

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	5
1. Pengertian Bermain	5
2. Manfaat Bermain bagi Anak	7
3. Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak.....	9
4. Karakteristik Bermain.....	12
5. Bentuk-bentuk Permainan.....	13
6. Hakikat Pendekatan DAP.....	14
7. Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	17
B. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	22
B. Subjek dan Objek Penelitian	23
C. Waktu dan Lokasi Penelitian	23
D. Prosedur Penelitian	23
E. Instrumen Penelitian	26
F. Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	28
B. Pembahasan	40
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	42
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup Peneliti

Lampiran 2 Jenis-jenis Permainan

Lampiran 3 Penilaian Permainan

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 5 Foto Kegiatan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menyusun model permainan di sekolah dasar yang dapat diintegrasikan (terpadu) dengan bidang studi lain di sekolah dasar kelas rendah (kelas III). Model ini perlu diungkap berdasarkan kondisi obyektif di lapangan bahwa permainan di SD belum memperoleh perhatian semestinya dan pemahaman guru terhadap manfaat, jenis-jenis permainan serta teknik atau prosedur permainan masih kurang.

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah bagaimanakah model permainan di sekolah dasar yang sesuai dengan karakteristik anak SD atau berdasarkan DAP (Developmentally Appropriate Practice) selanjutnya bagaimana pula model tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran terpadu di kelas rendah sesuai dengan tuntutan kurikulum baik Kurikulum 2004 maupun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Untuk menjawab permasalahan di atas dipergunakan metode penelitian "Research and Development" yaitu penelitian yang menggunakan sebuah proses untuk mengembangkan validitas produk pendidikan. Produk yang dikembangkan tidak hanya meliputi bahan-bahan/materi pembelajaran tetapi mencakup juga prosedur dan proses yang ditetapkan seperti metode, media, strategi pengorganisasian pembelajaran, dan evaluasi. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah model permainan di sekolah dasar berdasarkan pendekatan DAP

Subyek penelitian adalah siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Gudang Kahuripan I dan II berjumlah 62 orang.

Prosedur penelitian yaitu: studi awal (studi literatur, studi hasil penelitian sebelumnya, studi lapangan); perancangan model (tujuan, penyusunan rancangan model, penyusunan rancangan uji lapangan); uji coba model (tujuan, perencanaan implementasi, evaluasi, revisi); validasi model melalui diskusi dengan guru-guru SD tempat penelitian dan mahasiswa Program D-2 dan S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia.

Hasil penelitian berupa model permainan di sekolah dasar, yang terdiri dari 6 jenis permainan, yaitu: permainan eksplorasi (exploratory play), permainan energik (energetic play), permainan kemahiran (skillfull play), permainan sosial (social play), permainan imajinatif (imaginative play) dan puzzle (Puzzle it out play) . Keenam jenis permainan tersebut telah disusun dan dilaksanakan berdasarkan pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice) dan PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). Evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran permainan tersebut menggunakan pedoman penilaian observasi berdasarkan Metzger & Shlanck dan Yusoff. Analisis observasi menyimpulkan bahwa 6 permainan tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif (sosio-emosi) dan psikomotor.

Skenario model permainan ini sebagai berikut: nama permainan, objektif, tempat belajar, waktu, bahan/alat dan prosedur. Permainan ini dapat dilaksanakan menggunakan model pembelajaran tematik/terpadu dan diintegrasikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

KATA PENGANTAR

Bermain dan permainan di sekolah dasar dewasa ini belum memperoleh perhatian yang selayaknya dari para guru, orang tua maupun dari para pakar pendidikan . Hal ini terlihat dari kurangnya kegiatan bermain secara terencana dan terstruktur di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar, walaupun ada permainan kurang bervariasi sehingga kurang menarik bagi siswa. Di samping itu jenis-jenis permainan yang dilaksanakan kurang memperhatikan karakteristik dan tingkat perkembangan serta kemampuan siswa. Selama ini bermain lebih banyak dilakukan dalam pelajaran olah raga atau pendidikan jasmanai, padahal bermain dapat diintegrasikan dalam semua bidang studi dan pelaksanaannya dapat mempergunakan pembelajaran tematik/terpadu secara terancang melalui silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Penelitian ini bertujuan memperkenalkan bermacam-macam bentuk permainan di sekolah dasar, berdasarkan pendekatan yang sesuai yaitu DAP (Developmentally Appropriate Practice). Jenis permainan yang dicoba digunakan bagi siswa SD dalam penelitian ini, yaitu: permainan eksplorasi, permainan kemahiran, permainan sosial, permainan energik, permainan imajinatif dan puzzle.

Dalam proses pelaksanaan penelitian ini, kami banyak memperoleh bantuan dan masukan dari berbagai pihak terutama Pembantu Rektor Litbang UPI, Staf Lemlit, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, staf dosen dan mahasiswa Prodi PGSD Kampus Induk Bumi Siliwangi, guru-guru dan siswa SD Gudang Kahuripan I &II; untuk itu kami menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya. Semoga Allah SWT mencatat-Nya sebagai amal kebajikan. Amin. Lebih jauh lagi semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti pendidikan berikutnya.

Bandung, 1 November 2007

Tim Peneliti

MODEL PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR BERDASARKAN PENDEKATAN DAP (DEVELOPMENTALLY APPROPRIATE PRACTICE)

Oleh:

Rochdi Simon, Tatat Hartati, Arsilah, Imas Faridah*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menyusun model permainan di sekolah dasar yang dapat diintegrasikan (terpadu) dengan bidang studi lain di sekolah dasar kelas rendah (kelas III). Model ini perlu diungkap berdasarkan kondisi obyektif di lapangan bahwa permainan di SD belum memperoleh perhatian semestinya dan pemahaman guru terhadap manfaat, jenis-jenis permainan serta teknik atau prosedur permainan masih kurang. Untuk menjawab permasalahan di atas dipergunakan metode penelitian "Research and Development" yaitu penelitian yang menggunakan sebuah proses untuk mengembangkan validitas produk pendidikan. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah model permainan di sekolah dasar berdasarkan pendekatan DAP. Subyek penelitian adalah siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Gudang Kahuripan I dan II berjumlah 62 orang. Prosedur penelitian yaitu: studi awal (studi literatur, studi hasil penelitian sebelumnya, studi lapangan); perancangan model (tujuan, penyusunan rancangan model, penyusunan rancangan uji lapangan); uji coba model (tujuan, perencanaan implementasi, evaluasi, revisi); validasi model melalui diskusi dengan guru-guru SD tempat penelitian dan mahasiswa Program D-2 dan S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia.

Hasil penelitian berupa model permainan di sekolah dasar, yang terdiri dari 6 jenis permainan, yaitu: permainan eksplorasi (exploratory play), permainan energik (energetic play), permainan kemahiran (skillfull play), permainan sosial (social play), permainan imajinatif (imaginative play) dan puzzle (Puzzle it out play). Keenam jenis permainan tersebut telah disusun dan dilaksanakan berdasarkan pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice) dan PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). Evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran permainan tersebut menggunakan pedoman penilaian observasi berdasarkan Metzger & Shlanck dan Yusoff. Analisis observasi menyimpulkan bahwa 6 permainan tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif (sosio-emosi) dan psikomotor.

Kata kunci: permainan eksplorasi, permainan kemahiran, permainan energik, permainan sosial, permainan imajinatif, permainan puzzle, pendekatan DAP, pendekatan Pakem.

-
- 1.Drs. Rochdi Simon,M.Kes dan Dra.Tatat Hartati,M.Ed., dosen PGSD FIP Universitas Pendidikan Indonesia.**
 - 2. Arsilah, S.Pd. dan Imas Faridah, guru SDN Gudang Kahuripan I, Kab. Bandung Barat.**

Pendahuluan

Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kanikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi.

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya. bagi anak. Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Fungsi bermain bagi guru dan orangtua adalah agar guru dan orangtua dapat memahami karakter anak, jalan pikiran anak, dapat intervensi, kolaborasi dan berkomunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energi, persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan alam sekitar

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children, 1997*), bermain merupakan alat utama belajar anak. Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, “Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain”. Bermain yang sesuai dengan tujuan di atas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti : menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi dari anak sendiri, dan aturan ditentukan oleh anak sendiri.

Permasalahannya hingga saat ini, di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar, kegiatan bermain masih dianggap kurang penting, sehingga belum ada program yang terencana dan terstruktur. Pembelajaran terpadu (tematik) yang menggabungkan beberapa bidang studi di kelas rendah belum memasukkan unsur-unsur permainan, paling-paling kegiatan bermain disisipkan dalam pelajaran olah raga (pendidikan jasmani). Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan dan sangat strategis digunakan untuk mendorong perkembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, penalaran dan penghayatan nilai (mental, emosional, spiritual, dan sosial) serta pembiasaan hidup sehat. Penjas sebagai bidang studi berorientasi pada kebutuhan gerak siwa juga dapat diintegrasikan dengan bidang studi lain seperti matematika,

IPA, bahasa, IPS dan agama. Walau demikian pada kenyataannya kondisi pembelajaran Penjas di sekolah-sekolah sampai saat ini belum efektif meskipun telah dilakukan berbagai upaya pembenahan pada kurikulum dan melalui jalur pendidikan dan pelatihan guru (Satya, 2006). Di samping hal-hal di atas para guru Penjas juga sulit memperoleh buku rujukan yang representatif dan akomodatif juga kurangnya pemahaman masyarakat terhadap kontribusi pendidikan jasmani sebagai salah satu alat dalam mewujudkan terbentuknya manusia seutuhnya (sehat fisik, emosi, kecerdasan serta sosial). Penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan permainan yang sesuai diterapkan di SD dan pelaksanaannya dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran lain.

Kajian Pustaka

Pengertian Bermain

Pengertian bermain sangatlah unik dan deskriptif. Terdapat berbagai pandangan dan pengertian yang diberikan oleh kaum akademik maupun nonakademik secara luas dan beraragam, mulai teori klasik yang dikaitkan dengan “surplus energy” dan hewan. Teori ini menyatakan, semakin tinggi spesies makhluk hidup semakin banyak waktu dihabiskan untuk bermain di mana pada kasus spesies yang lebih rendah energi dikeluarkan hanya untuk memenuhi kebutuhan utama organisme tersebut. Antara tahun 50-an hingga 70-an teori-teori tentang bermain muncul. Ada teori bermain yang dikaitkan dengan dorongan dan keperluan dasar organisme. Di samping itu ada juga teori yang menyatakan bermain sebagai komunikasi, bermain sebagai peluang menjelajah perilaku baru bahkan Heron (1971) menegaskan bermain sebagai suatu pekerjaan bagi anak-anak.. Lebih jauh Moyles (1991) menegaskan bahwa bermain adalah suatu proses yang diperlukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran instrinsik dan kegembiraan. Dengan demikian bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah dan mengenal dunia mereka sendiri.

Menurut tokoh-tokoh pendidikan anak-anak, seperti: Plato, Aristoteles, Froebel, Hurlock dan Spencer (dalam Satya, 2006) bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti : keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain. Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sedangkan menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Di samping itu bermain bagi anak adalah upaya yang menyalurkan energi yang berlebihan dan dapat menghindari hal-hal negatif yang diakibatkan dari tenaga yang berlebihan, salah-satu contoh akibat dari kelebihan tenaga ini adalah timbulnya perkelahian antar pelajar.

Menurut Rebecca Isbell dalam bukunya *The Complete Learning Center Book*, "*Play is Children's Work and Children Want to Play*", dalam bermain, anak-anak mengembangkan keahlian memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai cara untuk melakukan sesuatu dan menentukan pendekatan terbaik. Dalam bermain anak-anak menggunakan bahasa untuk melakukan kegiatan mereka, memperluas dan memperbaiki bahasa mereka sambil berbicara dengan anak lainnya. Ketika bermain, mereka belajar tentang orang lain selain dirinya dan mereka mencoba berbagai peran dan menyesuaikan diri saat bekerjasama dengan orang lain. Bermain membentuk perkembangan anak pada semua bagian: intelektual, sosial, emosional dan fisik (Isbell dalam Satya, 2006)

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Dalam bermain anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat. Dalam bermain anak-anak menggunakan bahasa untuk membawakan aktivitasnya, memperluas dan menyaring bahasa mereka dengan berbicara dan mendengar anak lain. Ketika bermain mereka belajar memahami orang lain dengan cara menepakati komitmen yang mereka buat dari berbagai aturan dan menilai pekerjaan secara bersama-sama. Bermain

mematangkan perkembangan anak-anak dalam semua area; intelektual, sosial ekonomi dan fisik.

Bermain bagi anak adalah apa yang mereka lakukan sepanjang hari, bermain adalah kehidupan dan kehidupan adalah bermain. Anak-anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak adalah pemain alami, mereka menikmati bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk sebuah keterampilan. Bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak dan tidak ada seorangpun yang dapat mengatakan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Dalam bermain anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hidupnya (perkembangan sosial) dan meningkatkan kebugaran komponen motoriknya. Tidak ada satu definisi yang dapat menjelaskan arti bermain yang sebenarnya. (Mary Mayesky, 1990; dalam Satya 2006).

Permainan anak-anak merupakan wadah dasar dan indikator pengembangan mental. Bermain memungkinkan anak-anak untuk memajukan perkembangannya seperti sensori motor, intelegensi pada bayi, mulai dari operasional sampai operasional konkrit pada anak pra sekolah juga mengembangkan kognitif, fisik, dan perkembangan sosial ekonomi (George W Maxim, 1992, dalam Satya 2006).

Bermain merupakan kepentingan utama seorang anak dalam hidupnya, lewat bermain ia belajar keahlian untuk bertahan dan menemukan pola dalam dunia yang penuh kebingungan. (Lee, 1977).

Bermain merupakan tujuan dasar dari belajar pada masa kanak-kanak... anak-anak secara bertahap mengembangkan konsep dari hubungan yang wajar, kemampuan untuk membedakan, untuk menilai, untuk menganalisis dan mengambil intisari, untuk membayangkan dan merumuskan.

Hakikat Pendekatan “DAP”

Developmentally Appropriate Practise (DAP) itu suatu kerangka acuan; suatu filosofis atau juga pendekatan mengenai bagaimana berinteraksi dan bekerja bersama anak (peserta didik). Pendekatan DAP didasarkan atas akumulasi data atau fakta dan hasil-hasil penelitian yang menerangkan tentang apa yang peserta

didik sukai. Menurut konsep ini pengejawantahan pengetahuan tentang perkembangan peserta didik atau hal-hal yang berkenaan bagi anak sekolah dasar kedala setiap implikasi praktis pengembangan pengajaran, tidaklah bisa diabaikan.

Dalam setiap pelaksanaan pengajaran, guru akan selalu dituntut untuk mampu membuat keputusan. Keputusan inilah yang menetapkan apakah suatu pengajaran yang ditempuh guru itu telah mempertimbangkan pengetahuan mengenai anak atau belum. Jika memang keputusan itu benar-benar mengakomodasikan “siapa anak SD sebenarnya”, maka keputusan tersebut dapat dikatakan telah mendasarkan pada pendekatan DAP. Meskipun mungkin isi kurikulum itu dipengaruhi oleh banyak faktor seperti kebiasaan materi pelajaran yang ditetapkan GBHN, nilai-nilai sosial atau budaya, kepemimpinan sekolah, dan harapan orang tua, isi dan strategi pengajaran yang memenuhi pendekatan DAP selayaknya semakin memasyarakat.

Menyimak pendapat Bredekamp (1987) tentang konsep “Developmental Appropriateness” menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran yang berorientasi pada perkembangan anak itu mempunyai dua dimensi pemahaman. Pertama adalah dimensi umur (age appropriate) dan yang kedua adalah dimensi individual (individually appropriate)

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode “Research Development”, sebagaimana dikemukakan Brong dan Gall (1979), “Educational research and development is a process used to develop and validate educational product”. Produk yang dikembangkan dengan metode ini, bukan hanya yang menyangkut bahan-bahan material saja seperti: gambar, buku, film, slide dan sejenisnya, tetapi juga metode, model program pembelajaran yang mencakup prosedur, proses pembelajaran dan evaluasinya. Untuk memberikan gambaran dan deskripsi kerja peneliti mencoba mengembangkan “Design Research Development” sebagai berikut : studi awal (preliminary research) yang bertujuan untuk memperoleh data-data sekunder mengenai proses pembelajaran yang selama ini berlangsung di SD sasaran, setelah itu dilanjutkan dengan studi literature dan studi hasil penelitian sebelumnya. Langkah berikutnya adalah merancang model pembelajaran sesuai kelas sasaran, jenis permainan (6 jenis) dan pedekatan DAP

serta PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Keenam model tersebut kemudian diujicobakan dan direvisi berulang-ulang. Langkah terakhir adalah validitas model dan finalisasi model.

Analisis dan Interpretasi Data

Dalam penelitian ini ada beberapa data atau informasi yang dikumpulkan terutama yang berkaitan dengan :

- a. Data tentang kondisi nyata permainan di SD serta unsur-unsur yang mempengaruhinya yang mencakup jumlah siswa, sarana dan fasilitas belajar, jumlah dan kualifikasi guru, serta lingkungan belajar.
- b. Data tentang kemampuan guru baik dalam merancang pembelajaran berdasarkan pendekatan terpadu, pendekatan DAP maupun kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan teknik permainan yang terancang dan terstruktur
- c. Data tentang implementasi model permainan berdasarkan pendekatan DAP yang mencakup kegiatan belajar anak, pengorganisasian kelas, metode yang digunakan, sarana dan alat yang digunakan, serta evaluasi.
- d. Data tentang pengaruh permainan berdasarkan pada pendekatan DAP terhadap proses belajar.

Sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif, alat teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer partisipatif sebagaimana dikemukakan oleh Goodman (1990), yaitu 'in participant observation, the researcher participate directly with the people he or she is studying in the activities in which they are engaged'.

Peneliti dalam hal ini berpartisipasi langsung dengan orang-orang, ketika mereka sedang melaksanakan kegiatan tersebut. Peneliti tidak hanya semata-mata berpartisipasi melakukan aktivitas dalam merancang dan mengimplementasikan program sejauh tidak mengganggu tugas guru. Melalui partisipasi peneliti dapat mengamati dan mencatat secara cermat tentang apa yang terjadi pada saat implementasi. Untuk melengkapi data, digunakan juga

wawancara baik terhadap guru, kepala sekolah, orang tua dan murid-murid (anak-anak).

Alat observasi yang digunakan adalah *Penilaian Bermain* berdasarkan penyesuaian dari Metzger dan Shlanck (1997). Analisis data dilakukan sesuai dengan jenis data yang diperoleh selama di lapangan. Untuk jenis data kualitatif, analisis data dilakukan pada setiap item observasi yang sudah dirumuskan. Analisis data ini juga dilakukan selama dan segera diperoleh data. Data hasil uji coba dicek kembali, dianalisis dan diinterpretasikan.

Hasil Temuan dan Pembahasan

1. Penelitian ini telah berhasil menyusun dan mempraktikkan enam jenis permainan, setiap permainan terdiri dari dua judul. Permainan eksplorasi (exploratory play) terdiri dari dua permainan yang berjudul (a) *Memelihara Daun dan Bunga* dan (b) *Permainan Membuat Laporan dan Denah*. Permainan energik (energetic play) terdiri dari dua judul (a) *Kuda Bisik* dan (b) *Permainan Recik/Galah*. Permainan kemahiran (skillful play) terdiri dari judul (a) *Permainan Mari Melempar* dan (b) *Permainan Bola Hadang*. Permainan sosial (social play) terdiri dari dua judul (a) *Drama Timun Mas* dan (b) *Permainan Tanda Tangan*. Permainan imajinatif (imaginative play) terdiri dari dua judul (a) *Permainan Bahasa Robot* dan (b) *Menangkap Penguntit*. Permainan puzzle (puzzle it out play) terdiri dari dua judul (a) *Puzzle Binatang* dan (b) *Puzzle Sudoku*. Berdasarkan penilaian selama kegiatan bermain melalui lembar observasi adaptasi dari Metzger & Shlanck (1977), Yusoff (2000), baik observasi secara individu maupun kelompok, keenam permainan ini dapat meningkatkan 3 ranah perkembangan anak, yaitu perkembangan kognitif, afektif (sosio-emosi) dan psikomotor. Setiap permainan memiliki keunggulan tertentu dalam setiap bidang, seperti permainan imajinatif sangat unggul di bidang pengembangan sosio-emosi (misal permainan “Menangkap Penguntit”) sedangkan permainan kemahiran dan permainan energik sangat unggul di bidang pengembangan psikomotor.
2. Permainan ini dapat dilaksanakan dengan model pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu dengan cara memasukannya dalam rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) dengan terlebih dulu menentukan tema yang sesuai (lihat lampiran RPP).

- Adapun model keenam permainan ini menggunakan skenario sebagai berikut, dan guru sekolah dasar dapat menyusun keenam jenis permainan ini sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak didiknya.

Jenis Permainan.....	
1. Nama Permainan	:
2. Objektif	:
3. Tempat Belajar	:
4. Waktu	:
5. Bahan/Alat	:
6. Prosedur	:

Simpulan

Ada enam jenis permainan yang menurut kajian-kajian teori permainan sesuai untuk perkembangan anak sekolah dasar atau sesuai dengan Pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice). Permainan itu adalah: permainan eksplorasi (exploratory play), permainan energik (energetic play), permainan kemahiran (skillfull play), permainan sosial (social play), permainan imajinatif (imaginative play), dan permainan puzzle (puzzle it out play).

Saran

Bagi guru-guru sekolah dasar yang akan menggunakan permainan ini selayaknya terlebih dahulu mempelajari permainan tersebut dengan seksama untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan anak didiknya. Permainan ini dapat disesuaikan dengan kurikulum di sekolah (KTSP) sehingga permainan ini dapat dimasukkan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) setelah sebelumnya guru menyusun silabus.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo
- Asher, Jane and Dorothy Einon. (1995). *Time to Play*. London : Viking Pinguin Inc
- Agus Mahendra. (2001). *Pembelajaran Senam di Sekolah Dasar, Sebuah Pendekatan Pembinaan Poa Gerak Dominan*, Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, Dirjen Olahraga
- Abdullah Hassan dkk, (2005). *Mendorong Kreativiti Kanak Kanak*. Selangor:PTS Millennia SDN .BHD.
- Anggani Sudono (1995). *Alat Permainan & Sumber Belajar TK*, Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Tinggi Akademis.
- Bety, Janice J. (1994). *Observing Development of the Young Children*. New York: Ma Millan Publishing Company
- Bredkamp S and Rosegrant, T. (1992). *Reaching Potential : Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children*. Whashington D.C : NAEYC
- Conny Semiawan, dkk (1991). *Pengenalan dan Pengembangan Bakat Sejak Dini*. Jakarta : DEPDIKBUD
- Depdiknas. (2000). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) di TK dan SD*. Depdiknas. Jakarta.
- Donald B Bailey, Jr and Mark Wolery. (1984). *Teaching Infands and Preschoolers With Handicaps*. New York : Merril and Imprint of Macmillan Publishing Company
- Doris Bergen, Rebeca Reid, Louis Torelli. (2001). *Educating and Caring for Very Young Children, The Infant Toodler Curriculum*. Theachers College Press
- Iskandar, Sринi M. (1998). *Kecenderungan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Depdikbud.
- Hamid, Mohd. Azhar Abd., Dkk. (2006) *Permainan Kreatif di SD untuk Guru&Jurulatih*. Kuala Lumpur. PTS Professional.
- Jeffree, Dorothy M. (1985) *Let Me Play*. Great Britain : A Condor Book Souvenir Press
- Michael Graves. (1989). *The Teacher Idea Book : Daily Palnning Around The Key Experiences*. Ypsilanti Michigan : The High/ Scope Press.

- Marjorie J. Kostelnik, etc. (1999). *Developmentally Appropriate Curriculum, Best Practices in Early Childhood Education*. New Jersey : Merrill an Imprint of Practice Hall
- Mayke Sugianto T. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta Depdiknas
- Mulyani Sumantri dkk. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*, Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar. IBRD: Loan 3496 - IND
- Moeslichatoen. (tanpa tahun). *Metoda Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Moyles, Janet R. (1999). *Just Playing : The Role and Status of Play in Early Childhood Education*. Philadhelpia : Open University Press
- Munandar Utami. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sanples Bob. (1999). *Revolusi Belajar Untuk Anak*. Bandung : Mizan Media Utama
- Soegeng Santoso. (2002) *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Pendidikan Indonesia.
- Sumantri, Mulyani & Permana, Johar. (1999). *Stretegi Belajar Mengajar*. Depdikbud.
- _____ (1990). *Let Me Speak*. Great Britain : A Condor Bool Souvenir Press
- USAID. (2006). *Asyik Belajar dengan Pakem Bahasa Indonesia*. Jakarta. USAID.
- VanCleave, Janice. (2000). *Play and Find Out about Science. Easy Experiments for Young Children*. Newyork. John Wiley&Sons, Inc.
- Wira Indra Satya. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*, Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan.
- _____ *Permainan Ular Ularan*: [http://id.wikibooks.org/wiki/Permainan/Berkelompok/Ular Naga](http://id.wikibooks.org/wiki/Permainan/Berkelompok/Ular_Naga).
- _____ *Mengenang Permainan Rakyat*. <http://dgk.or.id/archives/2005/12/24/mengenang> permainan rakyat.
- _____ *Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak*. (2003) Temu Ilmiah Tumbuh Kembang Jiwa Anak dan Remaja. [http://info.balitacerdas.com/mod.php? Mod = publisher&op = viewarticle&artid= 6](http://info.balitacerdas.com/mod.php?Mod=publisher&op=viewarticle&artid=6)
- Yusoff, Na'imah. (2000). *Main sambil Belajar: Konsep dan Pelaksanaan*. Kuala Lumpur. Universiti Sabah Malaysia.

