

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik.

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 pengindraan, 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 system pendidikan secara keseluruhan dan sangat strategis digunakan untuk mendorong perkembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, penalaran dan penghayatan nilai (mental, emosional, spiritual, dan social) 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).

Demikian pula halnya dengan kegiatan bermain dan permainan di sekolah utamanya di sekolah dasar, pemahaman orang tua dan masyarakat masih kurang. Bermain dianggapnya main-main, membuang waktu dan memerlukan biaya, padahal banyak alat permainan yang dapat dipergunakan anak adalah alat permainan dari lingkungan anak itu sendiri, dari alam dan permainan yang sengaja di buat guru, orang tua atau perusahaan yang dirancang untuk pendidikan anak. Alat permainan yang terakhir itu disebut alat permainan edukatif. Tempat bermain pun sangat fleksibel, tempat bermain anak di sekolah dapat dilakukan di kelas dan di luar kelas, yang penting lingkungannya aman dan kondusif, pembelajarannya terencana dan terstruktur dan tersedianya alat-alat permainan yang memadai

Bentuk-bentuk permainan seperti : permainan eksplorasi (penjelajahan), permainan energik, permainan kemahiran (*skillfull play*) dapat dilakukan di luar kelas. Permainan yang lain, seperti permainan sosial dan puzzle dapat dilakukan di dalam kelas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas tentang pentingnya bermain bagi anak-anak, khususnya anak-anak sekolah dasar, maka topik yang dijadikan acuan penelitian adalah: “Model Permainan di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan DAP (Developmentally Appropriate Practice)”.

Pemilihan topik tersebut disesuaikan dengan payung penelitian UPI periode 2003-2007 dan Program Payung Penelitian PGSD Kampus induk Bumi Siliwangi 2003-2007 yang salah satu programnya adalah, “Pengembangan Model-model Belajar/Pembelajaran di SD dan Peningkatan Kualitas Pembelajaran bagi Anak SD”. Kerangka payung penelitian (Road Map) pada tahun ini (2007) diarahkan pada model-model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Pembelajaran ini dirancang untuk mengaktifkan anak, mengembangkan kreativitas secara efektif (sesuai dengan perkembangan dan tujuan pembelajaran) dan diupayakan tetap menyenangkan. Selama ini guru sekolah dasar kurang memperhatikan pendekatan PAKEM tersebut sehingga proses KBM cenderung satu arah dan membosankan.

Dengn demikian fokus penelitian ini diarahkan pada penyusunan model permainan di sekolah dasar yang sudah tentu menyenangkan bagi siswa-siswa sekolah dasar, utamanya siswa sekolah dasar kelas rendah (kelas I,II dan III) yang memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan dengan karakteristik siswa SD kelas tinggi (kelas IV,V dan VI).

Sesuai dengan karakteristik siswa SD dan DAP terdapat enam permainan yang dapat dijadikan alternatif untuk membuat model permainan yang sesuai, sehingga pembelajaran akan semakin kreatif, aktif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Bentuk permainan itu terdiri dari 6 (enam) jenis, yaitu : permainan eksplorasi, permainan energik, permainan kemahiran, permainan sosial, permainan imaginative dan puzzle.

Dari uraian di atas maka rumusan yang akan diatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk permainan apa saja yang sudah dilakukan di Sekolah Dasar?
2. Kesulitan apa saja yang dialami guru pada saat melaksanakan permainan bagi para siswa sekolah dasar ?
3. Bentuk/permainan apa saja yang dapat mengembangkan potensi anak berdasarkan pendekatan DAP ?
4. Bagaimanakah model dan prosedur permainan berdasarkan pendekatan DAP?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan menyusun model permainan-permainan di sekolah dasar kelas rendah (Kelas III) berdasarkan pendekatan pembelajaran yang sesuai atau DAP ((Developmentally Appropriate Practice).

Secara khusus tujuan yang hendak dicapai melalui kegiatan penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui permainan apa saja yang dilakukan di sekolah dasar.
- b. Kesulitan apa yang dialami guru pada saat melakukan permainan bagi para siswa sekolah dasar.
- c. Tersusunnya model-model permainan di SD berdasarkan pendekatan DAP.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru SD dapat mengetahui dan melakukan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dan dapat mengembangkan potensi anak berdasarkan DAP
2. Bagi siswa SD dapat melakukan bentuk permainan berdasarkan DAP, sehingga potensi yang ada pada siswa dapat dikembangkan.
3. Bagi lembaga terkait terutama Dinas Pendidikan Jawa Barat, diharapkan model permainan di SD berdasarkan DAP ini dapat dijadikan masukan sebagai alternatif untuk mengembangkan potensi anak sidini mungkin.
4. Bagi UPI diharapkan model ini dapat disosialisasikan bagi guru SD, baik secara tertulis (dalam bentuk buku) maupun lisan (dalam bentuk penataran dan pelatihan), sebab diyakini bahwa model ini dapat efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi anak secara dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Bermain

Pengertian bermain sangatlah unik dan deskriptif. Terdapat berbagai pandangan dan pengertian yang diberikan oleh kaum akademik maupun nonakademik secara luas dan beragam, 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, Frobel, 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.

2. Manfaat Bermain bagi Anak.

Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Diperlukan waktu yang cukup banyak untuk bermain bagi anak.terutama pada saat di usia SD, menurut Laurence Tecik (dalam Satya, 2006) diperlukan 4-5 jam perhari bagi anak untuk bermain, pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan gerakanya. Penelitian oleh Kemper dinegri Belanda dengan memasang alat pedometer (alat pengukur langkah , skor 1 (satu) setara dengan satu langkah) anak yang aktif melakukan 102.000 langkah/ minggu, maka rerata memerlukan aktifitas fisik perhari adalah $102.000 : 7 = 14.000$ per hari atau setara dengan 3,5 jam, jika 2 X 45 menit menunjukkan skor 4000 langkah.

Kebutuhan 3,5 jam tersebut tidak mungkin dipenuhi pada jam pelajaran di sekolah. Oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus dapat memenuhi kebutuhan gerak anak didiknya dengan berbagai alternatif permainan yang dapat dimainkan siswa saat jam istirahat atau dirumah, karena anak tidak merasa betah bila duduk seharian diruang kelas, mereka butuh bergerak dan bermain yang lebih banyak dan

merasa gembira ketika menyongsong jam istirahat karena memiliki kesempatan untuk bermain sambil melepaskan kepenatan dan memulihkan kondisinya.

Sedangkan menurut Claparade (dalam Satya, 2006) bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju kearah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif. Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak :

- a. Anak dapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psiko sosial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan)
- b. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi
- c. Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan
- d. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya
- e. Melalui bermain anak –anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya kedalam aktivitas yang menyenangkan
- f. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin
- g. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan
- h. Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
- i. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreatifitas anak
- j. Bermain dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
- k. Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu

3. Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain, akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak:

- Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak
- Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- Bermain dapat mengembangkan tingkah laku social anak
- Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

Contoh macam-macam permainan dan manfaatnya bagi perkembangan jiwa anak:

Permainan aktif

a. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.

b. Drama

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam mass media.

c. Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik.

d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Disamping itu mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing.

e. Permainan Olahraga

Dalam permainan olahraga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Disamping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.

Permainan Pasif

a. Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat, membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

b. Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negative lainnya.

c. Menonton televisi

Menonton televisi pengaruhnya sama dengan seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya (sumber: iqq. web. id).

Berdasarkan banyak pendapat para ahli baik ditinjau dari segi aspek fisiologis maupun psikologis dengan aktivitas fisik secara teratur, terukur dan cukup akan diperoleh manfaat seperti : meningkatnya kinerja sistem saraf, dengan bertambah banyaknya jumlah percabangan sel-sel saraf dan sinapsisnya, makin rimbun hubungan antara sel saraf, makin tinggi pula tingkat kecerdasan (Markam, S, 2005). Aktivitas fisik juga menuntut seluruh bagian tubuh untuk bergerak yang memungkinkan terjadinya respon terhadap kedua bagian otak. Para peneliti telah melaporkan bahwa perkembangan otak sebenarnya terjadi ketika anak-anak bergerak dan bermain. Kemungkinan besar fungsi otak dan keterampilan motorik berkembang secara beriringan, proses ini tidak mungkin diperoleh dari aktivitas pembelajaran selain bermain (termasuk pendidikan jasmani).

Peningkatan kadar hormon dan endoprine danenoreprine berdampak pada kurangnya kecemasan anak dalam menghadapi tugas-tugas akademiknya, perasaan tenang yang ditimbulkan oleh hormon tersebut mendukung kesiapan siswa dalam memecahkan persoalan-persoalan sulit yang dihadapi secara lebih taktis dan rasional serta memungkinkan lahirnya ide-ide besar melalui imajinasinya.

Kerja jantung yang efisien adalah apabila dapat memberikan energi dan oksigen secara optimal keseluruh bagian tubuh, terutama pada otak untuk mendukung seluruh beban kerja yang dihadapi baik beban fisik maupun psikis sehingga anak tidak cepat mengalami kelelahan dan dapat menyelesaikan tugas-tugas di sekolah maupun dalam memenuhi kebutuhan bermainnya.

Bermain sambil belajar merupakan salahsatu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya dan khususnya anak-anak usia 5 – 12 tahun (Tk, SD) merupakan masa-masa yang sangat penting. Menurut Sighund Freud tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanaknya.

Karenanya kiat untuk meningkatkan kemampuan sosial anak-anak bukanlah menyuruh mereka menyapa tetapi melibatkan semua anak dalam kegiatan dan bermain bersama. Ini sesuai dengan tahapan usianya yang menuntut pemahaman

konkrit mengenai suatu konsep. Dan dengan permainan seperti ini dapat meningkatkan serta membantu perkembangan fisik dan psikisnya

Sebagai renungan bagi guru sekolah dasar terutama guru pendidikan jasmani SD, apakah jumlah jam yang tersedia di sekolah telah memenuhi standar minimal kebutuhan gerak yang diperlukan oleh siswa, jawabannya tentu “tidak”, oleh sebab itu guru harus memberikan iklim pembelajaran pendidikan jasmani secara lebih kondusif, menarik dan menggembirakan yang pada gilirannya siswa akan merasa ingin mengulangi apa yang diperoleh disekolah untuk kembali dicoba pada teman-teman dilingkungan rumahnya. Dengan demikian kekurangan jam pelajaran di sekolah akan dikompensasikan pada kegiatan di luar jam pelajaran.

4. Karakteristik Bermain

George W Maxim (dalam Satya, 2006) mengemukakan lima karakteristik yang dapat diidentifikasi dalam bermain yaitu :

1. Motivasi interinsik, aktivitas bertujuan untuk kesenangan dan motivasi datang dari dalam diri anak
2. Penekanan pada proses bukan hasil
3. Perilaku nonliteral, anak-anak menggunakan kekuatan yang luar biasa untuk berpura-pura selama bermain
4. Kebebasan
5. Kesenangan

Sedangkan karakteristik bermain yang dikemukakan oleh Mary Mayesky antara lain:

1. Bagian alami dalam kehidupan anak, orang dewasa tidak dapat mengemukakan bagaimana anak bermain
2. Langsung pada diri sendiri
3. Aktivitas kreatif bukan hasilnya
4. Aktivitas total
5. Sesuatu yang sensitif bagi anak

5. Bentuk-bentuk Permainan

Bentuk-bentuk permainan yang sesuai untuk siswa SD kelas rendah (usia dini) yaitu : permainan eksplorasi (penjelajahan), permainan energik, permainan kemahiran (*skillfull play*), permainan sosial dan puzzle (Dorothy, 1985).

a. Permainan Eksplorasi

Dapat dipelajari melalui empat cara

1. Mencari atau membuat penemuan baru seperti : mencari suatu benda dilingkungan rumah atau sekolah
2. Merangsang rasa ingin tahu anak, seperti : permainan remote control
3. Mengembangkan keterampilan, seperti : permainan sapi lidi
4. Mempelajari keterampilan baru seperti, : video game, computer

b. Permainan Energik

Ciri-cirinya :

1. Banyak mengeluarkan tenaga yang anak mengeksplorasi lingkungannya (berlari, bermain kuda-kudaan, memanjat)
2. Terjadi control pada tubuh (berjalan-jalan, menendang bola)
3. Mengkoordinasikan berbagai bagian tubuh yang berbeda secara bersama-sama (berjalan, berlari, berenang, sit-up, berguling-guling di matras)

c. Permainan Kemahiran

Yang dimaksud bermain kemahiran adalah semua bentuk permainan dan aktivitas yang membutuhkan kemahiran dan penggunaan tangan dan mata yang terkendali, contoh : membangun menara dari tumpukan balok, konstruksi *puzzle jigsaw*, pingpong dsb

d. Permainan Sosial

Dasar dari semua aktivitas permainan sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Aktivitas seperti permainan bola, domino, atau bermain jual-jualan membutuhkan anak untuk berperan memberi dan menerima secara bergantian. Jika seseorang tidak memainkan peran tersebut, maka permainan social tidak dapat berjalan.

Pentingnya bermain sosial

1. Mendorong anak belajar berbagai bentuk karakter orang lain
2. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi
3. Mendorong anak menjadi ramah dan mudah bergaul
4. Membantu anak mengembangkan persahabatan

e. Permainan Imajinatif

Permainan ini bermanfaat bagi anak dalam hal :

1. Meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa
2. Membantu anak dalam memahami orang lain
3. Menumbuhkembangkan kreativitas
4. Membantu anak memahami dirinya dan menjadi dirinya sendiri

Contoh permainan imajinatif : bermain peran (pura-pura), permainan boneka, permainan raksasa, mendongeng, bermain drama, melawak, bermain dengan gambar (gambar kubus, domino, dsb)

f. Permainan Puzzle

Permainan ini bermanfaat bagi anak dalam hal :

1. Meningkatkan kemampuan berfikir
2. Menambah keingintahuan
3. Berlatih menyelesaikan permasalahan sendiri

Contoh permainan ini : permainan kartu gambar, permainan kancing, permainan papan kotak pencocokan, *sorting* (memisahkan warna atau bentuk dsb)

7. 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*)

Dengan memahami dimensi umur (peserta didik), guru dalam menyelenggarakan pengajarannya itu tidak akan pernah dapat mengabaikan aspek perkembangan peserta didik. Misalnya diakui Bredekamp bahwa : hasil pendidikan melalui perkembangan manusia itu memperlihatkan hal yang berlaku umum (*universal*), yakni adanya perkembangan yang dapat diramalkan mengenai urutan pertumbuhan (*growth*) dan perubahan (*change*) yang terjadi terutama selama usia 9 tahun pertama. Perubahan yang bisa diramalkan itu menyangkut aspek-aspek perkembangan fisik, emosional, sosial , dan perkembangan kognitif. Pemahaman tentang keunikan perkembangan peserta didik dalam rentang waktu (umur) tersebut selayaknya menjadi acuan atau dasar filosofis setiap pelayanan program pengajaran yang disediakan guru. Guru sepatutnya mampu mempersiapkan dan menyediakan lingkungan belajar dan pengalaman belajar yang benar-benar “appropriate (layak, pantas, cocok, padat, atau tepat) dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Selanjutnya, dengan memahami individual si anak, guru dalam menyelenggarakan pengajarannya tidak akan pernah bisa mengabaikan keunikan peserta didik. Bukankah ia atau mereka itu bersifat khas (*unique*) sebagaimana mereka khas pula dalam kepribadiannya, gaya belajarnya, dan dari segi latar belakang

keluarganya. Keunikan-keunikan sebenarnya memperlihatkan eksistensi perbedaan sekaligus akan menolak perlakuan yang “mempersamakan” atau “menyamarkan”

Pemahaman lebih lanjut atas keunikan peserta didik menyiratkan bahwa demokratisasi dalam sebuah pengajaran menjadi sebuah tuntutan. Pelayanan pengajaran yang diindividualisasikan (Individually Guided Education/ IGE) juga akan cenderung muncul (trendy) dimasa yang akan datang di Indonesia dan ini tidak boleh dihindari secara sengaja. Kurikulum (bahan ajar yang harus dilaksanakan) dan interaksi yang diciptakan guru, selayaknya (akan menjadi appropriate/ tepat atau mendapat pembenaran), manakala pengajaran itu benar-benar responsif atas keragaman (individual) peserta didik. Belajar yang merupakan hasil interaksi antara pikiran dan pengalaman anak akan bahan, gagasan, dan orang lain haruslah cocok (matched) dengan dan memang menantang (challenging) minat dan pemahaman peserta didik.

Berikut ini sepuluh kesalahpahaman mengenai pengertian atas pendekatan DAP untuk mengorientasikan konsep DAP itu sendiri :

1. Hanya ada satu cara yang tepat yang dapat ditempuh untuk melakukan DAP
2. Ruang kelas yang menggunakan pendekatan ini tidaklah terstruktur
3. Guru mengajar dengan caranya yang minimal, tidak menggunakan berbagai strategi mengajar
4. Program pengembangan DAP tidak mencakup segi-segi akademik dan secara umum diinterpretasikan sebagai penguasaan keterampilan dalam belajar, membaca, menulis dan matematika
5. DAP hanyalah efektif bagi kelompok peserta didik yang tertentu saja
6. Dalam ruang kelas yang menggunakan pendekatan DAP, tidaklah ada cara untuk mengatakan sesuatu pada saat peserta didik sedang belajar
7. DAP bisa dicapai secara mudah dan sederhana melalui penggunaan jenis mainan atau bahan tertentu
8. DAP tanpa tujuan dan target yang dicapai
9. Melalui perkembangan ini, kurikulum berarti perkembangan anak
10. DAP hanyalah satu cara dalam urutan trend perubahan pendidikan

Pemahaman atas perkembangan peserta didik sekaligus dengan keunikannya, akan sangat dibutuhkan guru dalam mengidentifikasi rentang perilaku yang cocok (perilaku pada diri anak) sebagai tujuan yang dapat dicapai dalam pengajaran, kegiatan dan pengalaman belajar yang telah diciptakan, dan bahan pengajaran yang padan bagi kelompok usia tertentu, serta sistem evaluasi yang akan digunakan. Pemahaman akan dimensi individual yang mengakui adanya keragaman latar belakang peserta didik, maka DAP dengan sendirinya memandang penting keterlibatan aktif orang tua baik sebagai pembuat keputusan mengenai ketepatan perlakuan atau pelayanan individual bagi pendidikan anak. Untuk pemahaman lebih lanjut di bawah ini akan diuraikan karakteristik anak sekolah dasar

8. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar (sekitar 6;0 – 12;0) ini merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Karena itu, guru tidaklah mungkin mengabaikan kehadiran dan kepentingan mereka. Ia akan selalu dituntut untuk memahami betul karakteristik anak, arti belajar dan tujuan kegiatan belajar bagi mereka di sekolah dasar.

Dalam kesempatan ini, diuraikan karakteristik anak usia sekolah dasar secara umum sebagaimana dikemukakan Bassett, Jacka, dan Logan (1983) berikut ini:

1. Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri.
2. Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang
3. Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru.
4. Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan.
5. Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi.
6. Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.

Berikutnya karakteristik menurut Piaget (dalam Iskandar, 1998/1999) anak pada usia 6-12 tahun (masa operasi konkret) ini memiliki kecenderungan sebagai berikut:

1. Mulai memandang dunia secara obyektif bergeser dari satu aspek ke aspek lain secara refleksif dan memandang unsur-unsur kesatuan secara serentak
2. Mulai berpikir secara operasional, misalnya kelompok elemen menjadi satu kesatuan yang utuh dan dapat melihat hubungan elemen dengan kesatuan/keseluruhan secara bolak-balik.
3. Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda.
4. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat.
5. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas dan berat

B. Temuan Hasil Penelitian yang Relevan

Pada awal abad 20 Piaget dan Vygotsky mengaitkan bermain dengan perkembangan psikologi secara umum dan perkembangan kognitif secara khusus. Piaget telah membagi bermain menjadi:

- *Practice Play* yaitu peringkat perkembangan sensori motor-pergerakan fisikal.
- *Symbolic play* yaitu peringkat perkembangan praoperasi anak-anak, yakni menukarkan sesuatu objek kepada suatu simbol.

Manakala *Games with Rules* pula di peringkat perkembangan operasi konkret anak-anak mulai memahami peraturan-peraturan tertentu sewaktu aktivitas bermain dilakukan.

Sementara berdasarkan kajian Charlote Buhler, dalam Sugianto, 1997) bermain merupakan pemicu kreativitas. Anak yang banyak bermain akan meningkat kreativitasnya, kesimpulannya bermain merupakan sarana untuk mengubah potensi-potensi yang ada pada diri anak.

Selanjutnya Bennet (2005) pernah mengadakan penelitian pada sejumlah guru pada waktu siswa bermain, para guru mengatakan bahwa para siswa mengungkapkan

perilaku yang mencerminkan kebutuhan batin mereka serta proses intelektual yang mendalam. Dengan bermain, guru mendapatkan gambaran yang lengkap tentang keseluruhan diri siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Vygotsy (Dalam Moyles:1991) yang menegaskan bahwa ketika anak-anak bermain mereka akan menunjukkan perilaku-perilaku sesungguhnya yang ada dalam diri mereka. Aktivitas-aktivitas bermain dapat memberi gambaran sebenarnya mengenai tingkah laku seorang anak tanpa ada yang disembunyikan, misal apakah ia seorang yang agresif, pendiam, humoris, dan sebagainya.

Di samping itu juga Moyles (1991) telah menyimpulkan beberapa fungsi utama bermain, di antaranya:

- Anak-anak dapat memahami apa yang mereka lakukan
- Bermain melibatkan imajinasi dan kreativitas
- Bermain memerlukan pengkajian dan penjelajahan.
- Bermain meningkatkan berbagai bentuk interaksi sosial
- Bermain membantu perkembangan menyeluruh anak-anak
- Bermain dapat membantu anak-anak membuat keputusan.

Bermain juga dapat membantu kesehatan mental sebagaimana yang dijelaskan oleh Rohaty (1992), berdasarkan *teori cathartic* bermain dipercaya dapat membantu individu untuk menghilangkan rasa kecewa dan mengurangi ketegangan emosi.

Menurut Laurence Tecik (dalam Satya, 2006) diperlukan 4-5 jam perhari bagi anak untuk bermain, pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan gerakannya. Penelitian oleh Kemper di negeri Belanda (dalam Satya, 2006) dengan memasang alat pedometer (alat pengukur langkah, skor 1 (satu) setara dengan satu langkah) anak yang aktif melakukan 102.000 langkah/minggu, maka rerata memerlukan aktivitas fisik per hari adalah $102.000:7=14.000$ per hari atau setara dengan 3,5 jam, jika 2 x 45 menit menunjukkan skor 4000 langkah.

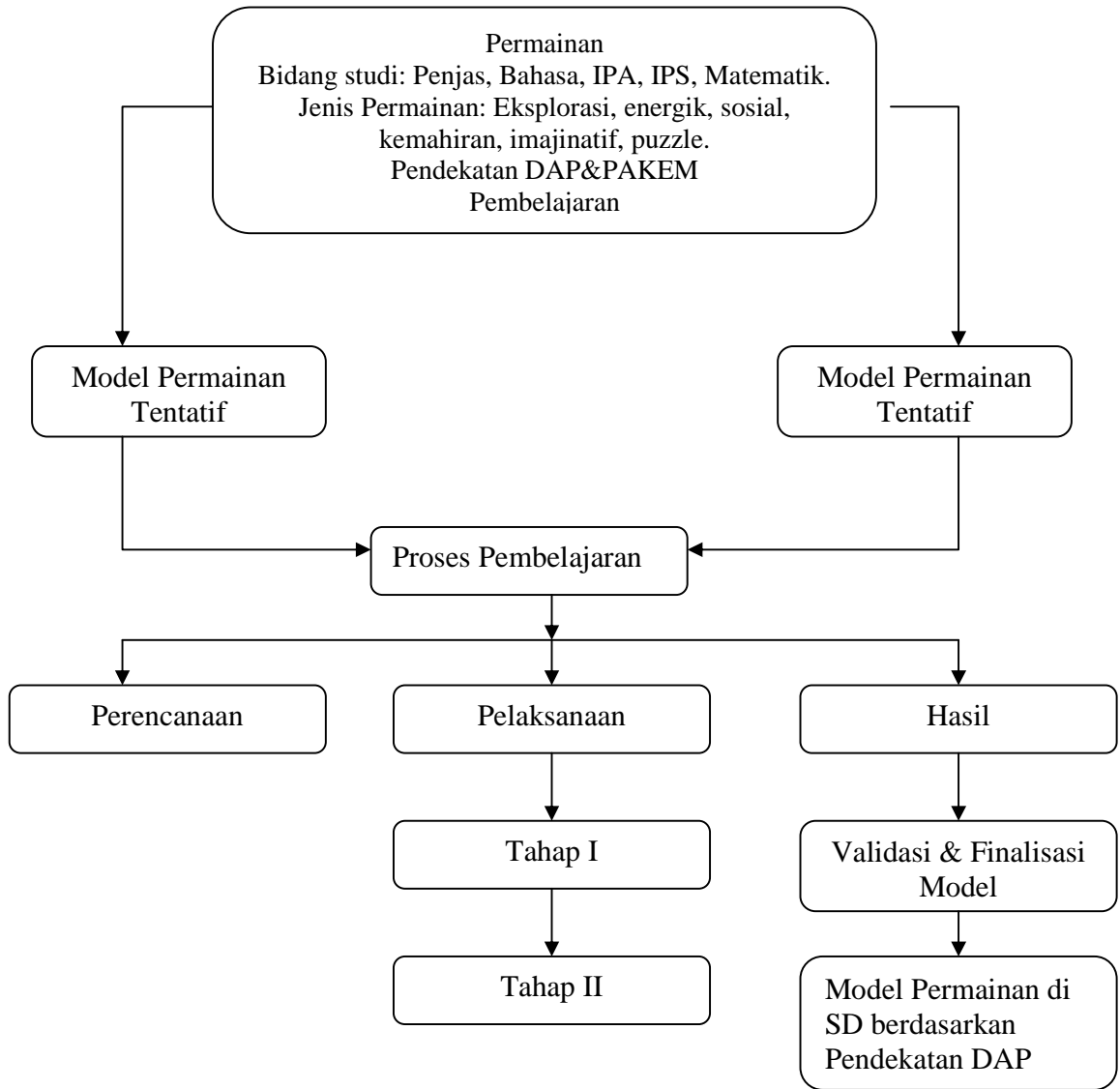
Sedangkan menurut Claparade (dalam Satya, 2006) bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal yang

positif, melalui sublimasi anak akan menuju ke arah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif.

Sejalan dengan hal di atas Yusoff (2000) yang banyak meneliti bermain pada anak-anak prasekolah dan sekolah dasar menyimpulkan bahwa bermain merupakan jembatan yang dilalui anak-anak dari nilai-nilai simbolik menuju ke arah situasi pengalaman yang sesungguhnya.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. 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.

Secara rinci langkah-langkah yang ditempuh dalam “Research Development” menurut Borg dan Gall adalah :

1. Pengumpulan riset dan informasi yang meliputi kajian literatur, observasi kelas dan menyiapkan laporan
2. Perencanaan, mencakup penjelasan menetapkan tujuan khusus dan menetapkan urutan pembelajaran
3. Mengembangkan produk awal, meliputi persiapan bahan-bahan pelajaran, buku pegangan dan alat evaluasi
4. Uji awal lapangan
5. Revisi produk utama
6. Uji lapangan utama
7. Perbaiki hasil operasional

8. Uji lapangan oprasional
9. Perbaikan hasil akhir
10. Penyebaran dan distribusi

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas III yang lazim disebut siswa sekolah dasar kelas rendah berjumlah 62 orang yang berasal dari Sekolah Dasar Negeri Gudang Kahuripan I Kecamatan Lembang 32 orang, dan siswa dari Sekolah Dasar Negeri Gudang Kahuripan II 30 orang. Di samping itu peneliti melibatkan 2 orang guru kelas dari kedua sekolah dasar tersebut.

Objek penelitian adalah permainan yang sudah dilaksanakan di sekolah dasar tersebut dan 12 permainan yang telah dirancang peneliti beserta guru kelas III SDN Gudang Kahuripan I.

C. Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian mulai awal bulan Mei 2007 sampai dengan akhir bulan Oktober 2007 (6 bulan). Lokasi penelitian 2 buah sekolah dasar negeri di Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung, yakni: Sekolah Dasar Negeri Gudang Kahuripan I dan Sekolah Dasar Negeri Gudang Kahuripan II. Penentuan lokasi berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah melaksanakan permainan, baik melalui pembelajaran oleh guru kelas maupun oleh guru pendidikan jasmani. Di samping itu sekolah tersebut telah melaksanakan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) sehingga guru telah dapat menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) secara fleksibel dengan memasukkan kegiatan bermain secara terpadu dengan mata pelajaran lain yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas.

D. Prosedur Penelitian

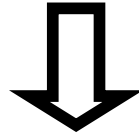
Berdasarkan kebutuhan dan kondisi di lapangan terutama karakteristik siswa sekolah dasar dan waktu penelitian yang terbatas maka langkah-langkah penelitian dan pengembangan berdasarkan teori Borg dan Gall diatas disesuaikan sebagai berikut:

1. Tahap Studi Awal
2. Perencanaan (Perancangan Model)
3. Uji coba model
4. Validasi model
5. Finalisasi model

Untuk lebih jelasnya desain atau rancangan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

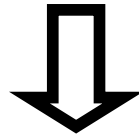
STUDI AWAL

- Studi literatur
- Studi hasil penelitian sebelumnya
- Studi lapangan



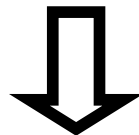
PERANCANGAN MODEL

- Tujuan
- Penyusunan rancangan model
- Penyusunan rancangan uji lapangan

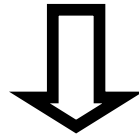


UJI COBA MODEL

- Tujuan
- Perencanaan
- Implementasi
- Evaluasi
- Revisi



VALIDITAS MODEL



FINALISASI MODEL

E. Instrumen Penelitian

Sebanyak 12 instrumen dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Permainan Eksplorasi terdiri dari dua buah permainan (Terlampir)
2. Permainan Energik terdiri dari dua buah permainan (Terlampir)
3. Permainan Sosial terdiri dari dua buah permainan (Terlampir)
4. Permainan Kemahiran terdiri dari dua buah permainan (Terlampir)
5. Permainan Imajinatif terdiri dari dua buah permainan (Terlampir)
6. Permainan Puzzle terdiri dari dua buah permainan (Terlampir)

F. Analisis 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 the 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 Metger 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.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan disajikan hasil penelitian yang meliputi hasil studi awal, rancangan Model Permainan di SD, langkah-langkah pelaksanaan, hasil uji coba terbatas (uji coba instrumen) hasil uji coba lebih luas dan terakhir pembahasan hasil penelitian.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Studi Awal

Dalam penelitian *research and development* studi awal merupakan langkah awal yang perlu dilakukan untuk mengembangkan suatu model. Yang menjadi sumber data dalam studi awal adalah guru, khususnya guru kelas yang mengajar di SD Kelas Rendah, kepala sekolah dan murid-murid kelas III Sekolah Dasar Negeri Gudang Kahuripan I&II. Kedua sekolah dasar tersebut memiliki karakteristik yang hampir sama dalam hal: kondisi fisik, sarana dan fasilitas belajar, keadaan murid, keadaan guru maupun dalam penggunaan kurikulum dan implementasi pembelajaran.

a. Lokasi

Kedua SD tersebut berlokasi di Jalan Raya Lembang No.14, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Lembang. Kedua SD tersebut berstatus sekolah negeri, didirikan pada tahun 1965.

b. Keadaan guru

Jumlah guru SDN Gudang Kahuripan I adalah 8 orang ditambah penjaga sekolah seorang dan guru SDN Gudang Kahuripan II 8 orang juga ditambah seorang kepala sekolah.

c. Jumlah murid SDN Gudang Kahuripan I adalah 220 orang

Jumlah murid SDN Gudang Kahuripan II adalah 191 orang

d. Fasilitas dan sarana belajar

Kedua SD tersebut menggunakan fasilitas dan sarana belajar yang sama, dengan pengaturan jadwal belajar yang fleksibel. Ruang belajar terdiri dari 8 kelas.

e. Perencanaan Pembelajaran

Guru pada kedua sekolah tersebut membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan Silabus Pembelajaran Terpadu berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

f. Implementasi Pembelajaran

Proses pembelajaran agak monoton, teknik pembelajaran kurang bervariasi. Teknik permainan jarang sekali dipergunakan. Kalaupun dipergunakan bukan permainan yang terencana dan terstruktur melainkan permainan yang ada di buku paket atau permainan spontan secara tradisional. Konsep pendekatan Pakem sudah difahami para guru, hanya dalam implementasinya belum optimal.

2. Rancangan Model Permainan di SD

Tim peneliti bersama guru SD Gudang Kahuripan I bersama-sama merancang model permainan yang sesuai untuk siswa sekolah dasar kelas rendah, dalam hal ini untuk siswa SD Kelas III. Berdasarkan studi literatur ditetapkan 6 jenis permainan, yaitu: permainan eksplorasi, permainan energik, permainan sosial, permainan kemahiran, permainan imajinatif, dan permainan puzzle.

Rancangan untuk semua model jenis permainan sama, yaitu seperti berikut:

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

3. Langkah-langkah pelaksanaan

a. Pengembangan model pembelajaran

Setelah diperoleh draf awal model, dilakukan pengembangan model dan diujicobakan.

b. Persiapan uji coba model

Kegiatan ini terdiri dari: pengenalan model kepada guru dan kepala sekolah dan penyusunan rancangan model sebanyak 6 buah.

c. Uji Coba Model

Uji coba model dilakukan 2 kali, yaitu: uji coba terbatas dan uji coba lebih luas (terhadap subjek penelitian). Dalam uji coba terbatas digunakan 6 jenis permainan dalam 6 pertemuan. Fokus pengamatan terhadap rancangan model permainan dan implementasi dalam pembelajaran.

Dalam uji coba lebih luas pengamatan dimulai saat guru menyusun silabus, RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran), proses pembelajaran, observasi individu dan kelompok berdasarkan pedoman penilaian yang telah disusun sebelumnya. Uji coba ini dilakukan 2 tahap (siklus). Setiap siklus terdiri dari 6 permainan dan dilaksanakan dalam 6 kali pertemuan.

4. Hasil uji coba terbatas

Tujuan uji coba terbatas adalah untuk memperoleh kesesuaian dan kebermaknaan dari model permainan yang akan dikembangkan. Pada setiap pertemuan dilakukan revisi agar rancangan berikutnya dapat lebih baik, lebih mudah dilaksanakan dan sesuai tujuan jenis permainan.

Hasil uji coba terbatas tersusun 6 model permainan sebagai berikut:

1. PERMAINAN EKSPLORASI

- 1. Nama Permainan** : **Memelihara Daun dan Bunga**
- 2. Objektif** : - **Bermain dengan media seni**
- **Mengamati perubahan musim**
- **Menggelar media seni alami**
- **Menciptakan seni**
- **Mengembangkan bahasa lisan dan tulisan**
- **Eksplorasi lingkungan**
- 3. Tempat Belajar** : - **Ruang kelas**
- **Sudut seni, sudut sains, sudut baca tulis perpustakaan**
- **Lingkungan sekolah**
- 4. Waktu** : **2 Jam Pelajaran (2x35 Menit)**
- 5. Bahan/ Alat** : - **Tumbuhan (daun-daunan, bunga-bunga, macam-macam bibit**
- **Glycerine**
- **Panci kecil**
- 6. Prosedur** : - **Diskusikan dengan siswa perubahan musim**
- **Diskusikan jenis-jenis musim**
- **Siswa mencatat ciri-ciri setiap musim**
- **Bawalah siswa berjalan-jalan bereksplorasi di lingkungan sekolah**
- **Tunjukkan benih, tanaman, bunga-bunga, daun-daunan dan benda lain yang menandakan adanya perubahan musim**
- **Campurkan dalam panci ceper kecil air hangat dan 5 sendok glycerine, kemudian celupkan daun-daun, benih dan tumbuhan lain dalam glycerine tersebut lalu keringkan**
- **Gunakan benda-benda tersebut untuk merias ruangan.**

2. PERMAINAN PUZZLE

- 1. Nama Permainan** : **Puzzle Binatang**
- 2. Objektif** : - Melatih daya konsentrasi
- Melatih pengamatan
- Melatih motorik halus dan motorik kasar
- Melatih mengenal bentuk/benda atau binatang
- 3. Tempat** : - Ruang Kelas

- Ruang Keterampilan
- 4. Waktu** : **2 Jam Pelajaran (2x35 Menit)**
- 5. Bahan** : - Triplek atau kayu yang ringan berukuran 18x24 cm
terdiri dari 2 bagian dengan ukuran yang sama.
- Cat kayu aneka warna sesuai desain
- Kuas untuk mengecat
- Lem kayu
- 6. Prosedur** : - Dua buah triplek dengan ukuran yang sama, satu bagian dibuat lukisan binatang (misal seekor bebek yang sedang berenang atau gambar lainnya)
- Sebelum dipotong, gambar terlebih dahulu dicat
- Bagian lain direkat menggunakan lem kayu
- Sebelum dicat sebaiknya bagian-bagian yang runcing ditumpulkan dengan menggunakan ampas.

3. PERMAINAN ENERGIK

1. Nama Permainan : Kuda Bisik

2. Objektif dsb.) : - Melatih motorik kasar anak (berbalik, melompat, lari

- Melatih indera pendengaran
- Melatih kerja sama
- Melatih mengontrol emosi

3. Tempat : Lapangan atau halaman sekolah

4. Waktu : 2 Jam Pelajaran (2x35 Menit)

5. Prosedur

- : - Jumlah siswa satu kelas dibagi 2 kelompok**
- Pilih salah seorang siswa menjadi ketua kelompok**
- Kedua kelompok berbaris berbanjar, membelakangi pemimpin, jarak antar pemain 1-2 m**
- Jarak antara kedua kelompok berkisar 3 meter**
- Kedua pemimpin membisikkan kata-kata/pesan kepada pemain pertama masing-masing kelompoknya**
- Pemain kedua berbalik dan menerima pesan serta menyampaikannya kepada pemain ketiga dan seterusnya**
- Pemain terakhir berlari ke depan (dekat pemimpin) dan menyebutkan pesan/kata-kata sekeras-kerasnya.**
- Kelompok pertama yang lebih dulu berhasil menyebutkan kata/pesan dengan benar dinyatakan sebagai pemenang.**
- Permainan dapat dilanjutkan kembali dan pemain terakhir dijadikan pemain pertama.**

4. PERMAINAN SOSIAL

- 1. Nama Permainan : Drama**
- 2. Objektif :**
 - Latihan bersosialisasi
 - Latihan berkomunikasi/berinteraksi
 - Mengembangkan aspek kebahasaan
 - Latihan tampil di muka umum
- 3. Tempat : Ruang atau pentas**
- 4. Waktu : 2 Jam Pelajaran (2x35 Menit: termasuk persiapan)**
- 5. Bahan :**
 - Perabotan ruang tamu sederhana (kursi, meja dsb)
 - Cermin besar
 - Pakaian-pakaian yang menunjang (kain,kebaya)
- 6. Prosedur :**
 - Pilih tema yang sesuai dengan minat anak (misal: drama berjudul “Malin Kundang”)
 - Sediakan alat-alat (misal: perabot, pakaian dsb)
 - Tentukan pemainnya.
 - Adakan latihan dan tanya jawab
 - Pentaskan atau simulasikan dengan memberikan peluang pada anak-anak mengeluarkan ide dan kreativitas mereka
 - Adakan tanya jawab setelah pementasan selesai.

5. PERMAINAN KEMAHIRAN (SKILLFULL PLAY)

1. Nama Permainan: Mari Melempar
2. Ojektif : - Melatih koordinasi tangan dan mata
 - Melatih berinteraksi
 - Melatih mengingat
 - Menekankan konsep memperbaiki diri secara kelompok
3. Tempat :- Lapangan, aula sekolah
4. Waktu :- 2 Jam Pelajaran (2x35 Menit)
5. Bahan : Bola kecil yang lembut dan mudah dipegang
6. Prosedur : - Kelompok siswa membuat satu lingkaran.
 - Ketua melempar bola kepada salah seorang peserta
 - Peserta melempar bola kepada temannya yang lain.
 - Ketika melempar bola, peserta diwajibkan menyebut nama sendiri dan nama temannya yang dilemparbola, misal: "Ali kepada Dani !"
 - Permainan dilanjutkan sampai semua peserta dapat giliran melempar bola.
 - Permainan dapat diulang dengan lemparan yang lebih cepat dan lingkaran yang lebih kecil.
 - Permainan dapat juga dilakukan dengan menggabungkan 2 kelompok.
 - Di akhir permainan, guru dapat bertanya kepada siswa apa yang mereka peroleh dan rasakan dari permainan tersebut.

6. PERMAINAN IMAJINATIF

1. Nama Permainan: Bahasa Robot
2. Objektif :
 - Melatih daya imajinasi dan kreativitas
 - Melatih semangat bekerja sama dalam kelompok
 - Melatih berpikir secara positif dalam saat kritis
 - Pengenalan kepada bidang teknologi
3. Tempat : Di dalam kelas atau di halaman sekolah
4. Waktu : Dua jam pelajaran (70 Menit)
5. Bahan/ Alat :
 - Alat tulis
 - Kursi beberapa buah (sesuai jumlah kelompok)
6. Prosedur kelompok)
 - Bentuklah beberapa kelompok (misal 8
 - Setiap kelompok memilih salah seorang anggotanya untuk berperan sebagai robot
 - Robot ini nantinya akan dipandu oleh kelompok lain (misal: robot 1 dibimbing kelompok 2)
 - Setiap kelompok menyusun 10 arahan/perintah untuk robotnya dengan bahasa khusus untuk mencapai tujuan permainan (misal: duduk di kursi yang telah disediakan). Setiap arahan/petunjuk dibuat rangkap 2.
 - Setiap robot diberi pengarahan oleh kelompoknya.
 - Permainan dimulai dengan memberikan perintah kepada robot oleh kelompok lain, sesuai dengan petunjuk dari kelompok asal.
 - Robot yang mencapai sasaran secara tepat dan tepat dinyatakan sebagai juara
 - Contoh petunjuk robot: Ja = jalan
Beki = belok kiri
Beka = belok kanan
Du = duduk, dsb.

6. Hasil uji coba luas

Pada tahap ini uji coba dilakukan 2 tahap (2 siklus). Siklus pertama 6 buah permainan, yaitu:

- a. Permainan Memelihara Daun dan Bunga (Eksplorasi)
- b. Permainan Puzzle Binatang (Puzzle)
- c. Permainan Kuda Bisik (Energik)
- d. Permainan Drama Timun Mas (Sosial)
- e. Permainan Mari Melempar (Kemahiran)
- f. Permainan Bahasa Robot (Imajinatif)

Siklus kedua 6 buah permainan, yaitu:

- a. Permainan Membuat Laporan dan Denah (Eksplorasi)
- b. Permainan Puzzle Sudoku (Puzzle)
- c. Permainan Recik/Galah (Energik)
- d. Permainan Tanda Tangan (Sosial)
- e. Permainan Bola Hadang (Kemahiran)
- f. Permainan Menangkap Penguntil (Imajinatif)

Hasil analisis terhadap pelaksanaan siklus pertama sebagai berikut:

- a. Dalam permainan eksplorasi dengan judul “ Memelihara Daun dan Bunga”, 60 % siswa melakukannya dengan baik. 30 % tergolong cukup, dan sisanya 10% siswa dikategorikan kurang.
- b. Dalam permainan puzzle, pelaksanaan permainan rata-rata baik (90%), sisanya 10 % tergolong cukup, hanya pembuatan puzzle diganti oleh spons, anak belum mampu menggergaji tripleks.
- c. Dalam permainan Energik dengan judul “Kuda Bisik” setiap anak ikut terlibat secara aktif dan kreatif, diperlukan lapangan yang cukup besar untuk pengembangan motorik kasar seperti melompat dan berlari.
- d. Dalam permainan sosial dengan memilih kegiatan drama berjudul “Timun Mas”, semua siswa aktif dan terlihat senang, juga hampir semuanya ingin jadi pemain. Guru menyediakan naskah drama (dialog para pemain), di samping

itu guru pernah mendongeng tentang cerita di atas, juga ada beberapa anak yang pernah menonton video .

- e. Dalam permainan kemahiran dengan judul “Mari Melempar”, semua anak dapat melaksanakan permainan, yakni melempar bola kepada temannya sambil menyebut nama. Pada awal permainan siswa agak sulit menangkap bola dan melemparkannya kembali kepada temannya sambil menyebut nama sendiri dan nama temannya. Permainan ini telah berhasil melatih interaksi, latihan mengingat dan keberanian melakukan sesuatu atas keputusan sendiri.
- f. Dalam permainan imajinatif yang berjudul “Bahasa Robot”, semua anak yang tergabung dalam beberapa kelompok aktif, kreatif dan senang. Setiap kelompok dinamai sesuai dengan tokoh-tokoh fiksi terkenal, seperti: Superman, Robocop dsb. Permainan ini memerlukan waktu cukup lama, sebab setiap kelompok harus menyusun arahan untuk robot. Sesudah itu setiap kelompok latihan menggunakan arahan dan pemeranan sebagai robot. Berikutnya pelaksanaan permainan robot yang menitikberatkan pada ketepatan dan kecepatan robot mencapai sasaran.

Berikutnya hasil analisis siklus kedua, juga terdiri dari 6 buah permainan:

- a. Permainan eksplorasi dengan judul “ Membuat Laporan dan Denah”.

Permainan ini sangat cocok diterapkan di kelas III SD pada semester I ini. Siswa merasa senang karena kegiatan ini dilakukan di luar kelas dan mereka merasakan manfaat memahami peta dan denah dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Permainan Puzzle, dengan judul “Puzzle Sudoku”

Permainan ini menarik untuk siswa, mereka senang ketika melaksanakannya, yaitu mengisi kotak-kotak puzzle baik dengan huruf maupun dengan angka. Dari segi kognitif permainan ini telah mencapai sasarannya, antara lain ketika bermain anak berpikir keras dengan sangat cepat, pengetahuan anak tergali, baik pengetahuan bahasa, IPA, IPS maupun matematik. Keaktifan dan kreativitas pun meningkat demikian pula pengembangan motorik, terutama motorik halus.

c. Permainan Energik dengan judul “Recik/Galah”

Permainan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu melatih motorik kasar anak, melatih indera penglihatan, melatih kerjasama, melatih kekuatan fisik secara keseluruhan, melatih ketepatan reaksi dan yang terpenting membuat anak senang. Permainan ini tidak sulit dilaksanakan, sebab anak-anak sebagian besar sudah akrab dengan permainan tradisional ini di lingkungan rumahnya dan pernah dilakukan dalam pelajaran Olah Raga. Dari segi kognitif bermanfaat dalam hal melatih penjumlahan ketika siswa dilibatkan dalam penyekoran permainan.

d. Permainan Sosial dengan judul “Tanda Tangan”

Permainan ini melatih siswa berinteraksi dan mengenal satu sama lain, melatih kerja sama dalam kelompok, melatih keberanian dan tanggung jawab. Ketika permainan dilaksanakan di kelas siswa tampak bangga dan senang sebab mereka telah mampu membuat tanda tangan.

e. Permainan Kemahiran dengan judul “Bola Hadang”

Permainan ini sudah tidak asing lagi bagi anak-anak kelas III SD, sebab pernah dilaksanakan dalam pelajaran penjas (olah raga dan kesehatan), dalam pelaksanaan kali ini pun dilakukan dengan bimbingan guru olah raga, dengan memfokuskan pelatihan pada koordinasi tangan-kaki dan mata, interaksi, reaksi, daya tahan tubuh dan taat pada aturan main (aspek afektif). Selama permainan ini berlangsung anak-anak tampak senang dan gembira, mereka tidak merasakan sedang berlatih koordinasi tangan, kaki dan mata melainkan mereka berusaha menghadang bola menguasai kakinya, dan tiap regu berusaha melempar bola ke kaki lawannya. Diperlukan lapangan yang luas sehingga anak-anak lebih leluasa mengembangkan permainan.

f. Permainan Imajinatif dengan judul “Menangkap Penguntit”

Permainan ini sangat baik dan cocok dilakukan siswa kelas III SD. Memori, imajinasi dan kreativitas anak tergali demikian pula kemampuan bahasa lisan anak turut berkembang, di samping itu aspek kognitif pun berkembang ketika anak dapat

berpikir positif dalam keadaan kritis, pengetahuan lingkungan dan kebiasaan suatu tempat menjadi hal menarik bagi anak di samping merangsang keaktifan dan kreativitas siswa

B. Pembahasan

Dari analisis kualitatif seperti yang telah diuraikan diatas dapat dijelaskan ha-hal sebagai berikut:

Pertama, enam permainan yang menurut Dorothy (1985) dan Tina (2001) sesuai dengan perkembangan anak usia dini, termasuk anak sekolah dasar kelas rendah (dalam penelitian ini kelas III) ada enam jenis permainan yaitu: permainan eksplorasi (*exploratory play*), permainan energik (*energetic play*), permainan kemahiran (*skillful play*), permainan sosial (*social play*), permainan imajinatif (*imajinatif play*) dan permainan puzzle (*puzzle it out play*) dapat diterapkan di sekolah dasar kelas III dengan sedikit penyesuaian, seperti alat permainan, skenario permainan, tempat permainan juga proses permainan.

Kedua, 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 Penguntal”) sedangkan permainan kemahiran dan permainan energik sangat unggul di bidang pengembangan psikomotor.

Ketiga 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 dididiknya.

Jenis Permainan.....

1. Nama Permainan :

2. Objektif :

3. Tempat Belajar :

4. Waktu :

5. Bahan/Alat :

6. Prosedur :

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. 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).
2. Dalam penelitian ini dilaksanakan 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 Pengutil*. Permainan puzzle (puzzle it out play) terdiri dari dua judul (a) *Puzzle Binatang* dan (b) *Puzzle Sudoku*. Kesemuanya dapat diterapkan di sekolah dasar kelas III dengan sedikit penyesuaian, seperti alat permainan, skenario permainan, tempat permainan juga proses permainan.
3. 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.
4. 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).
 5. 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 dididiknya.

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

6. Contoh model permainan yang sangat disukai anak-anak kelas 3 SDN Gudang Kahuripan I dimana tempat penelitian ini berlangsung

Contoh Model Permainan

PERMAINAN IMAJINATIF

Nama Permainan: Bahasa Robot

Objektif : - Melatih daya imajinasi dan kreativitas
- Melatih semangat bekerja sama dalam kelompok
- Melatih berpikir secara positif dalam saat kritis
- Pengenalan kepada bidang teknologi

Tempat : Di dalam kelas atau di halaman sekolah

Waktu : Dua jam pelajaran (70 Menit)

Bahan/ Alat : - Alat tulis
- Kursi beberapa buah (sesuai jumlah kelompok)

Prosedur : - Bentuklah beberapa kelompok (misal 8 kelompok)
- Setiap kelompok memilih salah seorang anggotanya untuk berperan sebagai robot
- Robot ini nantinya akan dipandu oleh kelompok lain (misal: robot 1 dibimbing kelompok 2)
- Setiap kelompok menyusun 10 arahan/perintah untuk robotnya dengan bahasa khusus untuk mencapai tujuan permainan (misal: duduk di kursi yang telah disediakan). Setiap arahan/petunjuk dibuat rangkap 2.
- Setiap robot diberi pengarahan oleh kelompoknya.
- Permainan dimulai dengan memberikan perintah kepada robot oleh kelompok lain, sesuai dengan petunjuk dari kelompok asal.
- Robot yang mencapai sasaran secara tepat dan tepat dinyatakan sebagai juara
- Contoh petunjuk robot: Ja = jalan
Beki = belok kiri
Beka = belok kanan
Du = duduk, dsb.

B. Saran

1. 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.
2. 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.
3. Guru-guru sekolah dasar dapat menggunakan ke enam jenis permainan ini, baik di kelas rendah (Kelas I, II, III) dan kelas tinggi (IV, V, VI) dengan menyesuaikan tujuan dan materi permainan.

REFERENCES

- 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 Penguin Inc
- Agus Mahendra. (2001). *Pembelajaran Senam di Sekolah Dasar, Sebuah Pendekatan Pembinaan Pola 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: Macmillan Publishing Company
- Bredenkamp 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 Infants and Preschoolers With Handicaps*. New York : Merrill 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 Chillhood Eduvcation*. 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 Chillhood 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.
PermainanUlar-ularan:[http://id.wikibooks.org/wiki/Permainan/Berkelompok/Ular Naga](http://id.wikibooks.org/wiki/Permainan/Berkelompok/Ular_Naga).
- Mengenang Permainan Rakyat*. [http://dggk.or.id/archives/2005/12/24/mengenang permainan rakyat](http://dggk.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.