dengan gambar hewan. Begitu seterusnya.
- Lakukan terus berderet hingga ke bawah dan semua tulisan tertempel dan semua anak mendapat giliran untuk menempel kartu huruf tersebut.

Contoh:



Gambar 14. Permainan Gambar hewan

7. Permainan Mengurutkan Gambar

Permainan mengurutkan gambar bertujuan untuk merangsang kemampuan membilang dan berfikir secara sistematis.

Bahan dan alat:

- Media audio visual (film metamorfosis kupu-kupu)
- Kertas A4
- Lem
- Media kartu gambar (metamorfosis kupu-kupu)

Cara bermain:

- Sebelum memulai permainan ajak anak duduk dengan tertib sambil menyanyikan lagu kupu-kupu yang lucu:

“kupu-kupu yang lucu...

Kemana engkau terbang

Hilir mudik mencari

Bunga-bunga yang kembang....

Berayun-ayun....

Pada tangkai yang lemah...

Tidakkah sayapmu...

Merasa lelah...

Kupu-kupu yang elok ...

Bolehkah saya serta..

Mencium bunga-bunga ...

Yang semerbak baunya...

Sambil bersenda....

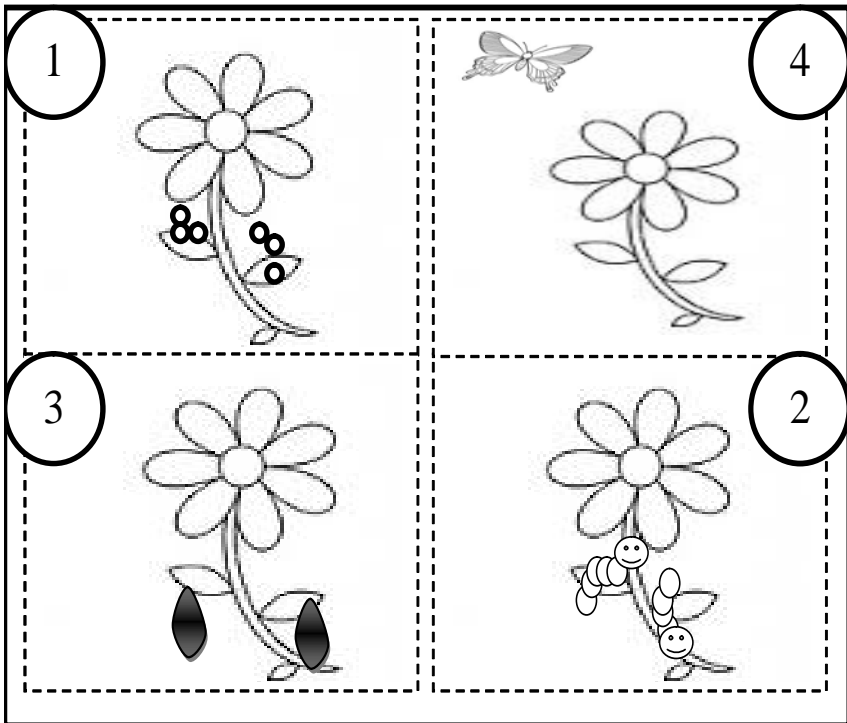
Semuanya ku hampiri...

Bolehkan aku turun

Bersama pergi } 2x

- Kemudian ajak anak-anak menonton film mengenai metamorfosis kupu-kupu.
- Setelah selesai menonton biarkan sejenak mereka berdiskusi dengan teman-temannya tentang film tersebut.

- Kemudian ajak anak-anak untuk menyusun/menyatukan meja menjadi bentuk persegi empat. Minta mereka untuk mengambil kursi masing-masing.
- Berilah setiap anak kertas A4, lem, 4 media kartu gambar tentang metamorfosis kupu-kupu.
- Pancing anak untuk menyusun kartu-kartu gambar tersebut secara berurutan.
- Persilahkan anak-anak menempelkannya pada kertas A4.
- Perlihatkan hasil kerja setiap anak di depan, minta mereka untuk mendekripsikan cerita pada setiap urutan gambar.
- Teruskan permainan hingga semua anak mendapat giliran.
- Akhiri permainan dengan memutar lagu kupu-kupu yang lucu dan biarkan anak menyanyikan lagu tersebut disertai dengan gerakan kupu-kupu.



Gambar 14. Permainan Mengurutkan Gambar

8. Permainan Mencari Huruf yang Sama

Permainan mencari huruf yang sama bertujuan untuk merangsang kemampuan minat anak terhadap huruf, kesadaran terhadap huruf dan hubungan huruf dengan bunyinya.

Bahan dan alat:

- Gunting
- Tulisan nama-nama alat transportasi darat

Cara bermain:

- Bagi anak menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 3 orang.
- Kemudian berikan setiap kelompok 5 buah tulisan tentang kendaraan yaitu sepeda, honda, mobil, becak dan delman.
- Lalu ajak anak untuk menggunting huruf-huruf tersebut.
- Setelah itu, ajak anak untuk mengelompokkan huruf-huruf yang sama. Tetapi membedakan huruf yang berbeda.
- Kemudian minta anak untuk membawa 2 huruf yang sama.
- 2 huruf yang sama tersebut kemudian dinyanyikan secara bersama seperti tangga nada dan dengan gaya yang mereka inginkan.
- Lakukan hingga semua kelompok mendapat giliran dan huruf habis dinyanyikan.

9. Permainan Bertukar Nama

Permainan bertukar namabertujuan untuk merangsang kemampuan mengenal nama sendiri dan nama teman.

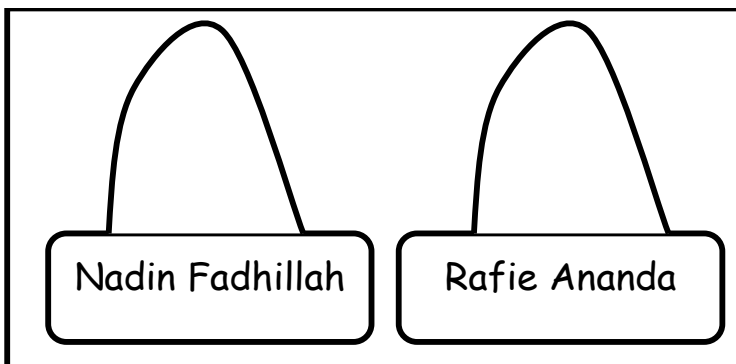
Bahan dan alat:

- Kertas karton
- Spidol
- Tali plastik

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, minta anak untuk berbaris dengan rapi.

- Lalu berikan kertas karton yang bertuliskan nama lengkap anak dengan cara mengalungkannya di leher setiap anak.
- Setelah semua anak mendapat kalung nama, maka guru mengatakan” Apakah kalian mau bertukar kalung nama dengan teman-teman kalian?”, jika anak-anak mau. Maka mulai permainan.
- Biarkan anak memilih teman mana yang mereka inginkan sebagai pasangannya dalam tukar menukar kalung nama.
- Setelah semua anak mendapat kalung nama yang bukan miliknya. maka guru mengatakan” Hayoo... buat nadin fadhillah silahkan ke depan....!”. (anak yang memiliki kalung nama tersebut maju ke depan kelas)
- Bagi anak yang maju ke depan, minta ia untuk menyebutkan nama yang ada di kalung, dan menceritakan ciri-ciri dirinya sendiri. Misal: nama: nadin fadhilah dengan ciri-ciri kurus, pendek, berkulit putih dan berambut kriting. (kalau anak mengalami kesulitan, maka bantu mereka).
- Biarkan suasana ramai dengan tawa, agar permainan semangkin seru dan menarik.
- Lakukan hingga semua anak mendapat giliran.
- Diakhir permainan minta anak untuk mengembalikan kalung nama temannya, dan memakai kalung nama sendiri.



Gambar 15. Permainan Bertukar Nama

10. Permainan Membalik Kalimat Lucu

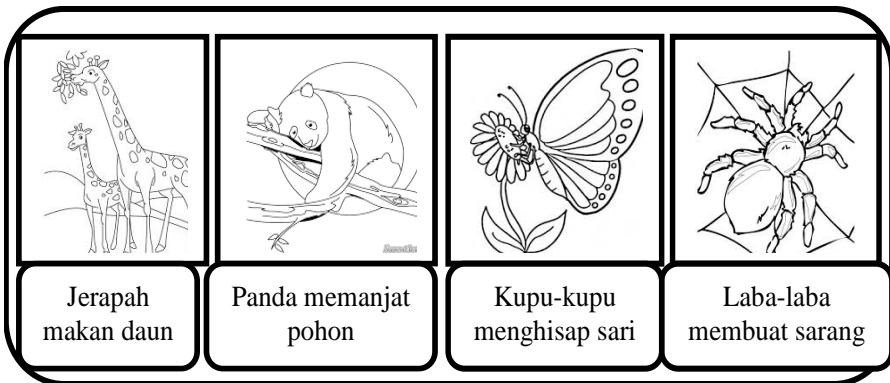
Permainan membalik kalimat lucu bertujuan untuk merangsang kemampuan kepekaan struktur kalimat dan kemampuan humor melalui bahasa.

Bahan dan alat:

- Gambar bertema

Cara bermain:

- Sebelum kegiatan main dimulai, maka jelaskan cara permainan yang akan dimainkan, hingga semua anak mengerti.
- Kemudian bagi anak menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 3 orang.
- Lalu guru memberikan contoh kalimat yang akan dibalik sehingga menjadi kalimat lucu. Seperti "kuda makan daun" lalu dibalik "daun makan kuda". Dan sebagainya.
- Kemudian berikan pada setiap kelompok yaitu 1 gambar bertema meliputi jerapah, panda, kupu-kupu dan laba-laba.
- Setiap gambar bertema memiliki kalimat yang salah yaitu "daun makan jerapah, pohon memanjat panda, sari menghisap kupu-kupu, sarang membuat laba-laba.
- Setelah itu, minta setiap kelompok untuk membaca gambar bertema yang salah tersebut di depan kelas. Lalu memperbaiki kalimat itu dengan benar. Seperti jerapah makan daun, panda memanjat pohon, kupu-kupu menghisap sari, laba-laba membuat sarang.
- Lakukan hingga semua kelompok mendapat giliran.



Gambar 16. Permainan Membalik Kalimat Lucu

11. Permainan Antonim

Permainan antonim bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal lawan kata dan kemampuan berbicara.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Sebelumnya guru membagi anak menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan B dan setiap kelompok dibimbing oleh guru.
- Kemudian setiap anak berjabat tangan antara satu dengan yang lain, kelompok A dengan kelompok A dan demikian juga dengan kelompok B. Masing-masing guru berada di barisan tengah untuk memandu permainan.
- Posisi kelompok A dan B saling berhadapan dengan jarak sekitar 2 meter.
- Kemudian kelompok A maju secara bersamaan sebanyak 7 langkah ke arah kelompok B dengan menyanyikan lagu “Kami ini orang cantik.... ya oma..ya oma, lalu mundur 7 langkah.
- Kemudian kelompok B maju 7 langkah dan menyanyikan lagu “kami ini orang jelek...ya oma...ya oma...dan mundur 7 langkah.
- Lalu kelompok A maju secara bersamaan sebanyak 7 langkah ke arah kelompok B dengan menyanyikan lagu “Kami ini orang kayaya oma..ya oma, lalu mundur 7 langkah.

- Kemudian kelompok B maju 7 langkah dan menyanyikan lagu “kami ini orang miskin ...ya oma...ya oma...dan mundur 7 langkah.
- Lalu kelompok A maju secara bersamaan sebanyak 7 langkah ke arah kelompok B dengan menyanyikan lagu “Kami ini orang gemuk ...ya oma..ya oma, lalu mundur 7 langkah.
- Kemudian kelompok B maju 7 langkah dan menyanyikan lagu “kami ini orang kurus ...ya oma...ya oma...dan mundur 7 langkah.
- Lalu kelompok A maju secara bersamaan sebanyak 7 langkah ke arah kelompok B dengan menyanyikan lagu “Kami ini orang tinggi ...ya oma..ya oma, lalu mundur 7 langkah.
- Kemudian kelompok B maju 7 langkah dan menyanyikan lagu “kami ini orang pendek ...ya oma...ya oma...dan mundur 7 langkah.
- Lalu kelompok A maju secara bersamaan sebanyak 7 langkah ke arah kelompok B dengan menyanyikan lagu “Kami ini orang kecil ...ya oma..ya oma, lalu mundur 7 langkah.
- Kemudian kelompok B maju 7 langkah dan menyanyikan lagu “kami ini orang besar ...ya oma...ya oma...dan mundur 7 langkah.
- Lalu kelompok A maju secara bersamaan sebanyak 7 langkah ke arah kelompok B dengan menyanyikan lagu “Kami ini anak rajin ...ya oma..ya oma, lalu mundur 7 langkah.
- Kemudian kelompok B maju 7 langkah dan menyanyikan lagu “kami ini anak malas ...ya oma...ya oma...dan mundur 7 langkah.
- Lalu kelompok A maju secara bersamaan sebanyak 7 langkah ke arah kelompok B dengan menyanyikan lagu “Kami ini anak pintar ...ya oma..ya oma, lalu mundur 7 langkah.
- Kemudian kelompok B maju 7 langkah dan menyanyikan lagu “kami ini anak bodoh ...ya oma...ya oma...dan mundur 7 langkah.
- Biarkan anak tertawa riang agar permainan semakin asyik.

12. Permainan Menirukan

Permainan ayo tirukan bertujuan untuk merangsang kemampuan bermain peran, keberanian berbicara dan dramatisasi serta berpuisi.

Bahan dan alat:

- Puisi buatan guru

Cara bermain:

- Guru membawakan kalimat puisi demi kalimat, dengan gerakan dan ekspresi wajah. Lalu anak mengikutinya. Anak boleh juga menggunakan gerakan yang berbeda.
- Guru: “Ayah..... (mengangkat tangan kanan)
- Anak:” “Ayah..... (praktek mengangkat tangan kanan)
- Guru: “Ibu.....(mengangkat tangan kiri)
- Anak: “Ibu.....(praktek mengangkat tangan kiri)
- Guru: “kalian...(mengangkat kedua tangan)
- Anak: “kalian...(praktek mengangkat kedua tangan)
- Guru:”orang.... tuaku....(menggenggam kedua tangan dan meletakkannya di dada)
- Anak:”orang.... tuaku....(praktek menggenggam kedua tangan dan meletakkannya di dada)
- Guru: “Aku menyayangimu...(sambil memeluk anak yang ada di samping)
- Anak: “Aku menyayangimu...(praktek sambil memeluk anak yang ada di samping)
- Guru: “Aku berjanji...(mengacungkan jari telunjuk dan jari tengah)
- Anak: “Aku berjanji...(praktek mengacungkan jari telunjuk dan jari tengah)
- Guru:”Akan menjadi...(mengangkat tangan kanan)
- Anak: “Akan menjadi...(praktek mengangkat tangan kanan)
- Guru: “Kebanggaamu (dan meletakkan kepala tangan kanan ke dada)
- Anak; “Kebanggaamu (dan praktek meletakkan kepala tangan kanan ke dada)
- Ulangi permainan jika anak-anak menghendaki.

C. PERMAINAN DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK MOTORIK KASAR AUD

1. Permainan Jalan Rupa-rupa

Permainan jalan rupa-rupa bertujuan untuk merangsang penguasaan keseimbangan tubuh dan kelincahan gerak.

Alat dan bahan:

- Peluit

Cara bermain:

- Bawalah anak-anak ke luar ruangan kelas, tepatnya di halaman sekolah.
- Jelaskan aturan permainan jalan rupa-rupa kepada anak dengan detail, alangkah lebih baiknya jika dimulai dengan contoh terlebih dahulu.
- Setelah semua anak mengerti prosedur permainan tersebut, maka guru dapat memulai permainan dengan meniupkan peluit.
- Tiupan peluit pertama, tiup dengan panjang sebanyak 1 kali, kemudian anak-anak berdiri tegap.
- Dan guru mengatakan “Jalan rupa-rupa: anakpun mulai merentangkan tangannya.
- Pada tiupan peluit kedua, anak-anak berjalan dengan tangan terbentang (\pm 1 menit)
- Kemudian tiup peluit panjang lagi, anak kembali ke posisi tegap
- Lalu guru mengatakan “Jalan rupa-rupa”: mundur!”.
- tiup peluit 2 kali, anak-anak berjalan mundur.
- Kemudian tiup peluit panjang, anak kembali keposisi tegap.
- Guru mengatakan,”Jalan rupa-rupa : tangan diatas “!.
- lalu tiup peluit dua kali, dan anak-anak berjalan dengan tangan keatas.
- Selanjutnya tiup peluit panjang lagi, anak kembali keposisi tegap.
- Guru mengatakan,”Jalan rupa-rupa : tangan lurus ke bawah”,
- Lalu tiup peluit dua kali, dan anak-anak berjalan dengan tangan lurus ke bawah.

- Kemudian tiup peluit panjang lagi, anak kembali keposisi tegap.
- Guru mengatakan, "Jalan rupa-rupa : tangan kanan ke atas, kiri kebawah" (beri contoh).
- Lalu tiup peluit dua kali, dan anak-anak menirukan.
- Gunakan berbagai variasi agar anak-anak menjadi lebih ceria lagi.

2. Permainan Jalan Piring

Permainan jalan piring bertujuan untuk merangsang pengembangan penguasaan keseimbangan tubuh dan penguasaan kelincahan gerak.

Alat dan Bahan :

- Piring plastik
- Kelereng
- Peluit.

Cara Bermain :

- Bagi anak menjadi dua kelompok, A dan B. kelompok memperoleh giliran bermain.
- Bagi kelompok A menjadi dua, kanan dan kiri. Jarak antara kanan dan kiri adalah 5 hingga 7 meter.
- Persilakan anak kelompok A lajur kekanan, berjalan membawa piring berisi kelereng atau balok. Kelereng jangan sampai jatuh. Beri aba-aba dengan peluit.
- Biarkan anak-anak kelompok B memberi tepukan atau teriakan "ayo..ayo.. jangan jatuh! Jangan jatuh!"
- Sesampainya di seberang, mangkuk diberikan kepada pasangan lajur kiri. Anak dilajur kiri menerima piring, berisi kelereng dan berjalan menuju lajur kanan.
- Kelompok yang selesai paling awal dianggap sebagai pemenang.

3. Permainan Patung Dirijen

Permainan patung dirijen bertujuan untuk merangsang keluwesan dan kelenturan tubuh serta kemampuan untuk mengeksplorasi gerakan tangan, jari dan pergelangan tangan dan penguasaan keseimbangan tubuh.

Bahan dan alat:

- Tape recorder
- Kaset lagu anak-anak

Cara bermain:

- Lakukan demonstrasi terlebih dahulu yaitu bagaimana cara menjadi dirigen dalam musik, yakni menggerakkan pergelangan ke kanan, ke kiri, mengayuh, naik turun dengan luwes.
- Mulailah dengan irama 2/2 dengan gerakan vertikal, lalu horizontal. Setelah itu, demonstrasikan gerakan $\frac{3}{4}$ lalu $\frac{3}{4}$.
- Setelah anak-anak dapat melakukan gerakan tersebut, permainan dapat dimulai. Beritahukan aturan permainan pada anak.
- Putar musik, dan biarkan anak-anak mendemonstrasikan kebolehan mereka. Nanti hingga kira-kira 1 menit, lalu matikan musik secara tiba-tiba. Semua anak berada pada posisi akhir seperti patung.
- Goda anak dengan kata-kata dan gerakan
- Hidupkan musik kembali, dan mulailah memberi aba-aba 2/2 (demonstrasikan dan anak-anak mengikuti). Katakan “terus”, setelah 2 menit matikan musik. Anak-anak diam dalam posisi akhir seperti patung.
- Dekati anak dan godalah dengan kata-kata dan gerakan
- Hidupkan musik, dan mulailah gerakan 3/4, tunggu beberapa saat, dan matikan musik kembali. Anak-anak berhenti bergerak seperti patung.
- Goda anak dalam posisi patung dengan kata-kata dan gerakan.
- Hidupkan musik, mulai gerakan 4/4, tunggu beberapa saat, lalu matikan lagi. Anak-anak berhenti bergerak.
- Hidupkan musik dalam 1 lagu penuh, dan biarkan anak bergaya seperti dirigen
- Jika anak membuat gerakan baru, tanyakan gerakan apa yang mereka buat.

4. Permainan Jalan Hewan

Permainan jalan hewan bertujuan untuk merangsang pengembangan motorik kasar dan merangsang kesinkronan gerak motorik kasar dan motorik halus.

Bahan dan alat: -

Cara bermain:

- Bagi anak menjadi dua kelompok, kanan dan kiri, buat mereka berhadapan dalam jarak 4 hingga 6 meter. Beri tanda untuk garis tengah.
- Beri aba-aba, "Jalan kucing!" anak-anak dari dua kelompok berjalan menyerupai kucing sambil bersuara, Berhenti sejenak karena bertemu dengan "kucing" dari kelompok lain di garis tengah, lalu berjalan "kucing" menuju tempat semula.
- Beri aba-aba, "Jalan burung!". Anak-anak berjalan menyerupai kupu-kupu dan berhenti sejenak di garis tengah, lalu kembali berjalan "burung" menuju tempat semula.
- Beri aba-aba, "Jalan kodok". Anak-anak berjalan menirukan gerak dan suara kodok, berhenti di garis tengah karena bertemu "kodok" dari kelompok lain, lalu berjalan kembali menuju tempat semua.
- Lanjutkan permainan dengan "Jalan binatang lain". Ubah posisi anak jika perlu.

5. Permainan Tinggi-tinggian

Permainan tinggi-tinggian bertujuan untuk melatih gerak motorik kasar.

Bahan dan alat:

- Kasur matras

Cara bermain:

- Letakkan kasur matras 2-3 di tengah ruangan. Bagi anak ke dalam 3 kelompok.
- Persilahkan anak pertama dari kelompok A, B, C berdiri di atas matras. Beri aba-aba "mulai, ya!". Ketiganya mulai melompat.

- Hitung setiap lompatan bersama-sama, “satu, dua, hingga sepuluh”.
- Tanyakan kepada anak-anak siapa yang melompat paling tinggi.
- Giliran anak ke dua dari kelompok A, B, an C berdiri di atas matras. Beri aba-aba, dan ketiganya mulai melompat. Biarkan anak-anak berteriak, “Ayo...ayo...”.
- Tetap lakukan hitungan pada setiap lompatan, “satu...dua...hingga sepuluh”.
- Tanyakan pada anak siapa yang melompat paling tinggi dari ketiganya.
- Teruskan permainan hingga semua anak memperoleh giliran melompat. Biarkan anak bersorak-sarai sambil menghitung lompatan pemain.
- Setelah permainan selesai, tanyakan kepada mereka siapa yang paling jago melompat. Biarkan anak-anak belajar menilai.

6. Permainan Berguling-gulingan

Permainan berguling-gulingan bertujuan untuk merangsang kelenturan gerakan yang bertumpu pada kekuatan otot tangan, badan serta pengembangan penguasaan keseimbangan tubuh.

Bahan dan alat:

- Peluit

Cara bermain:

- Sebelumnya, bagilah anak menjadi 2 kelompok/lebih dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang/lebih. Yang terdiri dari kelompok A dan B.
- Mulai permainan dari kelompok A terlebih dahulu, sedangkan kelompok bertugas sebagai penonton yang akan memberikan semangat.
- Bawa anak-anak ke tengah-tengah ruangan kelas.
- Kemudian mintalah mereka berbaring (telentang) dengan barisan yang rapi dan berjarak ± 1 meter dari temannya (agar tidak terjadi tumpang tindih ketika permainan dimulai).
- Tiup peluit panjang 1 kali, anak-anak mulai bersiap (dalam keadaan berbaring)

- Kemudian beri aba-aba, “satu, dua, tiga, ya!” kelima anak langsung berguling-guling. (guru dan teman-temannya mengatakan” Hayo... hayo..hayo...agar pemain semangat).
- Lalu tiup peluit panjang 1 kali, maka anak-anakpun berhenti berguling secara bersamaan.
- Lalu tiup peluit panjang 1 kali lagi dan beri aba-aba, “satu, dua, tiga, ya!” kelima anak langsung berguling-guling untuk kembali keposisi awal. (guru dan teman-temannya mengatakan” Hayo...hayo..hayo...agar pemain tetap semangat).
- Kemudian tiup peluit panjang 1 kali lagi dan permainan pun selesai, maka guru dan anak-anak bertepuk tangan bersama-sama sambil bersorak ria.
- Kemudian selanjutnya giliran kelompok B untuk bermain gulingan. Prosedur permainan sama seperti kelompok A tadi.

7. Permainan Tarian Alam

Permainan tarian alam bertujuan untuk merangsang gerakan-gerakan yang luwes.

Bahan dan alat:

- Tape recorder
- Kaset berisi suara-suara binatang dan desir angin

Cara bermain:

- Tanyakan kepada anak, tarian apa yang ingin mereka buat “tarian pohon ditiup angin, daun bergoyang, kelinci menari atau ular meliuk-liuk.
- Sajikan musik sound effect atau musik latar yang berisi suara-suara binatang, hujan, air, dan angin ke hadapan anak-anak.
- Kemudian biarkan anak-anak mengekspresikan diri melalui gerakan dan tarian naturalis tersebut.
- Setelah selesai, tanyakan pada masing-masing anak tarian apa yang mereka buat.

- Lalu mintalah anak-anak menamai tarian mereka masing-masing. seperti tarian pohon, tarian ular dan sebagainya.

8. Permainan Petak umpet

Permainan petak umpet bertujuan untuk merangsang kelincahan, keluwesan anak dalam berlari serta kemampuan dalam mencari.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Permainan ini dimainkan oleh 3 orang atau lebih pemain.
- Sebelum permainan dimulai guru terlebih dahulu menjelaskan aturan-aturan dalam permainan.
- Pada tahap awal, permainan dimulai dengan ompimpa untuk mencari siapa yang bertugas terlebih dahulu menjadi penjaga.
- Lalu yang bertugas menjadi penjaga memberikan waktu kepada pemain lain yang mengumpat untuk bersembunyi dimulai dari hitungan 1-10 atau lebih dari itu, sesuai dengan peraturan yang dibuat bersama.
- Setelah hitungan selesai dihitung oleh yang bertugas menjaga, maka penjagapun mulai mencari teman-temannya yang bersembunyi.
- Setelah semua pemain pengumpat dapat ditemukan dan berkumpul, maka diadakan undian, dimana anak-anak lain berbaris di belakang penjaga untuk di tebak urutan barisannya.
- Bagi yang tertebak namanya harus bertugas menjaga, dan seterusnya.



Sumber : www.permainan.tradisional.com

Gambar 17. Permainan Petak Umpet

9. Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali bertujuan untuk merangsang perkembangan motorik anak khususnya pada kekuatan kaki.

Bahan dan alat:

- Karet gelang

Cara bermain:

- Guru membagi anak menjadi 2 kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih pada setiap kelompok. Setiap kelompok memiliki kepala regu/kelompok.
- Lalu para ketua kelompok suit terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang terlebih dahulu main.
- Lalu kelompok pemain melakukan lompat tali karet dengan ketinggian tertentu.
- Ukuran yang pemain lompati yaitu tali berada pada batas lutut pemegang tali; Tali berada sebatas (di) pinggang (sewaktu melompat pemain tidak boleh mengenai tali karet sebab jika mengenainya, maka ia akan menggantikan posisi pemegang tali; Posisi tali berada di dada pemegang tali (pada posisi yang dianggap cukup tinggi ini pemain boleh mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatannya berada di atas tali dan tidak terjerat); Posisi tali sebatas telinga; Posisi tali sebatas kepala; Posisi tali satu jengkal dari kepala; Posisi tali dua jengkal dari kepala; dan Posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali.
- Jika pemain dapat melompati tali-karet tersebut dengan baik, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga merasa lelah dan berhenti bermain. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, pemain tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya.



Gambar 18. Permainan Lompat Tali

10. Permainan Kucing dan Tikus

Permainan Kucing dan Tikus bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam teknik berlari dan merangsang kekompakan serta kerjasama tim yang baik.

Bahan dan alat:

- Lidi

Cara bermain:

- Sebelum memulai permainan guru menentukan terlebih dahulu siapa yang akan menjadi kucing. Dengan cara memilih lidi. Tim mengambil lidi sebanyak tim yang ada. Satu lidi dipatahkan tidak sampai putus. Salah satu anak memegang lidi. Semua anak mengambil lidi, dan yang memegang lidi mengambil paling terakhir. Yang mendapat lidi patah, dia yang menjadi kucing. Begitu pula untuk menentukan siapa yang akan menjadi tikus.
- Anak yang tidak menjadi tikus atau kucing membentuk lingkaran dengan saling berpegangan tangan dengan erat.
- Anak yang menjadi tikus berada di dalam lingkaran sedangkan yang menjadi kucing berada di luar lingkaran.
- Kemudian anak-anak yang menjadi pagar membentuk lingkaran tadi mulai menyanyikan lagu lingkaran kecil dan lingkaran besar pada hitungan 1, 2 dan 3. Maka kucing siap untuk menangkap tikus.
- Jika tikus sudah tertangkap oleh kucing, maka posisinya diganti. Begitu seterusnya sampai semua pemain mendapat giliran.



Gambar 18. Permainan Kucing dan Tikus

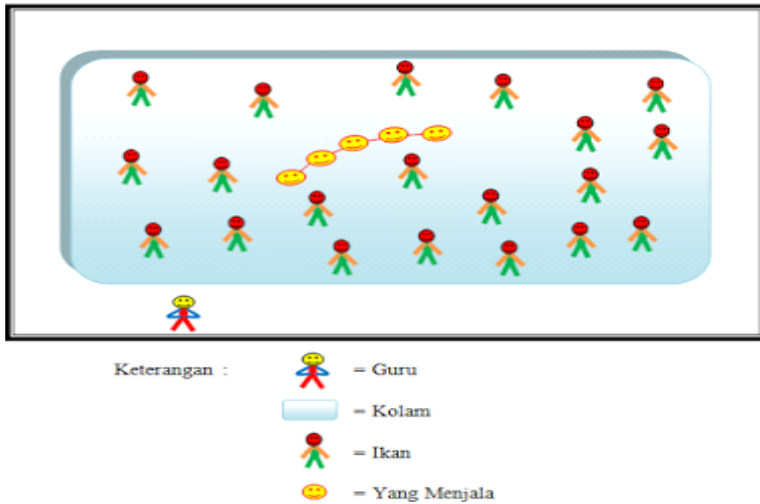
11. Permainan Menjala Ikan

Permainan menjala ikan bertujuan untuk merangsang kemampuan kerja sama, kelincahan, jiwa sportifitas, kecepatan, saling berinteraksi satu sama lain dan kemampuan untuk merancang strategi agar dapat menjala ikan sebanyak-banyaknya dengan cepat.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Sebelum bermain anak-anak melakukan undian atau suit untuk menentukan yang mana menjadi ikan dan yang mana yang menjadi jala.
- Kemudian guru menentukan batasan atau kolam untuk permainan ini agar anak yang menjadi jala tidak kesulitan dalam menjala ikan.
- Anak yang menjadi ikan bebas memilih tempat untuk berdiri, berlari disekitar area yang telah di tentukan oleh guru dan tidak boleh keluar dari kolam yang ditentukan.
- Apabila anak atau ikan keluar dari kolam maka dinyatakan mati dan harus bergabung bersama anak yang telah menjadi jala.
- Sedangkan anak yang menjadi jala harus saling bergandengan tangan dan jangan sampai lepas bergandengan tangan tersebut.
- Jika salah satu ikan atau anak yang terjala maka anak tersebut harus bergabung dengan anak yang telah menjadi jala, sampai semua ikan habis terjala.



Gambar 19. Permainan Kecil Menjala Ikan

12. Permainan Naik Kreta Api

Permainan naik kreta api bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam gerak motorik kasar yaitu kelincahan dalam menangkap dan berlari.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Pilih dua orang anak untuk menjadi trowongan kreta api
- Kemudian ajak anak yang lain untuk berbaris dan memegang punggung temannya, seakan-akan gerbong kreta api
- Ajak anak untuk menyanyi lahu kreta api sambil berjalan menuju trowongan kreta api

“Lirik lagu naik kereta api”

Naik kereta api, tut tut tut

Siapa hendak turut

Ke Bandung, Surabaya

Bolehlah naik dengan percuma

Ayo kawan ku lekas naik

Kereta ku tak berhenti lama

- Kemudian anak yang menjadi trowongan menangkap salah satu anak yang menjadi gerbong kereta api. Ini dilakukan sampai dua orang anak yang tertangkap
- Jika sudah dua orang, maka yang menjadi trowongan bergantian dengan anak yang tertangkap tadi
- Permainan ini dilakukan berulang ulang seperti itu

13. Permainan Engklek

Permainan Engklek bertujuan untuk menstimulasi kemampuan sosialisasi anak dan kesehatan tubuh.

Bahan dan alat:

- Pecahan keramik
- Kayu (digunakan untuk membuat pola engklek di atas tanah)

Cara bermain:

- Guru dan anak menggambar pola di atas tanah ataupun di jalan 8 kotak dan setengah lingkaran di bagian atas sendiri. Lalu diberi nomor pada masing kotak.
- Kemudian yang di gambar setengah lingkaran itu diberi nomor sembilan dan dibagian setengah lingkarannya diberi nomor sepuluh.
- Sebelum memulai permainan anak harus melakukan lempar gaco yang terbuat dari pecahan keramik.
- Bagi anak yang melempar dengan tepat pada kotak dan juga yang paling jauh pada nomor di kotaknya. Yang paling dekat akan mendapat urutan bermain pertama dan yang paling jauh mendapat urutan paling akhir.
- Lalu setelah itu, pemain mesti meloncat dari satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki, terserah mau kaki kanan atau kiri yang jadi tumpuannya.
- Setelah gacoknya sudah mencapai pada nomor sembilan, maka si pemain harus mengambilnya dengan cara menghadap ke belakang dan berjongkok, tangan kita gak boleh sampai menyentuh garis kotak, kalau sampai menyentuh garis kotak maka pemain tersebut gagal

- dan harus diganti pemain lainnya. Sebelumnya bertepuk tangan 3 kali, barulah mengambil gacoknya dengan menghadap ke belakang.
- Kemudian yang terakhir jika si pemain sudah melempar gacoknya ke nomor sepuluh dan berhasil mengambilnya dengan cara yang disebutkan tadi, maka pemain tersebut berhak mendapat bintang.
 - Yang perlu diperhatikan pada saat pemain akan mengambil gacoannya di tempat nomor sepuluh maka ia harus melompat dari nomor delapan ke nomor sepuluh, jadi nomor sembilan harus dilewati, tidak boleh menginjaknya. Disinilah anak-anak sering melakukan kesalahan dengan menginjak garis. Sebenarnya sih ini juga berlaku untuk gacoan yang dilempar ke nomor-nomor tertentu. Tempat-tempat yang ada gacoan si pemilik tidak boleh diinjak, harus dilewati. Dan juga pemain tidak diperbolehkan menginjak gacok lawan.



Gambar 20. Permainan Engklek

14. Permainan Galah Asin

Permainan galah asin bertujuan untuk merangsang kemampuan dalam mengatur strategi dan kecepatan dalam melewati dan menangkap.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Bagilah anak menjadi 2 kelompok, yang terdiri dari bertugas menjaga dan bermain. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- Kelompok yang menjaga akan menghalau laju kelompok lawan agar tidak bisa lolos, dan jika tersentuh maka akan berganti tugas.

- Petugas jaga yang ada diposisi paling depan dapat berlari mengikuti garis vertikal yang ada ditengah lapangan.
- Pemain akan bolak balik, dan menggocek petugas jika lolos maka akan mendapatkan poin.
- Pemenang adalah kelompok yang memiliki poin banyak.



Sumber : www.dnindaahsaniblogspot.co.id

Gambar 21. Permainan Galah Asin

15. Permainan Pecah Piring

Permainan pecah piring bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam ketepatan melempar dan kecepatan berlari.

Bahan dan alat:

- Bola yang terbuat dari kertas
- Pecahan genting

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, guru membagi anak menjadi 2 tim. Setiap kelompok terdiri \pm 5 pemain.
- Kemudian guru meminta tim untuk menyusun pecahan genting sebanyak 7-10 pecahan, yang akan digunakan dalam permainan nanti.
- Tim pertama bertugas sebagai penyusun pecahan genting dan tim kedua bertugas sebagai penghancur genting dengan cara melempar bola kasti.

- Permainan berawal dari tim penghancur genting melemparkan bolanya kearah susunan genting dengan cara digelinding.
- Jika susunan genting hancur maka tim penyusun bertugas menyusun kembali genting, sambil menghindari bola yang terus dilemparkan ke arahnya.
- Jika pemain terkena bola maka gugur dan jika pemain dari tim penghancur tidak mengenai sasaran genting maka akan gugur juga.
- Permainan berakhir jika susunan genting kembali tersusun atau pemain yang berada di satu tim gugur semua.
- Setelah itu tugas kelompok ditukar atau bergantian.



Gambar 22. Permainan Pecah Piring

D. PERMAINAN DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK MOTORIK HALUS AUD

1. Permainan Meronce Manik-Manik

Permainan meronce manik-manik bertujuan untuk merangsang kecerdasan motorik halus melalui kegiatan meronce.

Bahan dan alat:

- Senar/benang
- Jarum
- Manik-manik 3-6 warna
- Manik-manik 300 butir

Cara bermain:

- Guru membagi anak menjadi 6 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 2 orang.
- Kemudian minta setiap kelompok duduk berhadap-hadapan.
- Lalu guru memberikan 1 mangkok yang berisi 50 butir manik-manik. Dan 2 buah senar/benang.
- Selanjutnya, beri aba-aba kepada setiap orang yang ada dalam kelompok agar masing-masing memegang ujung utas senar.
- Guru mengatakan “cari warna kuning” kemudian semua anak mencari manik-manik berwarna kuning dan memasukkan ke senar.
- Selanjutnya guru mengatakan “cari warna hitam”, kemudian semua anak mencari berwarna manik-manik hitam dan memasukkan ke senar.
- Lalu guru mengatakan “cari warna apa saja”, anak-anak bebas memilih warna dan meroncena dengan senar atau benang.
- Kemudian guru mengatakan kembali “cari warna apa saja”. Dan beri anak semangat dengan membuat hitungan 1 hingga 50. Kemudian hentikan kegiatan.
- Minta anak untuk mengikat ujung senar atau benang mereka masing-masing, jika anak mengalami kesulitan, maka bantu mereka dalam mengikatnya.
- Diakhir permainan, pajangkan di dinding kelas hasil kerja meronce para anak dalam sebuah bingkai yang dibuat sendiri.
- Dengan demikian, anak-anak dapat melihat roncean milik siapa yang paling panjang dan bagus.

2. Permainan Merobek Kertas

Permainan merobek kertas bertujuan untuk merangsang keterampilan anak dalam menggunkan jari tangan, kecepatan serta ketahanan dalam menulis.

Bahan dan alat:

- Kertas HVS/A4/Koran bekas
- 12 botol aqua berukuran sedang

Cara bermain:

- Guru memberikan setiap anak 1 botol aqua dan 5 lembar kertas A4.
- Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan prosedur permainan yang akan dimainkan.
- Beri aba-aba kepada setiap anak untuk memegang kertas.
- Kemudian guru menyetelkan lagu anak-anak. Begitu lagu di setel, anak-anak mulai merobek kertas mereka kecil-kecil.
- Hentikan musik di tengah lagu, dan anak-anak berada dalam posisi diam seperti patung. Gunakan waktu untuk memeriksa hasil robekan mereka.
- Hidupkan kembali musik, dan begitu lagu selesai kegiatan merobek kertas dihentikan.
- Kemudian guru menyetelkan lagu kembali, dan anak-anak mulai memasukkan robekan kertas ke dalam botol aqua.
- Lalu hentikan musik di tengah lagu dan anak-anak berada dalam posisi diam. Gunakan waktu untuk melihat hasil kerja anak.
- Hidupkan kembali musik, dan begitu lagu selesai kegiatan memasukkan robekan kertas ke aqua selesai.
- Akhiri permainan dengan memberikan kesempatan anak-anak untuk melihat aqua siapa yang paling banyak isinya.

3. Permainan Mengambil dengan Sumpit

Permainan mengambil dengan penjepit bertujuan untuk merangsang pengembangan motorik halus anak.

Bahan dan alat:

- Karton 1 x 7 cm, dilipat 2 membentuk penjepit
- Klip kertas warna-warna ukuran kecil
- Kertas HVS

Cara bermain:

- Guru membagi anak menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 anak.

- Kemudian, guru letakkan klip-klip di tengah-tengah meja tiap-tiap kelompok.
- Lalu guru memberikan kertas karton ukuran 1 x 7 cm dan kertas HVS setengah kwarto pada semua anak.
- Guru memberi contoh kepada anak untuk melipat kertas sehingga dapat digunakan sebagai penjepit.
- Selanjutnya, berilah kesempatan pada mereka untuk mencoba mengambil klip dengan kertas.
- Guru memberikan aba-aba dengan mengatakan “mulai!”, semua anak, dalam posisi duduk, berlomba memindahkan klip dari tengah meja ke kertas beri waktu dalam 10 hitungan lambat, lalu “Stop!”, semua anak berhenti.
- Ajak anak-anak menghitung jumlah klip yang berhasil dipindahkan. Klip siapakah yang paling banyak?
- Ulangi permainan, kali ini dalam posisi berdiri di sisi meja. Beri aba-aba, “mulai!”, anak-anak mulai memindahkan klip dari tengah meja ke kertas masing-masing, dan hitung sampai 10 (hitungan lambat), dan “Stop!”, semua anak berhenti.
- Ajak anak-anak menghitung jumlah klip yang berhasil dipindahkan. Klip siapakah yang paling banyak?
- Ulangi permainan, pindahkan klip di lantai. Beri aba-aba, “mulai!” dan anak dalam posisi berjongkok memindahkan klip di tengah kelompok ke kertas mereka masing-masing. Hitung sampai 10 (hitungan lambat), lalu “Stop!”, anak-anak berhenti.
- Ajak anak-anak menghitung jumlah klip yang berhasil diindahkan. Klip siapakah yang paling banyak?
- Akhiri permainan dengan menggerak-gerakkan jari tangan, mengepal dan membuka, sambil berhitung, “1 kepal...2 buka, 3 kepal...4 buka, ..., 9 kepal....10 buka”.

4. Permainan Jahit Julur

Permainan jahit julur bertujuan untuk merangsang kecekatan dan kelenturan gerak motorik halus anak.

Bahan dan alat:

- Kertas manila bewarna 40 x 20
- Pelubang kertas
- Jarum besar
- Benang

Cara bermain:

- Lipat kertas menjadi ukuran 20 x 20 cm, dan lubangi sisi kanan, kiri dan bawah dengan pelubang. Biarkan bagian atas tidak berlubang.
- Berikan kertas jarum yang telah dimasuki benang nilon pada semua anak.
- Demonstrasikan bagaimana cara menjelujur dengan jarum dan benang nilon.
- Bantu anak-anak menautkan kertas dengan jahit jelujur tersebut jika mereka mengalami kesulitan.
- Jika sudah, talikan sisi luar, kanan dan kiri dengan satu tali dan sisi dalam kanan dan kiri.

5. Permainan Jaring Laba-Laba

Permainan jaring laba-laba bertujuan untuk merangsang koordinasi motorik halus anak.

Bahan dan alat:

- Rol berukuran 30 cm
- Kulit jeruk manis

Cara bermain:

- Guru menyusun tempat duduk anak seperti angka “U”, lalu guru berada di depan anak atau di ujung “U”
- Kemudian guru memberikan setiap anak 1 buah rol dan beberapa kulit jeruk manis.
- Kemudian permainan dimulai dengan cara guru memberikan contoh terlebih dahulu cara pembuatan jaring laba-laba kepada anak.
- Setelah semua anak mengerti, guru harus tetap memandu mereka.

- Pertama-tama. Minta anak untuk memeras kulit jeruk di atas rol yaitu bagian atas. (perhatikan anak yang mengalami kesulitan jangan diabaikan)
- Setelah itu, guru mengatakan “angkat rol yang telah terkena getah kulit jeruk dan pukulkan 10 kali di telapak tangan (pastikan semua anak melakukannya)
- Kemudian, setelah jaring terlihat. guru jangan mengatakan apapun.
- Biarkan anak yang mengatakan “Bu Guru ada jaring laba-laba di tangan saya”. Kemudian guru mengatakan” pukulkan lagi!” agar jaringnya semangkin banyak.
- Setelah itu minta anak menggulungkan jaring-jaring tersebut di sebuah lidi.
- Jawablah jika mereka mengajukan pertanyaan tentang kehidupan laba-laba.

6. Permainan Adonan

Permainan adonan bertujuan untuk melatih motorik halus anak dan mengembangkan daya imajinasi sesuai dengan usia anak.

Bahan dan alat:

- 9 cangkir tepung terigu
- 3 cangkir garam
- 3 cangkir air + pewarna
- $\frac{1}{4}$ cangkir minyak kelapa (3 takaran)
- 1 tikar
- 3 buah talam

Cara bermain:

- Sebelum memulai permainan bagi anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 4 orang, kemudian bawa anak ke luar kelas/halaman sekolah.
- Kemudian kembang tikar di halaman, dan minta untuk setiap kelompok duduk membuat lingkaran bersama kelompoknya.

- Lalu guru memberikan setiap kelompok talam dan tepung terigu sebanyak 3 cangkir, 1 cangkir garam, 1 cangkir air, pewarna, dan $\frac{1}{4}$ cangkir minyak kelapa.
- Kemudian, guru mengatakan “campur tepung dan garam, tambahkan secara perlahan-lahan air dan minyak lalu aduk perlahan-lahan dengan tangan sampai terbentuk menjadi adonan.
- Lalu guru memutar lagu anak-anak dan setiap kelompokpun memulai mengadon tepung.
- Sambil mengadon guru terus memberikan stimulasi berupa kata-kata” Ayoo anak-anak....terus adon tepungnya” (sambil berjalan melihat kinerja setiap kelompok).
- Setelah adonan mereka hampir selesai, guru menghentikan lagu. Dan mengatakan “Hayooo...adonan siapa yang sudah merata??” “Hayoo..adon terus (sambil bertepuk tangan).
- Kemudian guru melakukan hitungan 1-10 dengan hitungan lambat.
- Setelah hitungan berakhir, setiap kelompok berhenti mengadon.
- Guru meminta setiap kelompok untuk membuat sebanyak-banyaknya mainan dengan berbagai bentuk. Misal: ular, orang, dan benda-benda di sekitar anak.
- Diakhir permainan guru meminta anak untuk membawa hasil karyanya ke depan dan memperlihatkan kepada teman-teman yang lain. (berikan tepuk tangan yang meriah untuk hasil karya tersebut).

E. PERMAINAN DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL AUD

1. Permainan Gotong Royong

Permainan gotong royong bertujuan untuk merangsang minat bekerjasama, dan kemauan bertukar pendapat.

Bahan dan alat:

- Meja 4 buah
- Kursi kecil 12 buah

- Mainan bongkar pasang
- 1 Keranjang mainan

Cara bermain:

- Bentuk anak menjadi 3 kelompok. Beri nama kelompok sesuai kesepakatan dengan anak.
- Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu meletakkan secara berantakan yaitu meja, kursi, mainan bongkar pasang dan keranjang di ruangan kelas.
- Kemudian, kelompok pertama diminta untuk melakukan permainan terlebih dahulu.
- Guru memberi aba-aba, "Yok kita rapikan kelasnya agar terlihat indah dan nyaman".
- Lalu guru mulai mengangkat meja dan mengatakan "Aduh beratnya! Aduh beratnya! Yok bersama-sama!".
- Berikan keranjang pada kelompok. Mitalah anak-anak memasukkan alat permainan bongkar pasang bersama-sama.
- Begitu pula dalam menyusun kursi-kursi, minta anak bersama-sama menyusunnya.
- Beri kesempatan anak untuk mengangkatnya atau menyeretnya beramai-amai. Biarkan anak berinisiatif.
- Setelah kelompok satu merapikan ruangan kelas seperti semula, maka giliran kelompok selanjutnya untuk melakukan permainan gotong royong. Begitu seterusnya.
- Kelompok yang kompak dan cepat menyelesaikan tugas adalah kelompok terbaik.
- Diakhir permainan guru dan anak-anak memberikan kesimpulan bahwa dengan saling bekerja sama pekerjaan yang beratpun akan tersa mudah dan cepat terselesaikan.

2. Permainan Membuat Rencana Bersama

Permainan rencana bersama bertujuan untuk merangsang kemampuan untuk bekerjasama serta kemauan untuk berbagi ide.

Bahan dan alat:

- 4 lembar Kertas karton (berwarna putih)
- Pensil

Cara bermain.:

- Sebelum permainan di mulai, maka bagi anak menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 3 orang.
- Berilah setiap kelompok 1 lembar kertas karton dan 2 buah pensil.
- Berilah pancingan “anak-anak”, pernahkah kalian berlibur? Kemana? Apa yang harus kita bawa saat berlibur? Anak-anak umumnya menjawab pernah, mungkin ke kebun binatang, ke rumah nenek, atau pergi ke pantai dan sebagainya.
- Kemudian guru mengatakan lagi “ Nah...anak-anak minggu depan kita akan berlibur ke kebun binatang bersama-sama!”. “Siapa yang mau ikutt...?” (semua anak mengacungkan tangan “Saya Bu Guru!”)
- Berilah kesempatan kepada ke empat kelompok untuk membicarakan sesuatu yang akan di bawa/dipersiapkan pada saat liburan minggu depan.
- Kemudian, setiap kelompok menggambarkan perlengkapan-perengkapan yang akan dibawa berlibur di atas kertas karton yang sudah disediakan oleh guru.
- Guru bertugas mendorong anak untuk mengemukakan pendapatnya. Setelah semua anak selesai menggambar.
- Minta anak untuk menceritakan usul mereka. Biarkan teman-teman yang lain menanggapi usul-usul tersebut, perlu atau tidak. Seperti “membawa payung? Apakah kita perlu membawa payung ke kebun binatang? Mengapa?”
- Setelah semua anak mendapat giliran bercerita. Maka lanjutkan rencana lebih dekat, “Nah anak-anak..., minggu depan kita akan ke kebun binatang. Naik apa kesana? Anak-anak mungkin akan mengusulkan bus, pesawat, sepeda motor, kereta api, atau andong. Minta anak untuk menggambarkan alat transportasi tersebut di kertas masing-masing.

- Lanjutkan, “Nah, sesampainya di kebun binatang, kita akan melihat berbagai binatang. “Apa yang kita lakukan pada binatang tersebut?, “memberinya makan? Memegangnya secara langsung? Memukulnya? atau hanya melihatnya saja? Apa yang harus kita lakukan?” anak-anak mungkin akan menjawab dengan berbagai argumentasi yang berbeda.
- Kemudian guru memberikan pertanyaan kembali “Bolehkan kita mencoret-coret atau mengotori batu/kursi atau dinding yang ada di lingkungan kebun binatang? Mengapa?. Biarkan anak mengeluarkan berbagai argumentasinya.
- Diakhir permainan anak menceritakan secara keseluruhan hasil rencana mereka. Beri kesempatan anak mengulas rencana kelompok lawan.

3. Permainan Ekspresi Wajah

Permainan ekspresi wajah bertujuan untuk merangsang kepekaan empati dan simpati pada orang lain serta mengenali perasaan melalui ekspresi wajah.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Ajaklah anak-anak duduk di lantai, membentuk lingkaran atau U. guru berada di tengah atau diujung U, sehingga semua anak dapat melihat ke guru.
- Mulailah dengan menceritakan kisah pertama. “Ada anak kecil, “Rafa namanya”. Ia bermain bola di halaman rumah yang berdekatan dengan paret kecil tapi agak dalam. Tiba-tiba bolanya jatuh ke paret tersebut dan mulai hanyut secara perlahan-lahan. Oh....bola ku! (“erangnya”), nah anak-anak sedihkan si Rafa? Apakah ia akan menangis atau berteriak?”
- Dorong anak untuk menirukan wajah Rafa yang kehilangan bola. “Ayooo...bagaimana wajah Rafa, coba?, bagaimana sedihnya si Rafa? Bagaimana menangis! Hayoo...siapa bisa?” beri kesempatan anak-anak berekspresi. Anak-anak mungkin akan berpura-pura menangis

sambil berkata-kata atau berpura-pura terisak-isak, dan sebagian yang lain justru tertawa karena melihat tingkah laku teman-temannya.

- Setelah itu pancing anak dengan pengandaian. “jika kalian ada di dekat Rafa, apa yang akan kalian lakukan?” anak-anak akan menjawab, “Menolong” pancing anak untuk berfikir lebih operasional, “bagaimana cara menolong “Rafa” anak-anak umumnya akan membutuhkan waktu untuk berfikir.
- Pancing anak dengan pilihan, “mana yang akan kalian lakukan? Mencari kayu untuk mengambil bola, mencari bantuan orang dewasa atau berteriak agar di dengar orang? Atau menghibur Rafa agar tidak menangis? Atau mengajak Rafa masuk ke rumah?, dan sebagainya. Hargai pendapat anak dengan memberikan perhatian kepada semua jawaban mereka.
- Pancing anak dengan kelanjutan bercerita, “Nah anak-anak, berkat bantuan kalian, bola Rafa dapat diambil. Kalian senang?, Nah jika kalian jadi Rafa, bagaimana perasaan kalian? Senang bukan? Anak-anak umumnya akan menjawab “senang....., biarkan anak-anak membuat ekspresi senang menurut interpretasi mereka masing-masing.
- Akhiri permainan dengan lagu, kemudian ajak anak berdiri, bergaya sambil bergandeng tangan.

4. Permainan Meminta Mainan

Permainan meminta mainan bertujuan untuk merangsang kepekaan melihat perspektif orang lain dan kepekaan simpati.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, berikan anak terlebih dahulu 3 peran yang akan mereka mainkan. Yakni peran sebagai murid yang bernama Nadin dan Dana serta Ibu Guru.
- Dana berperan meminta mainan kepada Nadin. Nadin berpura-pura tidak mau memberi mainan miliknya karena sedang asyik. Kemudian Dana berperan merampas mainan tersebut secara paksa dari Nadin,

lalu Nadin berpura-pura menangis terisak-isak. dan Ibu guru datang berpura-pura menasehati Dana agar tidak merampas mainan milik temannya tetapi mintalah dengan cara yang baik.

- Biarkan anak-anak memilih peran yang diinginkannya, dan mengelompokkan menurut perannya itu, berikan kesempatan anak untuk berunding.
- Persilahkan kelompok 1 untuk memulainya terlebih dahulu. Beri kesempatan mereka berlaga sesuai ekspresi mereka masing-masing. Beri tepuk tangan setelah kelompok 1 selesai. Mempergunakan perannya.
- Beri kesempatan kelompok 2 untuk bermain juga. Apapun hasilnya, berikan tepuk tangan pada mereka.
- Teruskan permainan hingga semua anak yang ingin bermain mendapat giliran.

5. Permainan Kancil dan Kura-kura

Permainan kancil dan kura-kura bertujuan untuk merangsang kemampuan memahami perasaan orang lain.

Bahan dan alat:

- Balok pacang 3 warna (merah, kuning, hijau)

Cara bermain:

- Buatlah ilustrasi kejadian yang menimpa kancil. Cerita bahwa “kancil mengadu kecepatan dengan kura-kura. Mereka berusaha lari sekencang-kencangnya.
- Tiba-tiba, si Kancil yang merasa bangga dengan dirinya dan meremehkan kemampuan kura-kura yang memiliki jalan sangat lambat, ia pun mulai berfikir dan berbicara dengan dirinya sendiri “Aku istirahat dulu sebentar di bawah pohon ini”, “ nanti jika kura-kura terlihat dari kejauhan aku akan berlari kembali”. Ternyata si Kancil tertidur pulas karena keletihan berlari dan tidak menyadari bahwa si Kura-kura telah melewatinya. Akhirnya si Kura-kuralah yang memenangkan lomba lari tersebut.
- Tanyakan kepada anak-anak “Bagaimana kira-kira perasaan kancil?, sedih, marah atau kesal?”.

- Jika anak menjawab, “sedih”, suruh ia memasukkan balok kuning ke tiang pancang. Jika “marah” berarti warna merah dan jika “kesal” berarti berwarna hijau.
- Ajak anak melihat balok mana yang paling tinggi dan yang paling rendah.
- Lanjutkan, “lalu apa yang sebaiknya dilakukan kancil, anak-anak? menangis karena kalah, marah kepada kura-kura atau menyesali diri
- Persilahkan anak mengambil warna kuning jika memilih menangis, warna merah jika memilih marah dan warna hijau jika memilih menyesali diri.
- Ajak anak-anak melihat balok warna apa yang paling banyak dipilih? Bahas bersama anak.
- Lanjutkan, Si Kancil memiliki lari yang begitu cepat dan berusaha semaksimal mungkin untuk berlari, tetapi karena ia berniat untuk beristirahat sebentar dan ternyata tertidur pulas di bawah pohon. Dan akhirnya ia tidak jadi pemenang. Bagaimana ya kira-kira perasaan si kura-kura? Senang, merasa lucu, atau kasihan kepada kancil?”.
- Persilahkan anak mengambil warna kuning jika ia memilih “senang”, warna merah jika ia memilih “merasa lucu”, dan hijau jika memilih “kasihan pada kancil”.
- Ajak anak-anak melihat balok mana yang paling tinggi dan paling rendah.
- Akhiri cerita dengan kejutan. Tiba-tiba ular melihat kancil tertidur pulas di bawah pohon, kemudian membangunkannya. Perlombaan larian di ulang.

6. Permainan Pasanganku

Permainan pasanganku bertujuan untuk merangsang kepekaan empati anak dan minat anak untuk peduli terhadap sesama.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, jelaskan kepada anak tentang prosedur permainan yang akan mereka mainkan terlebih dahulu .
- Kemudian, intruksikan kepada anak-anak untuk memilih pasangan mereka masing-masing.
- Lalu guru mendemonstrasikan “tari salah” dan “tari benar”.
- Minta anak untuk saling menanyakan nama anggota keluarga dan kesenangan masing-masing.
- Bawalah anak-anak ke halaman sekolah. Intruksikan mereka agar berbaris saling berhadapan dengan pasangannya masing-masing.
- Mulai permainan dengan tarian “benar” oleh kelompok kanan lalu tarian “salah” oleh kelompok kiri.
- Beri tanda selesai mulailah bertanya pada kelompok kanan, “minuman apakah yang paling disukai pasanganmu?”.
- Anak kelompok kanan menjawab secara urut, dari depan hingga belakang.
- Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul”, dan jika jawaban salah, pasangan akan merespon dengan “tarian salah”.
- Ajukan pertanyaan yang sama pada kelompok kiri. Persilahkan mereka menjawab secara urut.
- Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul” dan jika jawaban salah, pasangan akan merespons dengan tarian “salah”.
- Selanjutnya mulailah lagi dengan bertanya pada kelompok kanan, “mainan apakah yang paling disukai pasanganmu?”.
- Anak kelompok kanan menjawab secara urut, dari depan hingga belakang.
- Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul”, dan jika jawaban salah, pasangan akan merespon dengan “tarian salah”.
- Ajukan pertanyaan yang sama pada kelompok kiri. Persilahkan mereka menjawab secara urut.

- Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul” dan jika jawaban salah, pasangan akan merespons dengan tarian “salah”.
- Selanjutnya ajukan pertanyaan pada kelompok kanan, “warna apakah yang paling disukai pasanganmu?”.
- Anak kelompok kanan menjawab secara urut, dari depan hingga belakang.
- Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul”, dan jika jawaban salah, pasangan akan merespon dengan “tarian salah”.
- Ajukan pertanyaan yang sama pada kelompok kiri. Persilahkan mereka menjawab secara urut.
- Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul” dan jika jawaban salah, pasangan akan merespons dengan tarian “salah”.
- Kemudian, ajukan pertanyaan terakhir kepada kelompok kanan tentang, “lagu apakah yang paling disukai pasanganmu?”.
- Anak kelompok kanan menjawab secara urut, dari depan hingga belakang.
- Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul”, dan jika jawaban salah, pasangan akan merespon dengan “tarian salah”.
- Ajukan pertanyaan yang sama pada kelompok kiri. Persilahkan mereka menjawab secara urut.
- Jika jawaban betul, pasangan akan merespons dengan tarian “betul” dan jika jawaban salah, pasangan akan merespons dengan tarian “salah”.
- Diakhir permainan tentukan pasangan mana yang paling serasi. Pasangan serasi adalah pasangan yang paling banyak menjawab betul satu sama lain.

7. Permainan Cita-citaku

Permainan cita-citaku bertujuan untuk merangsang kemampuan memotivasi diri dan minat anak terhadap profesi (cita-cita)

Alat dan bahan :

- Koin-koin 4 warna (merah, biru, hijau, dan kuning) masing-masing 5 buah.

Cara Bermain :

- Bawa anak ke luar kelas yaitu di halaman sekolah.
- Gambar sebuah kotak (E) dilantai atau di halaman ukuran 50x50 cm. Gambar 4 kotak lain, 1 di sebelah Utara (A), 1 disebelah Timur (B) dan 1 di sebelah Selatan (C), dan 1 disebelah Barat (D), ukuran 50x50 cm masing-masing berjarak 2 meter dari kotak A
- Persilahkan 4 anak menempati kotak B,C, D, DAN E.
- Lalu tanyakan kepada masing-masing anak, “kalau Besar mau jadi apa?” (anak mungkin akan menjawab Huluk, dokter, polisi, pembalap, pilot, guru, tentara. (biarkan anak mengemukakan cita-citanya)
- Lalu guru mengatakan “Wahh....Cita-citanya bagus ya....,
- Sekarang bayangkan seakan-akan cita-cita itu ada pada kotak depan kalian.
- Ayok kita capai cita-cita itu. dengan memberikan aba-aba “Kalian lemparkan koin ke kotak cita-cita itu (kotak E). Ya, mulai!”
- Anak-anak lain dan guru memberi hitungan setiap kali koin dilempar, 1...ya! 2...ya, dan seterusnya.
- Lihat bersama-sama, berapa koin A yang masuk. Katakan, misalnya, “kakak Siren ingin jadi polwan. Kak siren akan berhasil menggapainya kalau terus berdoa dan berusaha. Tadi koin pertama tidak masuk, tetapi koi ke-3 masuk. Nah, cita-cita kak siren akan tercapai kalau terus berusaha seperti lempar koin ini”
- Lanjutkan dengan koin B. Beri apresiasi dan dorongan agar anak selalu berusaha meraih apa yang mereka inginkan.

- Tetapi berikan lagi kesempatan bagi anak yang gagal memasukkan koin untuk mengulang melempar. Usahakan semua anak berhasil memasukkan koin ke dalam kotak.
- Lanjutkan permainan hingga semua anak memperoleh kesempatan melempar koin.

8. Permainan Siapa Aku

Permainan siapa aku bertujuan untuk merangsang kemampuan mengenali sifat diri dan dapat menerima ciri fisik diri.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Ceritakan kepada anak, 5 sifat baik (rajin bekerja, suka menolong, berani, tidak suka jajan sembarangan, tidak mudah marah) dan 5 sifat kurang baik (mudah marah, suka jajan sembarangan, penakut, tidak suka menolong dan pemalas/manja). Beri ilustrasi untuk masing-masing sifat tersebut. Setelah itu, buat 5 lingkaran besar untuk sifat baik dan sifat buruk. Setiap anak mempertimbangkan sifat baik dan buruk yang manakah yang mereka miliki.
- Semua anak saling bergandengan tangan membentuk lingkaran besar. Guru berada di tengah, dan bercerita tentang 5 bersaudara yang mempunyai sifat baik. Mereka adalah si rajin, si sabar, si hemat, si berani, dan si baik hati. Berilah ilustrasi secara lebih detil mengenai sifat-sifat mereka.
- Tanyakan kepada anak, “siapakah yang suka bekerja membantu orang tua seperti “Si Rajin?” persilahkan anak-anak yang merasa seperti si sabar yang membentuk lingkaran.
- Tanyakan juga kepada anak siapa yang memiliki sifat seperti Si Hemat, si Sabar, si berani, si Baik Hati. Biarkan mereka membentuk kelompok sesuai sifat itu.
- Lanjutkan cerita, “Anak-anak, Bapak dan Ibu 5 bersaudara akan pergi bekerja. Nah, kalau kamu jadi mereka, apakah yang akan kamu lakukan?”.

- Berilah waktu pada anak-anak untuk “berunding” dengan kelompoknya sendiri-sendiri, tindakan apa yang akan mereka lakukan (sebagai tokoh)
- Tanyakan kepada kelompok rajin, “Nah, kamu si Rajin, apakah yang akan kamu lakukan?” Apa pun jawaban anak, berikan apresiasi.
- Tanyakan juga kepada kelompok hemat, kelompok sabar, kelompok berani, dan kelompok baik hati apakah yang akan mereka lakukan. Dorong anak untuk memperoleh kesempatan.
- Ajak anak-anak kembali membentuk lingkaran besar. Buatlah ilustrasi cerita tentang 5 bersaudara yang memiliki sifat kurang baik. Mereka adalah si malas, si marah, si boros, si kikir, dan si sombong. Berilah deskripsi pada masing-masing sifat-sifat tokoh itu.
- Tanyakan kepada anak-anak, ‘Siapakah yang tidak suka membantu ibu seperti si Malas? Atau suka marah-marah seperti si Marah? Atau suka jajan seperti si Boros, atau tidak suka berbagi seperti si Kikir, atau suka pamer dan menyombongkan diri seperti si Sombong? Berilah waktu pada anak untuk berfikir dan menentukan apakah mereka memiliki sifat itu.

9. Permainan yang Kusuka dan Dia Suka

Permainan yang kusuka dan dia suka bertujuan untuk mengembangkan keberanian menunjukkan sikap dan merangsang kepekaan mengenai diri sendiri.

Bahan dan alat:

- Kertas asturo berwarna kuning dan biru muda 4 x 4 cm
- Spidol warna hitam

Cara bermain:

- Berilah setiap anak 1 kertas kuning, 1 kertas biru, dan 1 spidol. Bimbing anak untuk menuliskan huruf depan nama makanan yang disukai pada kertas kuning, dan minuman yang disukai pada kertas biru muda. Misal M (mie) dan S (susu) dan anak lain N (nagert) dan T (teh)

- Mintalah anak menukarkan hurufnya pada lawan kelompok dan memberitahukan apa arti huruf itu.
- Tanyakan pada anak 1 kelompok 1, “minuman apa yang kalian suka?”, anak menjawab, “Aku suka minum teh, temanku suka susu”.
- Tanyakan pada anak 1 kelompok 2, “makanan apa yang kalian suka?” anak menjawab, “Aku suka makan nagert, temanku suka mie”.
- Lanjutkan permainan hingga semua anak menyatakan apa yang disukainya dan disukai teman pasangannya.
- Akhiri permainan dengan pernyataan, “Woowww....ternyata, apa yang kita suka belum tentu disukai oleh teman kita yang lain?”.
- Berilah respons terhadap pertanyaan dan pendapat yang dikemukakan oleh anak.

10. Permainan Senyum Dulu

Permainan senyum dulu bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengenali perasaan sendiri, kemampuan memotivasi diri secara positif serta keberanian menyatakan sikap.

Bahan dan alat:

- Kertas putih
- Kertas bergambar
- Lem

Cara bermain:

- Sebelum bermain, ceritakanlah tentang dua anak yaitu kakak beradik yang memiliki karakter yang berbeda. Sang kakak (Muhayati) tidak pernah tersenyum dan sang adik (Arfani) selalu tersenyum. Setiap bertemu orang, Arfani selalu tersenyum. Orang-orang jadi suka pada Arfani, setelah itu ajaklah anak-anak bermain.
- Mintalah 1 orang menjadi Muhayati dan 1 orang menjadi Arfani. Anak yang lain berperan sebagai orang-orang yang sedang bermain di lapangan.

- Beri aba-aba untuk mulai. Muhayati berjalan melewati teman-temannya dengan muka masam, hanya melihat tidak menyapa. Perhatikan apa yang terjadi.
- Persilahkan Arfani untuk ganti berjalan menyapa, “Hai teman (menyebut nama)” setiap teman yang didekati sambil tersenyum. Perhatikan apakah apa yang terjadi pada anak-anak dan tokoh Arfani.
- Pancing anak untuk mengemukakan bagaimana perasaan mereka ketika melihat Muhayati, dan bagaimana perasaan mereka ketika melihat Arfani.
- Setelah selesai, minta anak untuk memilih teman pasangannya.
- Kemudian berikan kertas gambar, lem, dan 7 kertas bergambar wajah tersenyum dan 7 kertas bergambar wajah cemberut pada masing-masing pasangan.
- Ajukan pertanyaan pada semua anak, “Bagaimanakah wajahmu setelah bermain, tadi? Tersenyum senang atau cemberut dan tidak senang?”
- Beri kesempatan anak untuk berbicara dengan pasangannya.
- Apabila jawaban keduanya adalah tersenyum, maka mereka mengelem gambar tersenyum, jika cemberut maka gambar cemberut yang di lem, jika masing-masing memiliki jawaban yang berbeda, maka kedua gambar di lem berdekatan.
- Ajukan pertanyaan-pertanyaan berikut, dan biarkan anak-anak menentukan jawabannya melalui gambar.
 - a) Saat bangun pagi, kakak/abang tersenyum atau cemberut?
 - b) Kalau disuruh mandi, kakak/abang tersenyum atau cemberut?
 - c) Kalau harus makan sendiri, kakak/abang tersenyum atau cemberut?
 - d) Kalau pergi ke sekolah, kakak/abang tersenyum atau cemberut?
 - e) Kalau bertemu teman di TK, kakak/abang tersenyum atau cemberut.
 - f) Kalau bertemu guru di TK, kakak/abang tersenyum atau cemberut?
 - g) Kalau berbagi makanan dengan teman, kakak/abang tersenyum atau cemberut?
 - h) Kalau dilarang bermain oleh Ibu, tersenyum atau cemberut?
 - i) Kalau mau tidur, kakak/abang tersenyum atau cemberut?
 - j) Kalau disuruh ngaji, kakak/abang tersenyum atau cemberut?

- k) Kalau di suruh sholat, kakak/abang tersenyum atau cemberut?
- Setelah selesai, ajak anak untuk mengkomunikasikan pilihannya, dan bicarakan bersama-sama dengan mereka. Dorong anak untuk menyampaikan mengapa mereka bersedih (cemberut) dan mengapa mereka tetap senang (tersenyum).

11. Permainan Suara Sedih Suara Senang

Permainan suara sedih suara senang bertujuan untuk merangsang kemampuan mengidentifikasi perasaan dan suasana hati sendiri dan keberanian menyatakan perasaan melalui media suara.

Bahan dan alat:

- Boneka tangan

Cara bermain:

- Bercerita kepada anak mengenai dua tokoh yang sedang bertekateki, "Bintang", kalau nenek bertemu aku, lalu berkata, "Oh cucuku" (dengan nada riang), nenekku sedih atau senang?"
- Tokoh bulan menjawab dengan melibatkan anak-anak, "kayaknya senang ya Teman-teman? Itu kan suara senang!". Biarkan anak memberikan penguatan.
- Tokoh bintang menyahut, "Ah, pintar kamu, Bulan. Teman-teman juga pintar, lalu kalau suara sedih, bagaimana?"
- Tokoh Bulan menjawab, "Aduh cucuku jangan jangan hujan-hujan!" (nada marah). Biarkan anak-anak tertawa.
- Tokoh Bintang menyela, "Lho, itukan suara marah, bukan suara sedih. Ya kan teman-teman? Coba siapa yang mau membantu?" (tunjukkan satu anak jika tidak ada suka relawan).
- Tanggapi dengan baik setiap usaha anak melalui tokoh, misal, "He... he...mas Ari pintar. Sudah suara. Sudah seperti suara sedih! Ya kan, Tang?"
- Teruslah membuat teka-teki suara tersebut dan libatkan anak melalui tokoh. Usahakan jangan keluar dari tokoh hingga permainan selesai. (Musfiroh, 2008)

12. Permainan Tebak Wajah

Permainan tebak wajah bertujuan untuk merangsang kemampuan mengenali ekspresi wajah dan merangsang kemampuan mengekspresikan suasana hati melalui ekspresi wajah.

Bahan dan alat:

- Gambar dalam berbagai ekspresi, minimal ukuran 20 x 20 cm, dengan kotak kosong di bawahnya.
- Kartu kata ukuran 6 x 10 cm tertulis tersenyum, takut, heran, tertawa, marah, berpikir, kecewa, menangis, masing-masing sejumlah kelompok.

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, dengan menggunakan kartu kata, kenalkan makna kata-kata tentang perasaan tersebut kepada anak. Gali pengalaman anak-anak tentang perasaan-perasaan itu, lalu jelaskan aturan permainan dan lakukan permainan secara berkelompok.
- Bentuk anak menjadi beberapa kelompok, 1 kelompok terdiri dari 4 atau 8 anak. Bagikan kartu kata dan lem pada semua kelompok.
- Beri kesempatan kelompok untuk membagi kartu tersebut sehingga semua anak memperoleh bagian.
- Tempelkan gambar di papan tulis. Biarkan anak mencermati gambar-gambar tersebut, untuk kemudian membicarakan bersama kata yang mana yang sesuai untuk masing-masing gambar.
- Beri aba-aba agar semua anak siap dalam barisan. (jarak barisan 2 meter dari papan tulis). Hitung “1,2,3, ya!”, anak pertama tiap kelompok berdiri. Dengan iringan tepuk tangan teman-temannya, masing-masing anak berjalan (boleh juga sambil berjoged) menuju gambar yang sesuai dengan kartu kata yang dibawanya, lalu menempelkannya sesuai nomor.
- Setelah selesai, beri aba-aba agar anak kedua masing-masing kelompok siap. Hitung, “1,2,3, ya!”, anak kedua berjalan menuju gambar dan menempelkan kartu kata pada gambar dan sesuai nomor kelompoknya.
- Lanjutkan permainan hingga semua kartu kata telah ditempel di bawah gambar. (ingatkan jika anak menempel kartu kata bukan nomor yang sesuai dengan nomor kelompoknya di bawah gambar).

- Ajaklah anak-anak melihat kesesuaian kartu kata dengan gambar. Lihat, kelompok mana yang paling berhasil menempelkan artu kata (tepat dan banyak)
- Akhiri permainan dengan “sesi pura-pura”. Beri aba-aba, “gambar A, wajah marah! Siap!” Semua anak pura-pura menunjukkan ekspresi marah.
- Setelah itu, beri aba-aba, “gambar B, wajah menangis. Siap!”, Semua!”, Semua anak pura-pura menangis.
- Teruskan permainan hingga semua gambar dalam gambar ditirukan anak. (Musfiroh, 2008)

F. PERMAINAN DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK AGAMA AUD

1. Permainan Mau Tambah

Permainan mau tambah bertujuan untuk merangsang anak agar berfikir dan merasakan keterkecukupan serta merenungkan keberadaan sesuatu yang disukai.

Bahan dan alat:-

Cara bermain:

- Ajak anak-anak berdiri sambil bergandengan tangan membentuk lingkaran.
- Tanyakan pada anak, “Saat ini, makanan apa yang disukai? Anak-anak mungkin akan menjawab, “Permen, coklat, sosis, buah dsb.
- Lanjutkan, “Jika Ibu beri apa yang kalian mau, satu saja mau?” anak-anak menjawab, “Mau.....mau!”.
- Lanjutkan, “Kalau diberi 5 , mau tidak?” anak-anak menjawab, “Mau...mau!” tanyakan lebih lanjut. “untuk apa saja 5 itu? Masa makan sebanyak itu? Apa bisa habis?” (biarkan anak-anak menjawab dengan argumentasi mereka, jangan dicela).
- Lanjutkan, “Kalau ditambah 10 lagi mau?” sebagian anak akan menjawab, “Mau!”, sebagian lagi akan menjawab, “Tidak mau!” Lanjutkan, “Untuk

apa makanan sebanyak itu?” dorong anak untuk mengemukakan gagasannya.

- Lanjutkan, “Sekarang, kalia punya banyak sekali makanan. Lemari tidk cukup untuk menyimpan makanan tersebut, mau tambah lagi?” Anak-anak umumnya akan menjawab “Tidak” Lanjutkan, “Rumah penuh makanan! “Kalau tidak dimakan nanti busuk lho! Bagaimana ini?”.
- Lanjutkan, “Kamu tertimbun barang, bukan?” Pilih diberi sedikit atau banyak?’ Anak-anak mungkin akan menjawab “Sedikit saja!” Tanyakan, Mengapa sedikit?” Motivasi anak mengemukakan alasan.
- Akhiri permainan dengan mengulas singkat, “Wah, ternyata bingung juga punya banyak makanan, ya. Perut tidak muat, tidak dimakan nanti makanannya jadi busuk. Kita malah tertimbun, ya? kalau sedikit cukup, ya sudah” Biarkan anak menanggapi jika mereka menginginkannya.
- Kemudian guru memberikan penjelasan beserta contoh tentang kerugian menjadi orang yang serakah dan orang yang dermawan dalam Islam.

2. Permainan Sains

Permainan sains bertujuan untuk merangsang pengetahuan anak bahwa Tuhan itu ada dan anak menemukan bukti bahwa Tuhan memang ada sehingga iman yang dimiliki anak semakin kuat.

Bahan dan alat:

- Air
- Gula Pasir
- Gelas
- Sendok

Cara bermain:

- Ambillah segelas air dan sesendok gula.
- Masukkan gula ke dalam air, lalu aduk hingga gula pasir tersebut larut.

- Ajaklah anak untuk melihat proses yang terjadi pada air dan gula tersebut.
 - Apakah gula pasir tetap ada dalam air yang terdapat di gelas tersebut?
 - Bagaimana ia bisa yakin bahwa gula masih ada dalam gelas padahal secara fisik sudah tidak ada lagi?

(arahkan agar anak bisa menjawab bahwa bukti gula pasir masih ada di dalam gelas tersebut adalah dengan merasakan manisnya air itu)

- Jika anak sudah memberi jawabannya, guru menjelaskan dengan menganalogikan simulasi tersebut dengan wujud atau keberadaan Tuhan.

Contoh:

Tuhan itu memang gaib atau tidak bisa dilihat wujudnya, namun kita bisa melihat dan merasakan keberadaan-Nya melalui segala ciptaan-Nya. Hal ini sama dengan peristiwa larutnya gula dalam air. Meskipun gula tersebut sudah tidak bisa dilihat lagi, keberadaan gula itu tetap bisa dirasakan dengan mencicipinya hingga terasa manisnya air tersebut.

- Setelah anak mendengarkan penjelasan tersebut, ajak anak untuk memikirkan dan menyebutkan suatu benda yang tidak bisa dilihat tapi bisa dirasakan, misalnya angin, udara, akal, arus listrik, dan gaya gravitasi.

3. Permainan cerita Islami

Permainan cerita Islami bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam mengenal para tokoh dan sejarah Islam serta menambah keimanan anak.

Bahan dan alat:

- Buku cerita bergambar kisah-kisah teladan dalam Islam

Cara bermain:

- Guru mengajak anak ke halaman sekolah, kemudian membentangi tikar dan mengintruksikan mereka agar duduk sholeh/shaleha terlebih dahulu.

- Setelah anak duduk dengan rapi. Maka guru mulai membacakan cerita.
- Perilaku dan karakter tokoh yang ada dalam cerita, bukan hanya dibacakan oleh guru saja. Ketika dua orang tokoh sedang berbicara maka guru menghentikan cerita sejenak dan meminta 2 orang anak untuk mempraktekkannya. (pilihlah anak yang percaya diri, agar cerita dapat dilanjutkan kembali)
- Kemudian guru melanjutkan cerita kembali dan apabila ada cerita yang dapat diperankan anak, maka guru harus menghentikan cerita dan meminta anak untuk mempraktekkannya lagi. Kegiatan ini agar menarik perhatian anak dalam mendengarkan dan membuat suasana semakin ceria dengan tawa.
- Begitu seterusnya sampai cerita selesai dibacakan.
- Pada akhir permainan lontarkan beberapa pertanyaan untuk dijawab oleh anak.
- Bagi anak yang mampu menjawab berikan reward berupa acungan jempol (dengan mengatakan abang/kakak hebat....!)

4. Permainan bernyanyi religius

Bahan dan alat:

- Gendang/krincingan

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, bagi anak menjadi 2 kelompok/lebih yang terdiri dari 4 orang pemain.
- Guru menjelaskan tatacara/aturan dalam permainan bernyanyi bersama.
- Permainan dimulai dengan meminta setiap kelompok agar berdiskusi sebentar untuk menentukan nama kelompok yang mereka inginkan tentunya nama kelompok diambil dari tema pada hari itu.
- Pada babak pertama guru memulai permainan dengan menyanyikan nada lagu “nanana.....dududu...lalala...”dst. (hanya boleh menyanyikan lagu dalam bentuk nada saja)

- Setelah guru selesai menyanyikan nada tersebut, maka anak diminta untuk menjawab. Melalui sesen/babak rebutan jawaban.
- Bagi kelompok anak yang dapat menjawab “misal: lagu mari mengenal 10 malaikat”. Maka secara bersama semua kelompok bernyanyi sambil menggunakan gendang/kerincingan. Bagi yang dapat menjawab, maka akan diberikan skor point, tetapi bagi yang tidak mampu menjawab tidak mendapat skor.
- Pada babak kedua prosedur permainan masih sama dengan nomor 4 sampai 6, tetapi pada produr ke-5, setiap kelompok diminta untuk menebak nada lagu yang dinyanyikan oleh teman kelompoknya masing-masing.
- Diakhir permainan guru dan anak melakukan perhitungan nilai/skor, bagi yang menang diberikan kebebasan oleh guru untuk menyanyikan lagu yang mereka inginkan dan bagi kelompok yang tidak menang harus menyanyikan lagu yang diinginkan oleh kelompok yang menang.

Adapun beberapa contoh jenis/macam lagu Islami untuk Taman Kanak-kanak, dapat dilihat di bawah ini:

(Nama-nama Malaikat)

Mari mengenal 10 malaikat

Dicipta Allah dari pada cahaya

Iyanya juga rukun iman kedua

Mari bersama kita hafal namanya

Jibril, Mikail, Riduan, Malik

Nungkar, Nangkir, Raqib, Atib

Israfil, Izrail semuanya

10 malaikat wajib kita hafal namanya

(Pergi ke Mekkah)

Saya pergi ke Mekkah

Berkeliling-keliling Kabbah

Sambil baca talbiah

Dan wuquf di arafah

*Lalu melempar jumrah
Ula ustho aqobah
Lari-lari dari sofa ke marwah*

*Atas-itu atas
Bawah-itu bawah
Kepala itu atas
Kaki itu di bawah*

*Kepala itu atas
Kaki itu di bawah*

*Atas, bawah
Saya tidaklah lupa
horrreee.....* } 2X

(Sholat 5 Waktu)

*Setiap hari aku bangun pagi
Melipat selimut dengan rapi
Terus mandi dan gosok gigi
Sholat subuh tidak lupa lagi*

*Kerjakan sholat yang 5 waktu
Sholat subuh 2 rakaatnya
Sholat maghrib 3 rakaatnya
Zuhur, ashar dan isya 4 rakaatnya*

(Nama-nama Nabi/Rasul)

*Assholatu a'lannabi
Wassalamu'ala rosul
Wal ambiya iwal mursalin
Kulluhum muqromun*

*Sholawat ke atas Nabi
Sejahtera ke atas Rasul
Nabi-nabi yang diutuskan
Mereka semua adalah mulia*

*Adam, idris, nuh, hud, shaleh
Ibrahim, luth, ismail, ishaq
Yakub, yusuf, ayub, syuaib
Musa, harun, zulkifli, sulaiman
Daud, ilyas, ilyasa
Yunus, zakaria, yahya, isa
Nabi Muhammad khotimul Ambiyak
Muhammad nurul mustofa.*

(Rukun Islam)

Rukun Islam yang 5

Syahadat, sholat, puasa

Zakat untuk si papah

Haji bagi yang kuasa

Siapa yang tidak sholat, doorr!

Diakhirat mendapat siksa

Siapa yang tak bayar zakat

Oleh Allah dilaknat

(Rukun Iman)

Iman itu dalam hati

Rukun iman ada 6

Pertama iman kepada Allah

Kedua iman kepada malaikat

Ketiga iman kepada kitab

Keempat iman kepada Rasul

Kelima iman kepada kiamat

Keenam iman kepada taqdir

Itulah rukun iman yang enam.

(Sayang Semuanya)

*Satu-satu aku sayang Allah
Dua-dua sayang Rasulullah
Tiga-tiga sayang ayah bunda
Satu-dua-tiga
jalan masuk syurga..*

(Ayoo Kita Sholat)

*Ayo teman-teman
Laki-perempuan
Kita belajar sholat
Untuk hari depan
Suatu hari nanti
Kita akan pergi
Menghadap Ilahi
Untuk diadili
Siapa yang banyak amalnya
Disyurga tempatnya
Siapa yang banyak dosanya
Dineraka tempatnya
Iihhh....seram sekali
Iihhh...dibakar api
Iihh...api neraka
Panasss....*

(Kasih Sayang)

*Indahnya alam raya
Dicipta Allah yang Esa
Semua saling menyayang
Damailah seisinya*

*Pinguin sayang anaknya
Luwakpun sayang anaknya
Buaya sayang anaknya
Manusia sayang semua...2X*

(Idolaku)

*Ku punya idola dalam hidupku
Bukan supermen atau spaidermen
Manusia utama
Al-Amin gelarnya*

*Iyalah Nabiku
Dan idolaku 2X*

(Saling Menyayangi)

*Dengar-dengarlah
Hadits Rasulullah
Tentang orang yang saling menyayangi
Mal layarham-layurham
Mal layarham-layurham 2X
Siapa tak menyayang tak disayang*

(Adap Makan)

*Jikalau mau makan
Gunakan tangan kanan
Jika mulailkan makan
Bismillah jangan lupakan
Makanan yang halal
Bolehlah kita makan
Makanan yang haram
Wajiblah kita tinggalkan*

*Makan dengan tangan kanan
Makan tidak berserakan
Harus dihabiskan
Seperti Rasulullah 2X*

(Pelangi-pelangi)

*Pelangi-pelangi alangkah indahmu
Merah, kuning, hijau
Di langit yang biru
Pelukismu agung
Siapa gerangan
Pelangi-pelangi ciptaan Allah.*

(Mengenal Angka)

*Waktu belajar jangan main-main
Guru mengajar jangan ingat yang lain
Menulis, melukis selesaikanlah
Membaca, berhitung buat sampai dapat 2X
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Mengenal menghafal angka yang ada
Subbhanallah Allah Maha hebat
1, 2, 3 mari kenal Allah
4, 5, 6 kenali Rasulullah
7, 8 berakhlak mulia
9, 10 jadi anak yang sholeh 3X*

(Mengucap Salam)

*Mari ucapkan salam
bila bertemu teman
Dan juga bersalaman
Disertai senyuman*

*Dengan hati yang lapang
Dan maaf diberikan
Hilanglah permusuhan
Untuk persahabatan*

*Mari ucapkan salam
bila bertemu teman
Dan juga bersalaman
Disertai senyuman*

*Jadi banyak saudara
Di sekeliling kita
Hidup jadi bahagia
Allah sayangi kita*

(Alam Kehidupan)

*Allah mencipta hidup kita
Di empat alam ber'urutan
Marilah kita persiapkan
Agar di syurga di tempatkan*

*Alam pertama dikandung
Alam kedua di dunia
Alam ketiga penantian
Alam keempat diakhirat 2X*

(Teladan terbaik)

*Pada dirimu ya Rasulullah
Akhlaq yang mulia
Jadi teladan bagi kami
Dalam hidup kami*

*Teladan kami ya Rasulullah
Dalam menyayangi
siapa saja makhluk Allah
di alam raya ini*

*Teladan kami ya Rasulullah
Dalam memaafkan
Orang yang berbuat kesalahan
pada diri kami*

*Teladan kami ya Rasulullah
Dalam kejujuran
Dalam setiap ucap kata
Dan amal perbuatan*

*Teladan kami ya Rasulullah
Yang sangat dermawan
Mudah memberi siapa saja
Tiada sifat kikir*

(Maafkan)

*Anak muslim itu 2X
Selalu minta maaf bila bersalah
Anak muslim itu 2X
Selalu memaafkan kesalahan teman
Anak muslim itu 2X
Selalu minta maaf bila bersalah
Anak muslim itu 2X
Selalu memaafkan kesalahan teman
Minta maaf itu, memaafkan itu
Saling memaafkan
Disukai Allah*

(Allah O Yaa Allah)

*Allah o yaa Allah
Allah.....
Kabulkan doa ku Allah
Selamatkan ayah-bunda
Biarlah bahagia selalu Allah..*

*Selamatkan adikku Allah
Selamatkan saudaraku Allah
Saling kami cinta mencintai
Untuk selamanya Allah
Allah.....*

(Semua ada dalam Al-Qur'an)

*Di saat siang hari
Ku lihat matahari
Disaat malam hari
ku lihat bulan*

*Apa itu matahari
Apa itu bulan
Terangnya yang berbeda
Di langit yang sama*

*Ku bukalah Al-Qur'an
Ada jawabannya
Cahaya bulan pantulan
sinar matahari*

*Allah mengatakannya
Di dalam Al-Qur'an
Empat belas abad lalu
mengatakannya*

*Al-Qur'an itu mukjijat menjawab
semua hal*

*Alqur'an menjadi sumber
ilmu pengetahuan*

*Al-Qur'an tidak berubah
Sampai akhir zaman
Membimbing manusia
kepada kebenaran.*

(Kalimat yang Baik)

Muslim itu selalu ingat Allah

Dalam perbuatan dan perkataan

Bila memulai sesuatu yang baik

Selalu mengucapkan Bismillah

Dan bila mengakhirinya

Ucapkan Alhamdulillah...

Bila melihat pemandangan yang indah

Maka terucap subhanallah

Bila melihat yang menakjubkan

Yang diucapkan Masya Allah

Bila berjanji kepada siapa saja

Tak lupa terucap Insya Allah

Bila berbuat suatu kesalahan

Yang diucap Astaghfirullah

Inilah semua kalimat thayyibah

Diucapkan dalam setiap keadaan

Bila kita mengingat Allah

Allah akan mengingat kita

Muslim itu selalu ingat Allah

Dalam perbuatan perkataan

Bila kita mengingat Allah

Allah akan mengingat kita 3X

(Alhamdulillah)

Alhamdulillah.....

O.... Syukur Allah

Ibu selamat...

Alhamdulillah

Ayah selamat....

Alhamdulillah

*Syukur Allah...
Rahmat-Mu Untukku...2x
Alhamdulillah....
O.... syukur Allah
Saya melihat...
Alhamdulillah
Saya mendengar....
Alhamdulillah
Syukur Allah...
Rahmat-Mu untukku...3x*

(Kisah Nabi Nuh As)

*Nabi Nuh...
Nabi Allah
Ratusan tahun usianya...
Berdakwah tak pernah lelah
Walau sedikit pengikutnya... 2x
Hingga suatu saat tiba
Banjir...dimana-mana
Tenggelam...semua yang ada
Termasuk anak istrinya
Nabi Nuh...
Dan pengikutnya
Semua...naik bahtera
Selamat... dari bencana
Karena iman pada Tuhan-Nya 2x*

(Kisah para Ambiyak)

*Allah.....2X
Allah 3X
Para Nabi dan Rasulnya
Tuntunan umat yang mukmin
Para Nabi... dan Rasulnya....*

Terangi jalan yang gelap
Bagi orang yang tersesat
Para Nabi... dan Rasulnya....

Yang berjihad tanpa lelah
Dialah u....tusan Allah

Ya Allah

Engkau sungguh Maha besar
Allah...yang kuasa

Para Nabi Al-Karim
Tidakkan takutkan terbakar
Api berubah jadi dingin...
Demikianlah firmanNya.. Ilahi

Yunus dalam perut hiu, Allah....

Memanggil nama ya Robbi...

Allahu nurrahman nurrahim

Selamatlah yang teraniyaya

Allah...2x

Allah....3x

Musa yakinkan penyihir
Tongkat berubah jadi ular
Atas kuasamu ya Robbi...
Dan tenggelamlah musuhnya
di laut..

Ini kisahnya Al-Masih., Allah....

Mampu menghidupkan yang mati., Allah....

Atas izinmu ya... Allah

Yang bisu dapat berbi..cara

Muhammad diakhir zaman

Datanglah beribu mukjijat

Yakni..... Al-Qur'an

Kisah lampu dan kan datang

Sollu'alaihi wassalim

Dan untuk semua rasul 3X

5. Permainan Seandainya

Permainan seandainya bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam bersyukur, dan menumbuhkan rasa keimanan terhadap Tuhan serta membangkitkan daya imajinasi.

Bahan dan alat:

- Poster mata
- Poster telinga
- Poster hidung
- Poster mulut
- Poster tangan
- Poster kaki

Cara bermain:

- Sebelum bermain ajak anak duduk tertib menghadap guru.
- Kemudian guru memulai permainan dengan mengatakan “gambar apa ini? (sambil menunjukkan poster mata), anak menjawab “mata”, maka guru berkata lagi “mana matanya?” (anak menunjukkan mata mereka).
- Lalu guru mengatakan “bagaimana seandainya jika kita tidak punya mata?”. “coba pejamkan kedua matanya anak-anak... (anak memejamkan matanya)
- Guru mengatakan “apa yang terlihat?” anak mengatakan “gelap”. Kemudian guru meminta salah satu anak, sebut saja namanya “Dana” untuk berjalan dengan mata tertutup dan guru meminta anak untuk memeluk temannya yang bernama “Rafa”. (ternyata anak mengalami hambatan).
- Setelah itu, minta anak untuk duduk kembali. Dan bersama-sama bernyanyi “Alhamdulillah...Wasyukrulillah...ka...mi melihat, Alhamdulillah...terimakasih ya.... Allah”.
- Kemudian guru mengatakan kembali “bagaimana seandainya jika kita tidak punya telinga?”. “coba tutup kedua telinganya, kemudian guru berbicara (dengan suara agak kecil). Guru mengatakan “bagaimana anak-anak apakah kalian mendengar apa yang ibu guru katakan?”, lalu anak-anak menjawab “Tidak....!”

- Guru dan anak-anak menyanyikan lagu “Alhamdulillah... wasyukrulillah.. kami mendengar...Alhamdulillah.. terimakasih ya Allah”.
- Kemudian guru mengatakan kembali “bagaimana seandainya jika kita tidak punya hidung?”. “coba tutup hidungnya dengan tangan”, kemudian guru menyemprotkan minyak wangi di ruangan.. Guru mengatakan “bagaimana anak-anak apakah kalian bisa mencium bau minyak wangi? lalu anak-anak menjawab “Tidak...!”, kemudian guru meminta anak-anak melepaskan tangan dari hidung. Dan mengatakan “apakah kalian mencium bau parfum?”, anak menjawab “Ia”.
- Guru dan anak-anak menyanyikan lagu “Alhamdulillah... wasyukrulillah... kami mencium...Alhamdulillah... terimakasih ya Allah”.
- Kemudian guru mengatakan kembali “bagaimana seandainya jika kita tidak punya mulut?”. “coba tutup mulutnya rapat-rapat”, kemudian guru meminta anak berpasangan untuk berbicara dengan temannya (suasana pun semakin heboh dengan tindakan anak-anak yang tidak dapat berbicara). Kemudian guru meminta anak-anak untuk membuka mulutnya. Dan mengatakan “apakah kalian sudah bisa berbicara?”, anak menjawab “Ia saya bisa berbicara”.
- Guru dan anak-anak menyanyikan lagu “Alhamdulillah... wasyukrulillah.. kami dapat berbicara ...Alhamdulillah.. terimakasih ya Allah”.
- Kemudian guru mengatakan kembali “bagaimana seandainya jika kita tidak punya tangan?”. “coba ambil botol minum kalian masing-masing dan silahkan diminum tanpa menggunakan tangan (anak-anak langsung berlari ke arah botol minumannya). Lalu anak mengatakan “kami tidak bisa mengambilnya!” dan “membuka botol minumannya Ibu!”. Kemudian guru meminta anak untuk menggunakan tangan mereka (setiap anak mulai minum). Dan mengatakan “apakah kalian sudah bisa mengambil botol air minum dan meminumnya?”, anak menjawab “Ia kami bisa”.
- Guru dan anak-anak menyanyikan lagu “Alhamdulillah... wasyukrulillah.. kami dapat memegang ...Alhamdulillah..terimakasih ya Allah”.
- Kemudian guru mengatakan kembali “bagaimana seandainya jika kita tidak punya kaki?”. Minta dua orang anak untuk berlomba lari, yang satu (Rendi)menggunakan kaki dan satu lagi (Danu) dengan

cara mengesot di lantai”. Tanyakanlah kepada anak yang sebagai penonton “Hayooo siapa pemenangnya Rendi atau Danu?, anak-anak menjawab: “Rendi.....”.

- Guru dan anak-anak menyanyikan lagu “Alhamdulillah... wasyukrulillah.. kami dapat berjalan...Alhamdulillah..terimakasih ya Allah”.
- Diakhir permainan guru menunjukkan poster tersebut satu persatu dan menanyakan masing-masing fungsinya.
- Lalu guru menjelaskan kembali kepada anak-anak bahwa “mata untuk melihat, telinga untuk mendengar” hidung untuk mencium, mulut untuk berbicara, tangan untuk memegang dan kaki untuk berjalan. Itu semua adalah pemberian Allah dengan Cuma-Cuma dengan demikian kita adalah makhluk ciptaan Allah, mari kita gunakan untuk hal-hal yang baik.

6. Permainan Ibadah Bersama

Permainan ibadah bersama bertujuan untuk merangsang keterampilan beribadah anak.

Bahan dan alat:

- Air
- Sajadah
- Peci/mukenah
- Media audio visual sholat (tata cara sholat)
- Media audio visual wudhu (tata cara sholat)

Cara bermain:

- Sebelum memulai sholat, bawa anak menyanyikan lagu tentang sholat. Misal:

“Ayo kawan-kawan.. laki-perempuan...

Mari kita sholat untuk hari depan

Suatu hari nanti, kita akan pergi

Menghadap Ilahi untuk di adili.

Siapa yang banyak amalnya di syurga tempatnya

Siapa yang banyak dosanya di neraka tempatnya

Ihhh....seram sekali...

Ihhh....dibakar api

Api neraka...panasss....”

Lalu guru mengatakan “Siapa yang mau dibakar api neraka?”

- Sebelum guru memutar film, maka terlebih dahulu mengajak anak-anak menyanyikan lagu:

“Tangan ke atas 2x

Tangan ke depan.....

Tangan di lipat2x

Mulut dikunci...cekrek-cekrek.”

- Kemudian guru memutar film tentang tata cara wudhu (dibantu juga dengan penjelasan guru)
- Selesai menonton, biarkan anak-anak bertanya tentang cara wudhu. Dan jawablah setiap pertanyaan mereka.
- Lalu nyanyikanlah sebuah lagu bersama anak-anak mengenai tatacara wudhu:

“tepuk wudhu (bertepuk irama 9 kali)

Cuci tangan..kumur-kumur, basuh hidung

Cuci muka, tangan sampai siku

Kepala dan telinga, cuci kaki lalu doa.doa.

(anak dan guru membaca doa sebelum/sesudah berwudhu)

- Kemudian, bariskan anak di depan pintu kamar mandi dengan dipimpin oleh satu orang dari mereka. mintalah satu persatu mengambil wudhu secara tertib (dengan bimbingan guru)
- Setelah semua anak berwudhu. Putar kembali film tentang tatacara sholat.
- Lalu ajak anak-anak melaksanakan sholat di ruang ibadah. Dengan meminta “Siapa yang mau menjadi muazin?, “Siapa yang mau qomad?, dan siapa yang mau menjadi imam?. (jika anak tidak mau jangan dipaksa).
- Kemudian laksanakanlah praktek sholat wajib, yang dibimbing oleh 2 guru. Yang satu sebagai pembimbing dalam bacaan sholat dan satu

lagi mengawasi gerakan-gerakan sholat anak (bagi anak yang melakukan gerakan salah, maka benar)

- Selesai sholat, ajak anak untuk berdoa bersama dan diakhiri dengan saling bersalam-salaman.

7. Permainan Pilih Mana

Permainan pilih mana bertujuan untuk merangsang pemikiran anak untuk menentukan satu diantara dua pilihan serta untuk memikirkan hakikat sesuatu.

Bahan dan alat:

- Media audio visual (film syurga dan neraka)

Cara bermain:

- Guru meminta anak-anak berdiri sambil bergandengan tangan, membentuk lingkaran.
- Berikan pilihan pada anak, “Mana yang kalian pilih, punya banyak mainan tapi tidak punya teman, atau punya banyak teman tapi tidak punya mainan?” anak yang memilih mainan tetap berdiri dan anak yang memilih teman berjongkok.
- Berikan pilihan lagi, “Kalau kalian punya banyak uang, mau ditabung atau diberi pada pengemis?” anak yang memilih mau ditabung tetap berdiri, anak yang memilih diberikan pada pengemis berjongkok.
- Berikan pilihan lagi, “Kalau kalian jadi polisi, lalu ada orang jahat, kalian akan menembak penjahat itu atau kalian nasehati supaya dia tidak jahat?” anak yang memilih menembak tetap berdiri, anak yang memilih menasehati berjongkok.
- Berikan pilihan lagi, “Temanmu lapar, lalu ia merebut makananmu, kamu akan memukulnya atau memberikan makanan itu padanya?” anak yang memilih memukul tetap berdiri, anak yang memilih memberikan makanan berjongkok.
- Ulangi permainan, lihat apakah pilihan anak masih tetap seperti yang pertama.

- Diakhir permainan minta anak untuk memilih apakah ingin jadi anak berakhlak mulia/shaleh atau jadi anak yang memiliki akhlak buruk/tidak shaleh?. Biarkan anak mengeluarkan argumentasinya.
- Kemudian jelaskan karakteristik anak shaleh dan tidak shaleh, keuntungan dan kerugian menjadi anak shaleh dan tidak shaleh.
- Lalu putarkan film untuk anak tentang nikmat syurga dan azab neraka.
- Setelah menonton, ajak anak-anak untuk berdoa agar menjadi anak yang shaleh dan penghuni syurga serta jauh dari neraka.

8. Permainan Jika Tanpa

Permainan jika tanpa bertujuan untuk merangsang pemikiran anak akan arti seseorang atau sesuatu dan merangsang keberanian anak untuk mengakui keberadaan sesuatu.

Bahan dan alat:

- Media audio visual (film kiamat)

Cara bermain:

- Ajaklah anak-anak duduk bersila membentuk lingkaran di lantai. Ajak mereka memejamkan mata sambil berpegang satu sama lain.
- Lalu guru mengatakan “Setiap hari kita melihat matahari. Sekarang bayangkan apa yang terjadi jika kita tidak melihatnya lagi. Bagaimana jika saat ini tiba-tiba matahari hilang. Apa yang terjadi?”
- Dengan mata terpejam, ajaklah anak-anak membayangkan apa yang mungkin terjadi. Hargai apapun reaksi anak. Beri kesempatan pada anak untuk mengemukakan apa yang mereka pikirkan dan mereka rasakan.
- Ulangi permainan. Anak-anak memejamkan mata dan membayangkan hari tiba-tiba gelap. Tanyakan, “Apakah kalian panik kalau tiba-tiba gelap?” (anak-anak pada umumnya akan menjawab takuuuutt!)
- Katakan, “Ya, baiklah supaya tidak gelap, kita nyalakan lampu. Apakah kalian masih takut? Apakah kalian dapat bermain berkejar-kejaran? Berani main ayunan “jawablah dengan mata terpejam”. Beri kesempatan anak untuk memberikan reaksi mereka.

- Lanjutkan, “Tapi bagaimana dengan pakaian kita? Bagaimana menjemurnya? Kering tidak? Lalu harus bagaimana?” pancing anak untuk mengemukakan ide-idenya.
- Lanjutkan, “Nah, anak-anak, sekarang susah bukan jika matahari kita hilang? Matahari penting untuk kita. Tapi kita tidak kehilangan matahari, kok!. Sekarang bukalah mata kalian. Lihat, sekeliling kita masih terang” (perhatika bagaimana reaksi anak)
- Permainan dapat diakhiri dengan “sesi naturalistik”. Ajak anak mejemurkan mata kembali, katakan “Anak-anak, sekarang kita tarik nafas, jangan bersuara, yok terus, tarik nafas....tarik nafas”. Biarkan anak-anak menikmati suasana tenang tanpa suara dan merasakan udara yang mereka hirup.
- Dan katakan kepada anak-anak “semua ini adalah nikmat kehidupan yang diberikan Allah kepada manusia, oleh karena itu, kita harus selalu bersyukur dan beribadah kepada-Nya.
- Terakhir putarlah film mengenai “kiamat” kepada anak-anak. dan katakan kepada mereka “beginilah jika nikmat alam ini dicabut oleh Allah SWT. (kegiatan ini akan menambah rasa syukur dan keimanan anak pada Tuhan-Nya)

9. Permainan Kita Menjadi Titik

Permainan kita menjadi titik bertujuan untuk mengasah kesadaran anak tentang keberadaan diri di tengah dunia luas dan merangsang kemampuan berimajinasi anak tentang peristiwa.

Bahan dan alat:

- Tikar 4 buah
- Pengeras suara

Cara bermain:

- Ajaklah anak-anak ke tanah lapang atau halaman sekolah TK, (\pm jam 07.00 wib s/d 07.30 wib pagi dan pastikan lokasi permainan aman dan relatif bersih)
- Bagi anak menjadi 4 kelompok, gelar tikar dan persilahkan mereka berbaring telentang dengan kepala berada disisi timur.

- Beri aba-aba, semua anak dalam posisi masing-masing tenang dan tidak bersuara. Beri anak-anak waktu 5 sampai 10 menit untuk memandangi ke langit dan merasakan keberadaan dirinya di tengah-tengah alam.
- Beri aba-aba anak untuk berkumpul, duduk bersila melingkar atau berdiri bergandengan tangan membentuk lingkaran.
- Tanyakan pada mereka, bagaimana rasanya berbaring memandangi langit? Anak-anak mungkin mengatakan “pusing” “takut” “langitnya jatuh” atau “tidak enak”.
- Pancing anak untuk membandingkan dirinya dengan alam “Langitnya luas sekali, ya? Dan kita kecil sekali” Biarkan anak-anak mengemukakan pendapat mereka.
- Ulangi permainan jika anak menginginkan, dengan catatan waktu tidak lebih dari jam 08.30 wib. (musfiroh, 2008)

10. Permainan Banyak Maunya

Permainan banyak maunya bertujuan untuk merangsang pemikiran anak tentang makna sesuatu dan memikirkan ulang keinginan-keinginannya.

Bahan dan alat:

- Tali rafia 7 buah dengan panjang 8 meter

Cara bermain:

- Pilih satu anak untuk berdiri di tengah-tengah lingkaran. Tanyakan padanya, apa yang ingin dilakukannya pada hari minggu siang.
- Anak mungkin menjawab, “Main sepak bola” Kalungkan rafia pertama pada badan anak.
- Tanyakan lagi “Apalagi selain sepak bola?” Anak mungkin menjawab, “Jalan-jalan ke kebun binatang”. Kalungkan rafia ke-2 ke badan anak.
- Tanyakan lagi “Apalagi”. Anak mungkin menjawab “Mancing” Kalungkan rafia ke-3 pada badan anak.
- Tanyakan lagi “Ada lagi yang ingin kamu lakukan?” anak mungkin menjawab, “Berenang” Kalungkan rafia ke-4 pada badan anak.

- Terus tanyakan sampai anak menjawab “Tidak ada lagi”. Kalungkan satu rafia lagi setiap anak menjawab kegiatan baru.
- Minta anak dipinggir lingkaran memegang tali rafia dalam posisi saling berlawanan.
- Katakan, “Hari minggu siangpun tiba! Semua keinginan Mas Budi (misal) harus dilaksanakan! Bisakah Mas Budi melakukan semuanya? Nah anak-anak tarik talinya!” anak-anak yang memegang tali, menarik tali ke arah mereka.
- Anak yang ditengah tidak dapat bergerak, tanyakan pada anak, “Mengapa mas Yoyok tidak dapat bergerak?” anak-anak mungkin menjawab, “Karena ditali-tali”, “karena ditarik-tarik”.
- Jelaskan, “Nah, itu artinya Mas Yoyok ditarik-tarik oleh keinginannya” ia tidak dapat mungkin melakukan pekerjaan banyak sekaligus, kan? Kalau banyak keinginan, kita justru tida bisa melakukannya”.
- Minta anak lain, maju ketengah lingkaran. Tanyakan padanya, “Jika kamu punya banyak uang, kamu mau makan apa saja?”
- Lakukan hal yang sama seperti pada nomor 2 hingga 10, dan lihatlah apakah anak-anak telah belajar dari permainan yang pertama atau belum. (musfiroh, 2008)

11. Permainan Hujan atau Panas

Permainan hujan atau panas bertujuan untuk merenungkan keberadaan sesuatu dan merangsang anak untuk merasakan makna sesuatu baginya.

Bahan dan alat:

- Kertas karton putih 2 lembar (1 lembar di gunting dua menjadi 4)
- Krayon lilin
- Pinsil

Cara bermain:

- Ajak anak-anak duduk di lantai membentuk setengah lingkaran atau U.
- Lalu guru menempelkan empat karton di depan papan tulis.

- Guru memberi anak pertanyaan, "Pilih hujan atau panas. "Kalau pilih hujan, akan ada banjir! Hayo pilih mana? Hompimpah! Putih hujan, hitam panas" (anak-anak cenderung menjawab, "Panas! Milih panas!"). kemudian guru menggambar cuaca panas dan hujan di 2 karton.
- Lalu anak diminta agar ke depan secara bergantian mewarnainya. Kemudian setelah selesai intruksikan anak untuk duduk kembali.
- Lanjutkan lagi permainan dengan mengatakan, "Tapi kalau panas, air bisa habis. Kita bisa kehabisan air! Pilih mana, hujan atau panas?" (Anak biasanya mulai menggerutu). Pancing terus, "Hujan atau panas?"
- Sahut segera, "Hujan, banjir! Panas, kekeringan!" Pilih mana? (Anak-anak cenderung tidak mau memilih, "Tidak mau panas, tidak mau hujan!"). Lalu guru terus menambah gambar bajir dan kekeringan serta meminta beberap anak maju ke depan untuk mewarnainya lagi.
- Sahut segera, "Tidak ada hujan, tidak akan ada air! Tumbuh jadi kering!" (sebagian anak akan berteriak, sebagian lain tertawa). "Tidak mau panas atau tidak mau hujan! Ayo pilih". (Anak-anak bingung dan cenderung menjawab, "Tidak mau panas!")
- Sahut segera, "Tidak mau panas, berarti tidak dapat menjemur pakaian! Hayo bagaimana? Tidak mau panas?" (Anak-anak umumnya menjawab, "Mau! Mau panas!"). kemudian guru menggambar baju yang terjemur dan meminta salah beberapa anak untuk mewarnainya lagi.
- Pancing ketetapan hati anak, "Mau hujan atau panas?" ulangi pertanyaan sampai anak menjawab, dan sahut dengan argumentasi hingga anak merasa kesulitan menentukan pilihan.
- Akhiri pertanyaan dengan, "Atau mau dua-duanya? Mau dua-duanya?" (anak-anak umumnya akan setuju). Lanjutkan, "Supaya ada air dan bisa menjemur pakaian? Supaya bisa minum dan mandi? Supaya bisa pergi tanpa banjir?" Terus yakinkan anak, bahwa hujan dan panas berguna bagi hidup mereka. kemudian guru melanjutkan gambarnya lagi dan meminta anak untuk mearnai kembali.
- Ulangi permainan dengan menampilkan keberadaan siang dan malam dengan menggunakan gambar tersebut. Pancing anak untuk memilih.
- Upayakan anak memilih, tetapi umumnya anak akan menggunakan pegalaman kegiatan-kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru tadi.

untuk menjawab pertanyaan. Biarkan anak menyampaikan gagasan mereka berkaitan siang dan malam.

- Diakhir permainan jelaskan kepada anak bahwa” Allahlah yang Maha mengatur alam semesta dan isinya. Alangkah lebih baiknya apabila guru membacakan ayat Alqur’an beserta artinya mengenai materi tersebut.

G. PERMAINAN DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK SENI AUD

1. Permainan Menggambar Bebas

Permainan menggambar bebas bertujuan untuk merangsang kemampuan imajinasi anak dan kemampuan anak dalam menggambar.

Bahan dan alat:

- Buku gambar
- Pencil
- Krayon
- Step

Cara bermain:

- Ajak anak duduk dengan bentuk leter “U”, lalu guru berada di depan anak atau di ujung “U”
- Kemudian guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang kegiatan harian mereka. dari bangun tidur hingga sampai tidur kembali.
- Berikan kesempatan setiap anak untuk berbicara mengenai kegiatannya.
- Setelah itu, guru bertanya” siapa yang tadi malam tidurnya cepat? Dan siapa yang tadi malam tidurnya lama?, berikan kesempatan anak untuk menjawab.
- Berikan manfaat tidur/bangun cepat dan tidur/bangun lama kepada anak. (sambil menstimulasi sikap disiplin)
- Kemudian guru bertanya kembali “Hayooo..siapa pernah bermimpi pada saat tidur?” (semua anak mengacungkan tangan “saya Bu guru”)

- Guru menjawab “Ok..anak-anak bunda...sekarang mari kita duduk di kursi masing-masing, karena bunda ingin memberikan buku gambar.” (anak-anak duduk di kursi mereka)
- Kemudian memberikan setiap anak buku gambar, sambil mengatakan “Lihat...buku gambarnya baguskan! “Alangkah lebih bagusnya lagi apabila kita menggambar sesuatu di atasnya.”
- Guru meminta anak untuk mengambil peralatan belajarnya yaitu pensil, krayon dan step.
- Kemudian guru meminta setiap anak untuk menggambar mimpi mereka. (biarkan anak melakukan tanya jawab dengan temannya tentang gambar yang sedang dibuatnya)
- Guru memberikan stimulasi dengan mengatakan “WoWW...bagus sekali gambarnya!, hayoo..gambar lebih banyak lagi, pasti akan lebih bagus lagi (sambil berjalan melihat hasil kerja anak-anak).
- Intruksikan juga pada anak-anak untuk mewarnai gambar tersebut agar lebih menarik dan indah.
- Diakhir permainan tempel gambar-gambar anak tersebut di dinding kelas agar mereka senang dan bangga dengan hasil karyanya.

2. Permainan Printing

Permainan printing bertujuan untuk melatih kreativitas anak serta keterampilan motorik halus.

Bahan dan alat:

- Pelepah pisang
- Pewarna atau tinta
- Kertas
- Pisau yang tidak terlalu tajam

Cara bermain:

- Berilah anak contoh bagaimana menggunakan cap: potongan tangkai daun pisang, ditempelkan pada pewarna yang sudah diberi air lalu dicapkan pada kertas. Ulangi dengan dahan dan warna lain.

- Bagi anak menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok duduk saling berhadapan.
- Berikan cawan-cawan yang berisi pewarna cair/tinta masing-masing hijau, merah, cokelat dan kuning. ditengah-tengah kelompok.
- Beri masing-masing anak, kertas dan potongan tangkai daun pisang
- Kemudian biarkan anak-anak berkreasi semua dan semampu mereka.
- Pancing anak untuk menceritakan gambar apa yang sedang dibuatnya.
- Diakhir permainan minta anak untuk menunjukkan hasil karyanya di depan kelas, kepada teman-temannya.

3. Permainan Bertepuk Tangan

Permainan bertepuk tangan bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam bertepuk dengan irama, lagu, dan gerakan.

Bahan dan alat:

- Lagu pelangi-pelangi (dalam bahasa indonesia dan arab)
- DVD Player

Cara bermain:

- Anak-anak dan guru menyanyikan lagu pelangi-pelangi dengan suara biasa (sambil bertepuk tangan sebagai musik)
- Lalu menyanyikan lagu yang sama, tetapi dengan suara pelan (bertepuk tangan dengan lirik)
- Selanjutnya lagu pelangi-pelangi dinyanyikan kembali, tetapi dengan suara berbisik-bisik (hanya bertepuk dengan 2 jari saja)
- Kemudian ulangi lagu “pelangi-pelangi”, tetapi menggunakan 2 bahasa (Indonesia dan arab) dengan suara yang lantang. Biarkan anak-anak berekspresi dalam mengetuk gendang, krincingan, piano kecil atau bahkan benda-benda di sekitar, seperti balok, meja, kursi, mengadu pinsil dan lainnya sebagai alat musik.
- Diakhir permainan putar lagu tentang pelangi-pelangi yang disertai dengan musik. Biarkan anak-anak menari dan bernyanyi dengan gaya dan ekspresi yang mereka inginkan.

4. Permainan Mengkolase

Permainan mengkolase bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam menciptakan segala sesuatu dengan menggunakan media.

Bahan dan alat:

- Gambar nenas
- Biji jagung secukupnya
- Biji kacang hijau secukupnya
- Lem
- 12 mangkuk kecil

Cara bermain:

- Bagi anak-anak menjadi 6 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 2 orang.
- Sebelum memulai kegiatan bermain kolase, guru terlebih dahulu menyampaikan materi tema mengenai buah-buahan pada sub tema buah nenas. Mengenai jenis tumbuhan, ciri-ciri, manfaat dan sampai kepada vitamin yang dikandungnya.
- Lalu guru memperlihatkan media gambar nenas yang sudah masuk yaitu berdaun hijau dan berbuah kuning kepada anak-anak.
- Kemudian anak diminta untuk duduk berhadap-hadapan dengan anggota kelompoknya.
- Lalu setiap kelompok diberi 2 mangkok, yang berisi biji jagung dan biji kacang hijau serta lem.
- Juga memberikan setiap orang pada kelompok berupa gambar nenas yang tidak berwarna.
- Kemudian guru memberikan aba-aba “Silahkan semua kelompok mulai mengkolase” (anak-anak mengkolase)
- Guru terus membimbing anak dalam mengkolase dengan cara memberikan motivasi dengan kata-kata dan memperhatikan setiap perilaku anak (jika ada anak yang mulai berebut biji-bijian dalam satu kelompok, maka guru harus menjadi penengah agar tidak terjadi perkelahian dalam kegiatan bermain)

- Jika ada pertanyaan pada saat proses kegiatan mengkolase, maka jawablah pertanyaan anak.
- Setelah setiap kelompok selesai mengkolase. Maka guru boleh bertanya kepada anak “Siapa yang suka makan buah nenas?”. “Hayoo..kelompok mana yang terlebih dahulu mau ke depan menunjukkan hasil karyanya?”. (usahakan agar semua kelompok mendapat giliran dan usahakan mereka mengacungkan tangan tanpa ditunjuk terlebih dahulu).

5. Permainan Menciptakan Teknologi Sederhana

Permainan menciptakan teknologi sederhana bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam menciptakan sesuatu dengan berbagai media.

Bahan dan alat

- Bambu
- 1 buah biji karet/pala
- Tali beras
- Lem

Cara bermain:

- Pada permainan tahap pertama, bagi anak menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri tidak lebih dari 2 orang. Kemudian berikan pada setiap kelompok bahan dan alat yang digunakan dalam membuat baling-baling yaitu bambu, 1 buah biji karet, tali beras dan lem.
- 1 Guru bertindak sebagai pemandu permainan dalam membuat baling-baling sedangkan 1 lagi sebagai pendamping permainan, jadi jumlahnya 2 guru.
- Guru pemandu mengatakan “Pertama-tama potonglah batang bambu berukuran panjang 11 cm (untuk batang baling-baling, 12 cm (untuk baling-baling atasnya, dan 4 cm (sebagai pegangan yang terhubung ketali). Anak mulai melakukannya.
- Lalu “Serut bambu yang ukurannya 11 cm dan 4 cm menjadi bentuk agak bulat seperti tusuk sate yang agak besar, dan serut bambu yang ukurannya 4 cm menjadi bentuk agak pipih seperti baling-baling helikopter.

- Lubangi biji buah karet/pala dibagian depannya sebesar lubang yang ada dibagian atas dan bawah yang memang sudah ada
- Pasang bambu yang 11 cm ke bambu yang berukuran 12 cm dengan cara mematukannya dengan palu atau palu/batu.
- Jika kedua batang bambu sudah merekat kuat dan tidak terlepas ketika dimainkan, maka tidak perlu lagi direkatkan dengan lem, tetapi apabila belum terpasang kuat maka tambah dengan lem
- Ikat tali beras ke bambu yang berukuran 11 cm
- Kemudian masukkan tali ke dalam lubang biji buah karet lalu ke luaran lagi dari lubang biji buah karet yang ada di depan kemudian kaitkan/ikat ke bambu yang ukuran 4 cm
- Jika anak mengalami kesulitan guru harus membantu mereka.
- Sebelum baling-baling digunakan, maka lakukan uji coba terlebih dahulu dengan cara memutar baling-baling. Jika sudah selesai maka lakukan permainan tahap kedua.
- Guru memutar lagu anak mengenai baling-baling.
- Biarkan anak berlari-larian (seakan-akan terbang) kesana kemari dengan memutar baling-baling mereka dan kegiatan ini dilakukan secara bergantian (sebab satu kelompok 1 baling-baling yang terdiri dari 2 orang anak)
- Permainan berakhir yang diandai dengan berhentinya musik.

6. Permainan Gerakan Pantonim

Permainan gerakan pantonim bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam melakukan gerakan pantonim serta melatih keterampilan otak kanan anak.

Bahan dan alat:

- Krincingan

Cara bermain:

- Bawa anak ke luar ruangan kelas yaitu di halaman sekolah.

- Minta anak untuk berbaris dengan dua barisan secara melintang dan guru berada di depan anak yaitu dipertengahan barisan. (jarak antara anak dengan teman yang ada di samping kiri dan kanannya yaitu berkisar ± 1 Meter, agar lebih leluasa dalam bergerak.
- Alangkah lebih baiknya jika permainan ini dipimpin oleh 2 orang guru, yang satu menjadi pemandu dalam permainan sedangkan satunya lagi sebagai pendamping anak-anak dalam permainan.
- Pada tahap awal, guru pemandu permainan memberikan contoh terlebih dahulu mengenai setiap gerakan dengan menggunakan alat musik berupa krincingan. Dimana jika anggota tubuh kanan yang diminta untuk digerakkan, maka anggota tubuh kiri yang harus bergerak. Begitu seterusnya.
- Pada tahap kedua mulai permainan dengan aba-aba “Siap gerak! (anak-anak bersiap), “lancang kanan gerak!” (anak-anak lancang kanan), “tegak gerak!” (anak-anak menurunkan tangannya).
- Mulai permainan dengan lagu disertai alat musik krincingan yang dimainkan oleh guru pemandu:

*“Tangan kanan ke depan....ke belakang
 Depan belakang! Belakang! Lalu diputar...
 Tangan kiri ke depan....ke belakang.
 Depan belakang! Belakang! Lalu diputar...
 Kaki kanan ke depan....ke belakang.
 Depan belakang! Belakang! Lalu diputar...
 Kaki kiri ke depan....ke belakang.
 Depan belakang! Belakang! Lalu diputar...
 Kepala ke depan...ke belakang....
 Depan! Belakang! Lalu diputar.....
 Lakukan seperti ini... (meliukkan tangan secara bergelombang)
 Dan berputarlah.....(anak-anak memutarakan badan)
 Mudahkan caranya! Horreee.....(anak-anak melompat bersamaan)*
- Anak-anak mengikuti gerakan pantonim/lawan arah yang dilakukan oleh guru pemandu (gerakan secara berlahan) sampai lagu selesai.
- Pada tahap ketiga permainan gerakan pantonim di ulangi kembali. Guru memberi aba-aba “Bersiap!” (anak-anak bersiap kembali).

- Lalu guru mulai menyanyikan lagu itu kembali, tetapi dengan gerakan yang agak cepat dibandingkan permainan tahap kedua. Lakukan permainan sampai selesai.
- Jika ada diantara anak yang ingin menjadi pemandu permainan gerakan pantonim, maka ulangi kembali permainan tetapi dengan dipandu oleh anak tersebut artinya bukan guru.

7. Permainan Mencampur Warna

Permainan mencampur warna bertujuan untuk merangsang minat anak terhadap warna dan merangsang kepekaan gradasi warna serta mampu melakukan proses kerja.

Bahan dan alat:

- Gelas aqua 3 buah
- Kertas krep warna merah
- Sendok pengaduk

Cara bermain:

- Untuk memulai permainan, ajak anak berdiskusi dengan bertanya kepada mereka “Warna apa saja yang terdapat di ruang kelas kita?”
- Lalu ajak mereka untuk mengamati mana warna yang sama, warna yang berbeda dan warna yang agak sama/mirip.
- Kemudian intruksikan agar semua anak duduk di lantai menghadap guru. (bahan dan alat dalam permainan mencampur warna sudah tersedia)
- Pada tahap pertama, Isi setiap gelas dengan air 150 cc. letakkan berjajar agar semua anak dapat melihatnya. Beri identitas A, B, dan C.
- Celupkan pada masing-masing gelas, 20 cm kertas krep merah Aduk-aduk hingga kertas krep berubah pucat.
- Tanyakan pada anak apakah warna merah di semua gelas sama?
- Tambahkan 10 cm kertas krep merah ke dalam gelas A lalu aduk. Tanyakan pada anak, gelas mana yang paling merah?
- Tambahkan 30 cc air pada gelas C. tanyakan pada anak “Merah mana?”

- Tambahkan 10 cm kertas krep merah pada gelas A, dan tambahkan 30 cc air pada gelas C. ajak anak mengamati perbedaan warna di gelas A, B dan C.
- Kemudian stimulasi anak dengan cara membangkitkan rasa ingin tahu mereka untuk mencari tahu mengapa warna air di gelas A paling merah, B merah, dan C kurang merah melalui berbagai pertanyaan.

8. Permainan Menciptakan Bangunan

Permainan menciptakan bangunan bertujuan untuk merangsang kemampuan rancang-bangun.

Bahan dan alat:

- Balok-balok dalam berbagai bentuk geometri
- Leptop
- Peluit

Cara bermain:

- Ajak anak-anak melihat berbagai wujud nyata atau gambar istana, menara, dan sebagainya melalui leptop.
- Bagi anak menjadi 4 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 3 orang.
- Lalu berikan kepingan-kepingan balok geometri kepada setiap kelompok dari yang bentuk segi tiga, persegi empat, kubus, persegi panjang dan sebagainya.
- Tiup peluit panjang 1 kali, sebagai aba-aba agar setiap kelompok segera membuat berbagai bangunan dengan menggunakan balok-balok tersebut.
- Kemudian tiup peluit dengan cepat sebanyak 2 kali, sebagai aba-aba agar anak berhenti dan menjadi patung. (hanya beberapa detik)
- Lalu tiup peluit lagi sebanyak 3 kali (biarkan anak-anak tertawa sejenak karena melihat gaya temannya yang menjadi patung tadi) dan permainan menyusun dilanjutkan kembali.
- Kemudian tiup peluit dengan cepat sebanyak 2 kali, sebagai aba-aba agar anak berhenti dan menjadi patung. (hanya beberapa detik)

- Lalu tiup peluit lagi sebanyak 3 kali (biarkan anak-anak tertawa sejenak karena melihat gaya temannya yang menjadi patung tadi) dan permainan menyusun dilanjutkan kembali.
- Pada saat anak-anak berkreasi guru harus terus memberikan mereka motivasi agar permainan semakin menarik.
- Diakhir permainan minta setiap kelompok menamai bangunan yang telah dirancangnya.

9. Permainan Menjiplak Koin

Permainan menjiplak koin bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam mencermati bentuk dan merangsang anak senang menggambar.

Bahan dan alat:

- Kertas
- Pensil
- Koin 100, 200, 500, 1000

Cara bermain:

- Sebelum permainan dimulai, tunjukkan kepada anak-anak jenis-jenis koin yang mereka gunakan untuk belanja. Yaitu koin Rp 100, 200, 500 dan 1000.
- Tanyakan kepada mereka “Siapa yang pernah jajan dengan uang ini?” (anak menjawab “saya Bu guru)
- Guru: “Sekarang...siapa yang mau ikut permainan menjiplak koin-koin ini?”
- Kemudian ajak anak untuk memperhatikan cara menjiplak koin, yakni letakkan koin di bawah kertas tipis dan gosok kertas dengan pensil tepat di atas koin. (dilakukan oleh guru)
- Jawab pertanyaan anak jika mereka terheran-heran mengapa gambar pada koin bisa muncul pada kertas.
- Kemudian berikan mereka masing-masing 4 koin yang berbeda tersebut, lengkap dengan kertas dan juga pensil.

- Biarkan setiap anak melakukan percobaan menjiplak koin-koin tersebut hingga selesai.
- Dorong anak hingga dapat melakukan permainan ini, dan biarkan mereka mengembangkannya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Iie, 2016, *Quality Time With Kids: Cerdas Kilat Tingkatkan Prestasi Belajar dan Semangkin Dekat dengan Anak*, Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Amstrong, Thomas, 2003, *Smart Baby's Brain (Merangsang Kejeniusan Anak Di Tiga Tahun Pertama)*, Alih Bahasa Oleh Suyanto Dan Sudarmaji, Jakarta; Prestasi Pustaka Puplicher.
- Brewer, J.A, 2007, *Introduction to Early Childhood Education, Preschool Thought Primary Grade*, Boston, Allyn and Bacon.
- Buzan, Tony, 2003, *Brain Child How Smart Parents Make Smart Kids*, London, Thorsons.
- Catron, Carol E & Alen, Jan, 1999, *Early Childhood Curriculum A. Creative-play Model*, second edition, Merill, Prentice-Hall, Upper Saddle River, New Jersel Columbus, Ohio.
- Cosby S. Rogers And Janet K. Sawyers, 1995, *Play In The Lives Of Children*, Washington. DC: NAECY.
- Cristie, J.F, Johnson, J.E, Jawkey T.D, 1999, *Play and Early Childhood Development*, New York: Longman.
- Dockett, Dockett and Fleer, Marilyn, 2002, *Play And Pedagogy In Early Childhood Bending The Rules*, Australia: Thomson Learning.
- E.J. Monks, dkk, 2004, *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Gagne, Robert, M. & Leslie J. Briggs and Walter W. Wager, 1992, *Principles of Intructional Design*, New York: Harcourt Brace Jovanovich College Puplichers.

- Galloway, Charles, 1976, *Psychology for Learning and Teaching*, New York: Mc. Graw Hill Book Company.
- Hurlock, Elizabeth B, 1978, *Perkembangan Anak jilid 2, Alih Bahasa Oleh Meitasari Tjandrasa*, Jakarta: Erlangga.
- Johson, J. E; Christie, J.F. jawkey, T.D. *Play and early Childhood Development*, New York; Longman, An imprint of Addison Wesley longman, 1999,
- Ki Hadjar Dewantara, 1977, *Bagian Pertama Pendidikan: Cetakan Kedua*, Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Mayer, Richard E. 1999, *Designing Instruction for Constructivist Learning. Dalam Charles M. Reigeluth. Instructional-Design Theories and Strategis. A. New Paradigma of Instuctional Theory. Volume IL* (Lawrence Associates, Puplishers, Mahwah, New Jersey, London.
- Mayesty, Mary, 1990, *Creative Activities For Young Children 4th Ed; Play, M Development, And Creativity*, New York: Delmar Puplishers Inc.
- Musfiroh, Tadkiroatun, *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo, 2008.
- , Tadkiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Semiawan, Conny, 2002, *Belajar dan Pembelajaran dalam tarap Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Prenhallindo.
- Santoso, S, 2002, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Citra Pendidikan.
- Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.
- Suyanto, Slameto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Puplicing, 2005.
- Santrock, John W, 2002, *Life-Span Development*, Terjemahan Juda Damanik Dan Achmad Chusairi, Jakarta: Erlangga
- Sanjaya, Wina, 2012, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Tedjasaputra, Mayke, S, 2001, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta.
- Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran*, Yogyakarta; Media Abadi, 2004.

