

**SEMINAR NASIONAL  
PERMAINAN KECIL SEBAGAI MEDIA UNTUK  
PENGEMBANGAN POTENSIAL KEMAMPUAN ANAK  
DI SEKOAH**

**Oleh :  
Drs.Mudjihartono,M.Pd**

**FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2009**

## **ABSTRAKSI**

### **Mudjihrtono, "PERMAINAN KECIL SEBAGAI MEDIA UNTUK PENGEMBANGAN POTENSIAL KEMAMPUAN ANAK DI SEKOLAH**

Pengembangan Potensial anak mengandung pengertian, bahwa pada setiap diri anak memiliki potensial yang unik dan berbeda satu sama yang lain, sehingga tugas guru untuk bisa mengarahkan anak sehingga potensi atau kekayaan yang ada pada diri anak bisa dikeluarkan dan dikembangkan secara maksimal.

Dalam hal ini guru sebagai fasilitator memberikan media bahan ajar berupa permainan kecil. Permainan kecil ini merupakan permainan tradisional yang sering dilakukan dimasyarakat sebagai seni budaya bangsa yang memiliki kesederhanaan peraturan permainannya, sederhana peralatan yang pakai, tidak terasa anak dibawa situasi belajar didalam permainan, dan permainan kecil ini mengandung filosofi yang cukup tinggi, memberikan didikan selain pengembangan fisik tapi juga pengembangan mental anak baik bersifat pribadi maupun sosial.

Suatu keharusan setiap lembaga yang mengajar anak usia dini untuk memasukan permainan kecil ini sebagai salah satu pelajaran yang diajarkan, Dimana guru terutama guru penjas tidak akan kekurangan bahan ajar karena permainan kecil banyak sekali dimasyarakat.

## **PERMAINAN KECIL SEBAGAI MEDIA UNTUK PENGEMBANGAN POTENSIAL ANAK DI SEKOLAH**

### **Pendahuluan**

Guru harus memandang permainan sebagai suatu yang dapat memberikan kontribusi yang berharga pada perkembangan total anak. Melalui permainan, anak dapat memiliki pengalaman sukses dan prestasi atau mengalami kekalahan. Disamping itu, beberapa tujuan sosial dapat dicapai melalui permainan, seperti ketrampilan sosial, menerima aturan, dan pemahaman yang terbaik pada dirinya dalam situasi kompetitif dan kooperatif.

Permainan tidak secara melekat suatu kesenangan. Permainan hanya harus diajarkan dalam suasana yang membuat anak percaya bahwa dengan partisipasi penuh anak sangat diperlukan dalam permainan tersebut. Jika anak tersisih karena ketrampilannya jelek, maka permainan akan menjadi suatu pengalaman yang tidak menyenangkan.

Anak sangat menyenangi permainan jika anak telah menguasai ketrampilan permainan dan mempelajari peraturan-peraturan yang penting. Oleh karena itu, tiap permainan yang diajarkan harus memberikan sumbangan pada beberapa tujuan.

# I BERMAIN DAN PERMAINAN

## A. Bermain

Beberapa pendidik mengatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Anak-anak bermain di dalam daerah lingkungannya serta benda-benda yang terdapat di daerah itu. Dengan bermain mereka akan mengenal ciri-ciri dan sifat-sifat setiap benda yang dimainkan. Bayi pada tahap permulaan bermain dengan bagian Abadannya sendiri. Kemudian akan berkembang akan bermain dengan benda-benda yang diberikan kepadanya. Setelah itu mereka akan bermain dengan benda yang dijumpainya. Akhirnya anak-anak akan terbiasa dengan bentuk, berat dan sifat-sifat yang lain dari benda itu.

Bermain merupakan urusan yang serius bagi anak. Artinya bermain merupakan sesuatu yang sangat penting bagi anak. Bermain memiliki nilai-nilai pendidikan untuk mengembangkan potensi anak.

Bermain merupakan cara untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan dunia sekitar sehingga anak akan menemukan sesuatu dari pengalaman bermain.

Mengartikan apa itu bermain harus mengandung berbagai aktivitas yang menyertainya yaitu :

- bebas,
- terpisah,
- tak pasti atau berubah-ubah,
- secara spontan,
- tidak mempertimbangkan hasil, dan

- diatur oleh peraturan serta membuat kepercayaan.

Hurlock (1991:320) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

### **Bermain dan Kehidupan Anak-Anak**

Anak-anak usia sekolah dasar bila diamati beberapa waktu, akan nampak betapa tinggi kegiatan mereka. Sungguh sulit bagi mereka untuk duduk diam. Mereka selalu bergerak, lari ke sana kemari, Lompat-lompat, memanjat terus lompat turun dan terus lari lagi. Ini semua adalah dorongan dari dalam atau naluri yang tidak dapat ditekan-tekan lagi.

W.R Smith seorang psikolog mengatakan bahwa bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran. Anak-anak yang berumur 6 tahun bila ia sedang bermain, jalan pikiran serta seluruh jiwanya lepas dari lingkungan hidupnya. Ia merasa bertugas atau membagi-bagi tugas dalam dunia permainannya. Ia tidak sadar bahwa sekelilingnya ada dunia yang nyata yang lain dengan yang ia alami pada saat itu. Makin tambah usia si pemain, makin baik kesadarannya, bahwa ternyata ada dua dunia, Yaitu dunia nyata dan dunia permainan. Orang dewasa yang sedang main sandiwara,, menyadari sepenuhnya bahwa apa yang sedang di perbuat adalah fantasi.

Perilaku seseorang dapat merupakam ekspresi dari permainan, tetapi juga dapat merupakan ekspresi dari pekerjaan. Yang dapat menentukan apakah perilaku itu pekerjaan atau permainan adalah latarbelakang perilaku itu sendiri. Seorang kaya sedang asyik mengail di tepi danau, jelas ia tidak melakukan pekerjaan. Ia sedang rekreasi, menghibur diri atau mengisi waktu luang, ia sedang bermain. Sedangkan seorang nelayan yang memancing didekatnya tidak dapat dikatakan sedang rekreasi atau sedang bermain, tetapi ia sedang mencari ikan sebagai pekerjaan sehari-hari. Adapula yang sama-sama melakukan permainan, yang satu

melakukan untuk bermain, sedangkan yang lain melakukan untuk pekerjaannya. Sebagai contoh dalam hal ini adalah bermain sepak bola, yang satu untuk rekreasi, sedangkan yang lain pemain prof yang sedang bersepak bola untuk bekerja.

Telah diakui kebenarannya bahwa hidup manusia sejak kecil tumbuh dengan melewati beberapa macam bentuk pengalaman bermain. Dari mempelajari perkembangan individu manusia beserta sejarahnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan itu telah ada di dunia, sejak manusia itu ada. Oleh karena itu manusia tumbuh tidak dapat terlepas alam permainan. Anak-anak berkembang melewati bermacam-macam permainan sebagai kodrat yang alami.

Pendidikan modern berpendapat bahwa bermain merupakan alat pendidikan. Pendidikan yang baik akan menyetengahkan bermain sebagai alat pendidikan. Seperti hal pendapat Pestalogi, Ia berpendapat bahwa bermain mempunyai nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Jadi ia menggunakan bermain sebagai alat untuk mendidik. Sampai sekarang pun bermain tetap menguasai kehidupan anak-anak Tidak terbatas pada anak-anak dari lingkungan masyarakat yang beradab saja, anak-anak dari masyarakat yang belum beradab pun bermain menguasai kehidupannya.

Pada waktu bermain, semua fungsi baik jasmani maupun rohani anak ikut terlatih. Dalam dunia pendidikan mengakui adanya ucapan yang mengatakan "makin banyak kesempatan bermain, makin sempurna penyediaan anak terhadap keperluan hidupnya di dalam masyarakat". Masa persiapan anak untuk menjadi dewasa, tidak cukup mengembangkan fisik dan mental anak yang sesuai dengan perkembangannya, sangat diperlukan.

Naluri anak untuk melakukan bergerak tiap anak tidak sama. Dorongan bergerak tidak dapat diajarkan, tetapi telah merupakan pembawaan masing-masing. Pendidikan hanya dapat memberikan kesempatan dan mengarahkan dorongan bergerak itu. Dengan memberikan permainan yang menarik perhatian mereka, maka guru dapat menyalurkan dorongan bergerak tadi kearah yang bermanfaat. Perhatian anak untuk tertarik pada suatu permainan dapat dipengaruhi oleh pendidikan, lingkungan hidupnya yaitu kakak atau orang tuannya, atau anggota

keluarga yang lebih tua. Disini dapat diartikan bahwa manusia dapat dipengaruhi selain oleh bawaannya, juga dapat dipengaruhi oleh dunia sekelilingnya.

## **Fungsi Bermain dalam Kehidupan Anak**

Nilai-nilai yang terkandung dalam bermain dan rekreasi hampir sama. Kegiatan anak-anak biasanya dianggap bermain, Sedangkan kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang. Ada beberapa pakar pendidikan yang menyatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula yang menyatakan bahwa bermain adalah bahasa alami seorang anak. Pakar yang lain menyatakan bahwa dalam bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuannya, minat dan sikap, kedewasaannya dan responya terhadap semua itu.

Adapun fungsi bermain bagi anak adalah :

### **1. Nilai Mental**

Suasana di dalam bermain selalu bebas. Tetapi didalam suasana yang bebas itu setiap individu yang ikut bermain dituntut untuk mengikuti ketentuan-ketentuan atau peraturan permainan itu sendiri. Dengan demikian setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan melaksanakan peraturan itu. Misalnya anak harus tahu haknya sendiri, juga harus belajar gerak individu yang lainnya. Mereka belajar berbuat saling mempercayai di antara kelompoknya. Belajar mengenal kekurangan dirinya jika dibanding dengan orang lain, dan mengakui dengan jujur kelebihan orang lain. Belajar mengendalikan nafsu bergerak yang berlebihan, dan lain sebagainya.

Nilai-nilai mental yang akan muncul dari diri anak dalam bermain diantaranya adalah :

#### **a. Kebutuhan Anak Akan Pengalaman Baru**

Setiap anak ingin memperoleh pengalaman baru dan menemukan hal-hal yang bersifat petualangan atau tantangan. Mereka selalu ingin mendapatkan hal-hal yang menantang, ingin dapat memecahkan misteri yang dihadapinya. Itulah hal

yang menantang jiwa mereka. Di dalam bermain, mereka akan menemukan pengalaman baru. Setiap permainan yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan itu tergantung pada lingkungan permainan itu berlangsung, dan dengan siapa permainan itu dilakukan. Pelajaran baru akan menghasilkan pengalaman baru. Hal ini mengasikkan dan mereka akan selalu berusaha mencari yang baru sejalan dengan pertumbuhan kedewasaannya. Pengalaman yang banyak berarti akan memperkaya pengetahuan, pemahaman, sikap serta perilakunya. Semuanya dapat di capai lewat permainan.

#### **b. Kebutuhan Anak Akan Rasa Aman**

Setiap anak butuh rasa aman. Hal ini merupakan yang penting untuk kebahagiaan hidupnya. Ini mungkin didapatkan dari ayah ibunya, mungkin juga tidak. Rasa aman juga didapatkan dari kelompoknya di sekolah. Hal ini dapat dicapai melalui bermain, karena setiap pimpinan kelompok akan menyiapkan kemungkinan untuk keberhasilan kerja kelompoknya sehingga akan memberikan rasa aman setiap anggotanya.

#### **c. Kebutuhan Untuk Pengakuan**

Setiap anak menginginkan agar setiap orang lain tahu bahwa ia dapat memberi sesuatu sebagai sumbangan terhadap kelompoknya. Setiap lingkungan, anggotanya ingin mendapatkan pengakuan. Dengan jalan bermain, guru dapat menciptakan bermacam-macam situasi yang berbeda, yang memungkinkan setiap anak mempunyai kesempatan untuk menunjukkan sumbangan yang nyata kepada kelompoknya, sehingga kebutuhan akan pengakuan terpuaskan.

#### **d. Kebutuhan anak untuk Berpartisipasi**

Setiap anak selalu ingin berpartisipasi bersama kelompoknya atau individu lainnya. Setiap orang ingin memberi sesuatu kepada yang lain atau kepada kelompoknya. Pada dasarnya tidak ada anak yang ingin sendirian, baik itu di pesta sekolah maupun di lapangan permainan. Bermain adalah suatu situasi yang memberikan peluang yang besar bagi anak untuk dapat berpartisipasi.

### **e. Kebutuhan Anak Untuk Rasa Senang**

Setiap anak ingin merasakan bahagia. Hal ini bergantung pada keadaan fisik dan mental anak. Setiap anak menginginkan hal-hal yang memuaskan, sehingga akan mengakibatkan timbulnya rasa menyenangkan. Dorongan yang alami untuk bermain dan gembira, adalah yang membantu untuk mencapai kepuasan, dan ini merupakan basis naluri.

## **2. Nilai - Nilai Fisik**

Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Suasana gembira ini mempunyai pengaruh terhadap keluarnya hormon-hormon yang merangsang pertumbuhan badan. Oleh karena itu, semua penyajian bahan-bahan pendidikan jasmani baik berupa permainan ataupun latihan yang lain, agar diusahakan dalam suasana yang baik menggembarakan. Hal ini dapat di kaji pada angka-angka statistic yang menunjukkan pertumbuhan berat dan tinggi badan waktu liburan lebih besar dari pada waktu sekolah.

Pada waktu melakukan permainan, anak-anak akan melakukan bergerak lari-lari, lompat dan lari, merangkak, mendorong, mengangkat dan lainnya-lainnya. Gerakan-gerakan ini akan mempengaruhi terhadap peredaran darah dan pernapasan. Peredaran darah akan dipercepat yang berarti menjadi tambah kuat dan frekuensinya makin cepat. Pernapasan semakin banyak menghirup oksigen sehingga pembakaran didalam tubuh akan lebih sempurna. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain, akan mempunyai arti memperkuat otot jantung dan otot-otot pernapasan. Dapat pula dikatakan bahwa dengan melakukan permainan, alat-alat peredaran darah dan pernapasan menjadi terlatih. Jantung akan terlatih akan makin kuat memompa darah ke seluruh tubuh. Paru-parau yang terlatih akan mampu mengambil oksigen sebanyak-banyaknya.

## **3. Nilai-Nilai Sosial**

Anak yang sedang bermain gembira, suasana kejiwaannya juga bebas atau lepas dari segala yang merintanginya. Dengan demikian pendidik akan mudah mengetahui sifat-sifat anak-anak pada waktu bermain. Ada sementara pakar

pendidikan yang mengatakan bahwa anak-anak yang sedang bermain ibarat sebagai buku yang terbuka.

Didalam situasi bermain seorang lawan seorang, mereka belajar saling memberi dan menerima. Mereka juga mengukur kekuatan, kemampuan, kependaian, keuletans sendiri dengan kekuatan, kemampuan, kependaian, keuletan orang lain. Mereka belajar mengakui keunggulan lawan, belajar menyadari kekurangan dirinya, belajar memperlakukan lawan sebagai teman bermain.

Sedangkan situasi bermain seorang lawan kelompok, ia mempunyai kesempatan untuk belajar menghadapi orang banyak. Situasi yang demikian sangat berguna bagi anak untuk kehidupannya di masa mendatang. Ia akan belajar menilai bahwa kelompok itu mempunyai kelebihan-kelebihan tertentu, di samping ada kelemahannya. Penilaian tersebut akan mendorong timbulnya taktik dan strategi untuk menghadapi kelompok.

Sedangkan kelompok lawan kelompok, akan mendorong timbulnya rasa persatuan, rasa kebersamaan, rasa bertanggung jawab baik pada kelompok maupun anggotanya, kerjasama di antara anggota kelompok untuk tujuan bersama, rasa atau sikap mendahulukan kepentingan kelompok daripada kepentingan diri pribadi, dan sebagainya.

Di dalam situasi pertandingan, sikap sportif harus di pupuk sebaik-baiknya, Sikap sportif juga dituntut kepada para pemainnya, agar kemenangan atau kekalahan dapat di terima dengan ikhlas, tidak ada dendam dan yang menang tidak menjadi sombong. Hal ini bukan berarti tidak boleh bergembira, tetapi harus ada batas jangan melukai hati kelompok lawan.

## **B. Permainan**

Permainan adalah berbagai bentuk kompetisi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh :

- Keterampilan fisik
- Strategi
- Atau kesempatan

- Yang dilakukan secara perorangan atau gabungan (Loy,McPherson, dan Kenyon,1978:21)

Seperti halnya bermain,permainan biasa bersifat terstruktur dan memiliki hasil yang dapat diprediksi. Anak bermain permainan dalam pikirannya memiliki tujuan tertentu. Anak tidak memiliki kebebasan yang luas untuk mengikuti gerak hati dan lebih terbatas karena perilakunya menjadi bagian untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Di dalam permainan, anak meletakkan keterbatasan-keterbatasan pada dunia bermain dan mengubah bermain menjadi suatu pertunjukan atau kontes (contest). Batasan-batasan meliputi batasan tempat dan waktu,mengikuti aturan, dan tujuan-tujuan yang dinyatakan dengan jelas.

Permainan dimainkan dengan membutuhkan banyak keterikatan dan banyak energi lebih kuat dan serius daripada bermain, dan lebih memungkinkan memberikan penghargaan terhadap pemenuhan dan keberhasilan. Oleh karena itu, permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu kontes diantara pemain agar supaya menghasilkan hasil yang dapat diprediksi. Dengan kata lain bahwa permainan adalah kontes sukarela yang didasari peraturan dan tujuan-tujuan yang dinyatakan dengan jelas.

Meskipun permainan dapat dianggap suatu kontes, tetapi ada perbedaan-perbedaan penting di antara permaian dan kontes-kontes yang lain. Perbedaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Permainan berada di dalam modalitas bermain (play modality), misalnya keluar dari dunia nyata;
2. Menang atau kalah adalah kondisi yang tidak langgeng (short-lived condition)yang hanya relepan untuk permainan;
3. Permaian dapat dimainkan kembali dengan lawan yang sama;
4. Permainan memerlukan kerjasama di antra para pemain dalam mengikuti dan mentaati peraturan yang tegas dan perilaku-perilaku bermain permainan (game-play behaviours) yang lengkap (morris, dan Steehl,1989:5).

### **C. Mengorganisir Proses Belajar Mengajar Permainan untuk Anak**

Potensi gerak yang terdapat di dalam diri anak begitu besar maka seorang guru harus mampu untuk membangkitkan anak agar bisa dengan secara alami dan terarah sesuai dengan usia dan berpartisipasi aktif di dalam aktivitas gerak dan mencapai tingkat potensi maksimal.

Keberhasilan pengajaran sangat tergantung pada strategi guru dalam pengelolaan kelas dimana seorang guru harus dapat menentukan dan memelihara lingkungan belajar yang produktif. Strategi pengelolaan aktivitas anak agar lebih efektif perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- a) Merencanakan untuk aktivitas maksimum bagi anak
- b) Guru menempatkan posisi yang tepat saat mengajar
- c) Memberikan peralatan yang cukup untuk meningkatkan waktu latihan dan mengurangi waktu menunggu
- d) Membuat kelompok dengan jumlah anggota yang kecil
- e) Menghindari permainan yang mengeliminasi atau menyisihkan pelajaran
- f) Mempersiapkan peralatan sebelum mulai pelajaran
- g) Menjaga ketertiban anak melalui suatu aktivitas
- h) Merencanakan aktivitas yang memberikan kesempatan anak berhasil.

Guru dalam proses belajar permainan tidak terlaku mengintervensi kegiatan siswa, setelah guru menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan guru tinggal mendampingi, mengawasi sekali-kali memberikan penjelasan jika terdapat kesulitan dalam mengartikan peraturan permainan, dengan demikian anak dapat mengembangkan dan memperkaya keterampilan gerak yang bervariasi, dalam permainan jangan terlalu terikat dengan penguasaan teknik yang terlalu tinggi sehingga anak akan lebih mudah mengikuti/berpartisifasi dalam kegiatan.

### **D. Permainan sebagai Alat Untuk Meningkatkan Gerak Keterampilan Gerak Dasar Anak**

Permainan dapat dimainkan peran yang penting dalam mengembangkan dan memperhalus berbagai kemampuan gerak dasar, jika permainan secara tepat dimasukan ke dalam program pengembangan gerak.

Seringkali guna memberikan permainan untuk menumbuhkan kesenangan anak atau menguatkan ketrampilan sosial tertentu. Meskipun hal ini memiliki tujuan yang bermanfaat, maka permainan harus tidak dipandang sebagai tujuan utama, melainkan sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu.

Jika permainan memiliki berbagai nilai yang nyata, maka juga harus ditinjau dari perspektif perkembangan. Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa anak usia sekolah dasar taraf pengembangan gerak dasar. Oleh karena itu, permainan harus secara berhati-hati dipilih dan diimplementasikan dengan mengkaitkan kemampuan gerak lokomotor, manipulasi dan stabilitas.

Gallahue (1975 : 178) mengemukakan bahwa pada masa pra-sekolah dan tahun-tahun awal sekolah dasar (kelas 1 – 3), permainan sangat penting untuk membantu anak di dalam belajar mengenal bagai mana cara bergerak dengan efisien dan pengendalian yang lebih besar. Dengan demikian guru harus tidak menganggap selalu benar bahwa permainan akan mengembangkan dan memperhalus sejumlah kemampuan gerak dasar yang perlu untuk kinerja yang baik. Pada mulanya, anak harus diberikan berbagai pengalaman gerak secara individu yang dirancang untuk mempertinggi kemampuan gerak anak sebelum memasukan keterampilan ini ke dalam permainan.

Berbagai pengalaman gerak yang melibatkan eksplorasi gerak dan pemecahan masalah harus dilatih sebelum bermain permainan yang menggunakan gerakan-gerakan tertentu. Dengan kata lain, permainan untuk anak kecil harus dipandang sebagai alat untuk meningkatkan dan mengimplementasikan pola-pola gerak tertentu lebih lanjut yang berkaitan dengan bagian pelajaran individu.

Permainan dipilih untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dan manipulasi memiliki karakteristik, yaitu ;

1. Memberikan aktivitas maksimum pada semua anak
2. Mengembangkan inklusi daripada semua anak
3. Mudah divareasi

4. Membantu pengembangan berbagai kemampuan gerak,dan
5. Menyenangkan bagi anak yang bermain.

Permainan yang berisi gerak satabilitas dimasukan ke dalam permainan gerak lokomotor dan manipulatif. Format yang digunakan dalam tiap permainan adalah pertama ditinjau dari ketrampilan gerak tertentu yang diikuti dengan hasil yang diinginkan,formasi,peralatana, dan prosedur yang harus diikuti.

Tujuan umum dari pengalaman ini adalah :

1. Meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor
2. Meningkatkan gerak dasar manipulatif
3. Mendukung kesegaran fisik dan gerak anak
4. Membantu pengembangan dan penghalusan berbagai kompetensi sosial;dan
5. Memberikan kesempatan untuk mengimplementasikan berbagai kemampuan gerak dasar.

### **1. Permaianan untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor**

Banyak sekali permainan lokomotor yang menjadikan anak senang melakukannya. Kebanyakan permainan lokomotor dirancang berisi lari sebagai mode gerak utama. Guru harus memiliki berbagai arternatif untuk mengganti gerak lokomotor yang disesuaikan dengan hakikaat pelajaran dan ketrampilan yang ditekankan. Tiap permainan dapat dimodifkasi dalam berbagai cara untuk menyesuaikan kebutuhan tertentu dan tingkat usia anak.

Tujuan khusus permainan ini adalah:

- a. Meningkatkan kemampuan gerak daan lokomotor yaitu lari, lompat, loncat, skipping, dan coklang
- b. Meningkatkan kelincahan dan koordinasi tubuh secara umum
- c. Meningkatkan kemampuan ritmik mengenai gerak lokomotor
- d. Meningkatkan kemampuan untuk berpartisipasi di dalam kerja rutin
- e. Meningkatkan keterampilan memperhatikan
- f. Meningkatkan kemampuan untuk mengikuti pengarahan dan mematuhi aturan.

### **E. Permainan Sebagai Medium Pembelajaran**

Proses belajar mengajar baik metode maupun penyajian materinya untuk sekolah dasar paling tepat adalah dengan bermain dan permainan, terutama bagi tingkat belajar pertama, kelas satu dan dua. Permainan sebagai katagori gerak sebenarnya tergolong katagori tinggi. Gerak permainan adalah manipulasi terbuka yang di dalamnya berisi kandungan non-lokomotor dan lokomotor.

Bagi anak, bermain merupakan urusan yang serius, dan keseriusan yang dikaitkan dengan tujuan akan memberikan nilai pendidikan. Bermain merupakan cara agar anak mengeksplorasi dan berekperimen dengan dunia yang mengitarinya karena anak membentuk atau membangun hubungan-hubungan dengan dunianya. Orang lain dan dengan dirinya sendiri sendiri. Dengan bermain anak menemukan bagaimana menyesuaikan dengan dunianya, bagaimana mengatasi aktivitas ketrampilan, bagaimana menguasai ketrampilan baru dan bagaimana mendapatkan kepercayaan dalam dirinya karena bermanfaat bagi anak. Bermain memberikan medium agar anak dapat belajar dengan **trial and error**. Bermain memberikan sesuatu alat atau cara agar anak mengalami sejumlah situasi kehidupan nyata yang tak habisnya. Bermain merupakan cara yang paling baik agar anak belajar mengatasi dalam dunia nyata.

Bermain memberikan kesempatan agar anak secara bertahap belajar membedakan antara “milikku dan milikmu”. Dengan bermain anak belajar pola-pola kehidupan dasar dan memungkinkan anak menerima dan mengembangkan berbagai peran, perasaan, sikap dan emosinya.

Bermain juga perlu untuk kesehatan mental anak. Anak bermain dengan sungguh-sungguh, membuang semua rasa malu dan canggung serta tidak menampakan hakekat yang benar. Anak yang belum matang yang memiliki pengalaman bermain terbatas sering kali perlu diajar bagaimana bermain di dalam cara yang konstruktif dan berarti anak-anak ini memperlihatkan kurangnya kemampuan bermain sehingga anak menampakan kegiatan lain seperti keluyuran, rasa bosan, yang terus menerus dan tidak ada sesuatu berarti. Perilaku agresif sering kali destruktif. Anak-anak yang secara emosional

terganggu seringkali lebih-lebih suka bermain dengan benda daripada berinteraksi dengan anak-anak lain dan menuntut perhatian. Bagi anak-anak yang dapat menyesuaikan dengan baik menemukan dengan mudah menyelinap ke dalam dan ke luar dari berbagai peran dalam bermain.

Bermain membantu memenuhi kebutuhan emosional anak untuk mendapatkan status di dalam kelompok dan perasaan yang bermakna yang berkaitan dengan pribadi anak.

Melalui bermain aktif anak belajar bergerak untuk kepentingan gerak dan juga untuk kepentingan belajar. Pengalaman bermain yang diarahkan dapat memberikan cara-cara efektif dengan mengembangkan dan memperhalus berbagai kemampuan gerak dasar. Bermain juga memberikan suatu kemudahan dalam meningkatkan kesegaran jasmani dan kemampuan gerak. Perjalanan alami bagi sebagian besar anak menjadi kebutuhan aktif agar secara terus menerus diasuh baik oleh orang tua maupun guru (Gullahue,1989:459).

### **BENTUK-BENTUK PERMAINAN**

Sudah dijelaskan sebelumnya perbedaan antara bermain dan permainan, tetapi keduanya merupakan satu kesatuan yang tidak bisa terpisahkan satu dengan yang lainnya, dimana setiap anak secara alami setelah dia tumbuh fisiknya dan dengan naluri yang normal anak akan mulai bermain walaupun dengan menggunakan anggota tubuhnya yang masih mungil, diantaranya dengan menggerak-gerakkan tangannya meronta atau matanya melihat kesana kemari, mulutnya terus-terusan mengoceh seolah-olah ada orang lain mengajak bermain.

Setelah menginjak anak-anak, bermain merupakan kebutuhan pokok bagi anak-anak, ia tidak mengenal waktu baik itu pagi, siang, sore, atau malam hari, sering kali meninggalkan kegiatan lain seperti waktunya makan atau belajar ia abaikan, hanya untuk bermain bersama teman.

Peraturan yang ada di permainan lebih lengkap di bandingkan dengan bermain, peraturan pada permainan lebih teratur, sistematis, kompleks, sangat mengikat, tetapi semakin lengkapnya peraturan maka mutu permainan lebih baik.

## **Pengelompokan Permainan**

Permainan dapat dikelompokkan dengan macam-macam cara memandang permainan itu. Jika pengelompokan berdasarkan jumlah pemain, tentu tidak akan sama dengan pengelompokan yang berdasar pada alat yang digunakan.

Adapun pembagian permainan sebagai berikut :

- 1) Pengelompokan berdasarkan alat yang digunakan yaitu meliputi :
  - a) Permainan tanpa alat
  - b) Permainan dengan alat
    1. Permainan dengan bola :
      - a) Permainan dengan bola kecil
      - b) Permainan dengan bola besar
    2. Permainan dengan alat non bola
      - a) Permainan dengan balok
      - b) Permainan dengan tongkat
      - c) Permainan dengan sapu tangan
      - d) Permainan dengan simpai
      - e) Permainan dengan gada
      - f) Permainan dengan pita, dan lain-lainnya.
    3. Permainan dengan perkakas
2. Pengelompokan berdasarkan lapangan yang digunakan :
  - a) Permainan lapangan besar
  - b) Permainan lapangan kecil
3. Pengelompokan berdasarkan pada jumlah pemain :
  - a) Permainan beregu
  - b) Permainan perorangan
4. Pengelompokan permainan berdasarkan sifat permainan
  - a) Permainan untuk mengembangkan Fantasi
  - b) Permainan untuk mengembangkan kemampuan berpikir
  - c) Permainan untuk mengembangkan rasa seni
  - d) Permainan untuk mengembangkan aspek-aspek fisik :

1. Permainan untuk meningkatkan kekuatan
2. Permainan untuk meningkatkan ketahanan
3. Permainan untuk meningkatkan ketangkasan
4. Permainan untuk meningkatkan reaksi, dan lainnya

5. Pengelompokan berdasarkan penyajian :

- a) Permainan perlombaan
- b) Permainan bertanding
- c) Permainan dengan tugas
- d) Permainan meniru, dan lainnya

6) Pengelompokan berdasarkan orang yang melakukan :

- a) Permainan kecil
- b) Permainan besar.

### **PERMAINAN KECIL DENGAN ALAT**

Setelah selesai mempelajari materi ini mahasiswa memahami teori, menguasai keterampilan permainan dengan alat, dan menerapkan di dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Perlengkapan alat-alat olahraga dan halaman yang luas di sekolah adalah salah satu syarat untuk keberhasilan dalam proses belajar mengajar, karena tersedianya semua ini guru akan leluasa dalam penyajian materi dan akan lebih termotivasi dalam kreativitas dalam proses belajar mengajar, .sebaliknya sekolah yang kurang adanya peralatan akan menyebabkan kreatif guru sedikit terbatas.

Dalam pengajaran permainan dengan menggunakan alat terbagi menjadi dua kategori yaitu permainan kecil dengan alat sebagai pengenalan dan permainan kecil dengan alat disertai peraturan-peraturan yang lebih tersusun baik

#### **A. Jenis-jenis Pengenalan Permainan Kecil Dengan Alat (bola kecil:**

##### **1. Mengenal Bola**

Anak-anak berdiri dalam formasi berdua atau berempat. Tiap anak diberi sebuah bola, supaya mereka dapat merasakan bagaimana memegang bola dan

bagaimana merasakan berat bola. Mereka disuruh menjatuhkan bola ke tanah, hingga mengetahui bola itu dapat memantul.

## 2. Hujan Bola

Disediakan sejumlah bola kecil (kasti atau tenis), lebih banyak daripada jumlah anak. Guru berkata bahwa sebentar lagi akan turun hujan bola, maka anak-anak hendaknya siap-siap, supaya dapat memperoleh bola sebanyak-banyaknya. Kemudian bola dihamburkan-hamburkan oleh guru. Anak-anak yang memperoleh bola paling banyak menjadi penghambur bola dalam permainan berikutnya.

## 3. Raja Bola

Anak-anak disusun seperti terlihat pada gambar. Jarak antara raja dan barisan menurut kecakapan kelas. Tiap raja diberi sebuah bola. Bola itu berganti-ganti dilemparkannya kepada no. 1, 2, 3 dan seterusnya akhirnya kembali. Siapa yang tidak melakukan kesalahan, yaitu melempar tidak tepat atau tidak dapat menangkap bola mendapat hukuman :Pindah tempat yang terakhir.

Jika raja yang membuat kesalahan, iapun pindah ke tempat nomor terakhir dan nomor 1 menggantikannya menjadi raja.

Catatan : Jadi jika ada nomor membuat kesalahan, tiap nomor yang berikut naik (pindah) satu tingkat :misalnya no. 2 membuat kesalahan, ia pindah/menjadi nomor terakhir, no. 3 pindah/menjadi no. 2, no. 4 pindah/menjadi no. 3 dst.

## 4. Menembak

Anak-anak dibagi menjadi 2 atau 3 kelompok dan berdiri di dalam setengah lingkaran, seperti tampak pada gambar (jari-jari 1meter ). Seorang anak, sebagai penembak, berdiri di tengah membelakangi lingkaran dan memegang sebuah bola tenis atau bola lain yang lunak.

Dengan aba-aba guru, anak-anak di dalam setengah lingkaran lari, menjauhkan diri dari penembak. Sipunembak membalikan diri dan mencoba melempar salah seorang dari pelari itu. Yang tertembak menjadi penembak. Jika penembak menembak salah 2 @ 3 kali, diadakan pergantian juga.

### **B. Permainan Kecil Memakai Alat Bola Kecil**

Permainan biasa bersifat terstruktur dan memiliki hasil yang dapat diprediksi dan anak dalam melaksanakan permainan dalam pikirannya memiliki tujuan. Dalam pembahasan materi permainan kecil memakai bola kecil, anak sudah memakai peraturan yang sangat mengikat dimana semua anak harus mengikuti peraturan-peraturan, sehingga anak tinggal mengikuti aturan itu, sehingga anak dituntut untuk lebih tertib mengikuti sistem yang telah ditentukan sehingga rasa egois tidak akan tumbuh.

Permainan kecil memakai bola kecil sebagai warisan seni budaya Suku Bangsa yang masih dimainkan di daerah-daerah dan di sekolah terutama di Sekolah Dasar dan ada juga di Sekolah Menengah Pertama masih di sampaikan.

Contoh permainan kecil memakai alat atau bola kecil adalah :

1. Permainan Bola Bakar
2. Rounders
3. Kasti

### **C. PERMAINAN KECIL TANPA ALAT**

Pada saat anak akan bermain bersama temannya secara spontan, biasanya melakukan permainan apa adanya, bisa menggunakan alat atau tanpa alat atau perkakas asal ada kesempatan untuk bermain, anak-anak akan melangsungkan permainan itu. Apa yang akan dimainkan tergantung kesepakatan mereka bersama pada saat itu

Sudah bukan rahasia lagi bahwa masih banyak sekolah-sekolah yang penyediaan sarana dan prasarana olahraganya masih sangat minim. Maka salah satu jalan untuk mengatasi masalah ini adalah menyediakan kegiatan-kegiatan yang tidak memerlukan alat atau perkakas. Atau menyajikan kegiatan yang bendanya dapat

diperoleh di tempat kegiatan itu dilakukan, misalnya pohon, pagar, pintu pagar, tiang, tiang bendera, batu-batu yang terdapat di halaman.

Indonesia sangat kaya akan seni dan budaya yang mana semua itu sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Kekayaan seni dan budaya diantaranya didalam kehidupan anak-anak adalah permainan, Permainan ini biasanya dihubungkan pada saat yang sesuai dengan keadaan pada saat kegiatan itu, diantara pada saat terang bulan di malam hari, pada saat panen padi, pada sore hari semua ini berbeda permainannya. Maka ini suatu keuntungan bagi guru pendidikan jasmani. Mereka tidak akan kehabisan sumber bahan, karena sumbernya terdapat disekitar lingkungan sekolah itu sendiri.

Dengan tersedianya bahan ajar yang sangat banyak di masyarakat, maka guru harus bisa selektif untuk memilih permainan tanpa alat mana yang cocok diberikan untuk anak didiknya, diharapkan juga guru dapat memodifikasi permainan tanpa alat yang ada di daerah bisa dimasukkan ke dalam permainan di sekolah.

## **A. Bentuk-bentuk Permainan Tanpa alat**

### **1. Menjala Ikan**

Jumlah pemain : Tidak terbatas

Alat : Tanpa alat

Tempat : Di halaman, diruangan tempat senam, di lapangan

#### **Aturan Permainan**

Guru menunjuk tiga orang untuk menjadi jala. Mereka bertiga bergandengan tangan sehingga akan membentuk jala atau jaring. Sedangkan anak-anak yang lain menjadi ikan, dan bergerak bebas di dalam kolam. Dengan aba-aba yang diberikan guru, jala akan berusaha menangkap ikan dengan jalan melingkarinya. Ikan akan berlari kesana kemari untuk menghindari jala. Ikan yang tertangkap dinyatakan mati, dan akan bergabung menjadi jala. Ikan-ikan yang keluar dari kolam, juga dinyatakan mati, yang akhirnya juga ikut menjadi jala. Setelah permainan berjalan beberapa waktu, guru dapat mengganti dengan jala yang baru. Demikian seterusnya. Setelah selesai permainan menjala ikan ini, guru dapat menyatakan kepada murid-murid siapa yang belum pernah terjala

atau terjaring. Kepada mereka kan disebutkan sebagai iaka-ikan yang lincah dan sehat, dengan harapan pada permainan yang akan datang ikan yang lincah dan sehat akan bertambah lebih banyak.

### **Modifikasi Permainan :**

1. Jala yang semula hanya satu yang terdiri dari tiga orang, akan bertambah jalanya setelah jumlah orang yang di jala menjadi 6 orang. Dekian seterusnya.
2. Jala tetap beranggotakan tiga orang. Jika dapat menangkap satu orang/ikan. Maka jala menjadi empat orang. Dalam hal ini bebari jala kelebihan satu orang. Maka orang pertama akan melepaskan diri dan akan menjadi ikan.

### **2. Elang Mengejar Anak Ayam**

Jumlah pemain : Tidak dibatasi, hanya setiap pasangan sepuluh

#### **Aturan Permainan**

Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompoknya akan merupakan satu pasangan, yang terdiri seekor induk ayam, seekor burung elang, dan yang lainnya menjadi anak ayam. Induk ayam berdiri paling depan, dan anak-anak ayam berbaris di belakang induk ayam dengan memegang pinggang anak yang berdiri di depannya. Di depan barisan induk dan anak ayam berdiri burung elang yang jaraknya lebih kurang 3 meter. Setelah guru memberi tanda bahwa permainan di mulai, burung elang berusaha menangkap anak ayam yang berdiri paling belakang. Sedangkan induk ayam berusaha melindungi anak ayam yang dengan jalan menghalang-halangi gerak burung elang. Anak-anak ayampun tidak tinggal diam, mereka berusaha menghin dari kejaran burung elang. Jika anak ayam dapat ditangkap, maka permainan berhenti, dan ada pergantian tugas. Elang menjadi anak ayam, induk ayam menjadi elang, sedangkan anak ayam paling depan menjadi induk ayama Jika ada anak ayam yang lepas pegangannya, maka ia akan menjadi anak ayam paling belakang. Sekiranya tidak binatang-binatang yang sesungguhnya.

### **Modifikasi Permainan**

Elang ditiadakan. Sekarang yang paling depan berusaha menangkap yang paling belakang. Nama permainannya berubah menjadi : “Ular makan ekornya”. Guru dapat memberikan pujian kepada induk ayam yang cakap melindungi anak-anaknya.

## **PERMAINAN IMAJINASI**

Setiap manusia hidup mempunyai hasrat atau naluri untuk bergerak. Hasrat untuk bergerak bagi anak-anak sangat besar. Anak-anak yang dalam masa pertumbuhan ini bergerak merupakan sesuatu yang sangat penting bagi hidupnya. Gerak–gerakan yang dilakukan oleh anak-anak sangat berguna untuk perkembangan organ-organ tubuhnya. Gerak-gerakan yang dilakukan akan dipengaruhi fungsi dari setiap organ tubuhnya. Fungsi organ-organ tubuh anak makin baik, berarti makin baik pula perkembangan anak tersebut.

Anak-anak bermain, berarti anak-anak melakukan aktifitas fisiknya. Sebenarnya anak-anak bermain tidak sekedar melibatkan fisiknya saja, tetapi melibatkan pula kejiwaannya. Dengan demikian bermain atau bergerak sama pentingnya dengan makan, tidur, minum dan sebagainya. Melarang anak-anak bermain atau bergerak merupakan perbuatan yang tidak dibenarkan. Melarang anak-anak bergerak berarti menahan atau merintangai pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani anak-anak. Didalam memenuhi hasrat gerak anak-anak, perlu memperhatikan karakteristik anak baik dari segi fisik, mental, maupun sosial emosional. Hal ini sejalan dengan yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa anak-anak bermain tidak hanya melibatkan segi fisiknya saja, tetapi juga jiwanya.

Adapun karakteristik anak-anak usia 6 sampai 8 tahun diantaranya adalah : Selalu bergerak berlari-lari, melompat-lompat, memanjat, berjalan, istirahat sebentar , bergerak lagi, dan seterusnya. Karakteristik yang

demikian ini, menuntuk penyajian kegiatan dalam pendidikan jasmani yang berisikan lari, jalan, melompat, memanjat dan lain sebagainya, yang kemudian istirahat sebentar dan dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya.

Karakteristik mental, sosial dan emosional anak usia 6 – 8 tahun diantaranya adalah suka berkelompok, mempunyai hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama, hayalan, meniru-niru. Berdasarkan karakteristik yang demikian ini, penyajian kegiatan pendidikan jasmani yang dapat memenuhi tuntutan anak adalah suatu bentuk bermain, yang menekankan permainan imajinasi. Dengan permainan imajinasi, berarti kemampuan imajinasi anak mendapat kesempatan berkembang yang sebaik-baiknya.

Oleh karena itu para guru di Sekolah Dasar pada umumnya, lebih-lebih guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar, seyogianya memahami, menguasai dan mampu mengembangkan atau memodifikasi permainan-permainan imajinasi yang disajikan dalam buku ini.

## **A. Menirukan Gerakan Binatang**

### **1. Binatang Piaraan**

Pada umumnya anak-anak mempunyai binatang piaraan di rumahnya. Barangkali ada yang mempunyai kucing, anjing, kelinci, ayam, burung dan lain-lainnya. Pada kegiatan ini anak-anak diajak untuk memperhatikan gerakan-gerakan pada binatang piaraannya. Setelah anak-anak dikumpulkan, guru memberikan informasi yang sesuai dengan cuaca saat itu misalnya sebagai berikut: Lihat anak-anak sekarang cuacanya sedang baik, matahari bersinar terang tetapi belum panas karena masih pagi. Marilah kita menari-nari, berlonjak-lonjak sambil berkeliling. Marilah semua ikut tanpa ada yang ketinggalan”. (kegiatan a).

“Menyenangkan bukan?”, guru menanyakan kepada siswa” siapa diantara kalian yang mempunyai kucing ?, nah bagaimana jika kucing sedang duduk ? marilah kita semua menirukan sikap kucing sedang duduk”. (kegiatan b). Bagaimana jika kucing sedang menggeliat? Marilah kita semua menirukan gerakan kucing yang sedang menggeliat. (kegiatan c).

Kucingnya masih kepingin menggeliat lagi, karena badannya terasa kaku. Marilah mengulang menggeliat seperti kucing berkali-kali.

Nah, siapa diantara kalian yang mempunyai anjing? Bagaimana gerak anjing yang bertemu dengan tuannya yang baru datang dari berpergian. Marilah kita semua menirukan anjing tersebut. ( kegiatan d ). Biasanya anjing suka memanjat pada tubuh tuannya, karena manjanya. Marilah kita semua menirukan gerakan anjing yang sedang manja pada tuannya. (kegiatan e ).

Siapa diantara anak-anak yang dirumahnya memelihara kelinci? Nah bagaimana jika kelinci sedang makan rumput? Marilah kita menirukan kelinci yang sedang makan rumput. ( kegiatan f ). Setelah makan, kelinci terus melompat-lompat. Bagaimana gerakan kelinci melompat? Marilah kita semua menirukan kelinci melompat-lompat kegirangan. ( kegiatan g ). Kegiatan a sampai g dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan.

“Nah sekarang bapak akan menguji pendengaran kalian. Silahkan menghadap keluar lingkaran, dan dengarkan baik-baik apa yang diceritakan bapak guru. Kucing kita sering naik kemeja tulis atau meja makan. Sekarang ini kucing sedang naik ke meja tulis. Karena kurang hati-hati ada benda yang tersentuh kaki kucing sehingga jatuh ke lantai.”Guru menjatuhkan suatu benda yang dapat menimbulkan suara”. Guru menanyakan kepada anak-anak, “benda apakah yang dijatuhkan kucing ? Siapa pendengarannya yang tajam ? Ya.....bagus sekali pendengaranmu. Yang lain sebenarnya mendengar juga, tetapi ragu-ragu untuk meyebutkannya.

Keterangan kegiatan :

A = Membentuk lingkaran dengan berpegangan tangan. Setelah lingkaran terbentuk,tangan dilepaskan dan menghadap ke kanan, Sebaiknya guru ikut serta membentuk lingkaran. Kemudian berjalan keliling, sambil melonjak-lonjak,seling dengan berlari-lari,meloncak-loncak.

- B = Menirikan kucing yang sedang duduk
- C = Gerakan kucing menggeliat
- D = Gerakan anjing menyambut tuannya
- E = Gerakan kelinci makan rumput
- F = Gerakan meloncat-loncat

## Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan**, (1979), Permainan dan Metodik, Buku II, Untuk SGO: Proyek Pengadaan Buku Sekolah Pendidikan Guru, Jakarta.
- Lutan Rusli**, Dkk, (1997), Manusia dan Olahraga, seri Bahan Kuliah Olahraga di ITB dan FPOK IKIP Bandung.
- Furqon, M.H.**, (2006) Mendidik Anak Dengan Bermain, Program Studi D-2 Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
- Subroto T.**, (2001). Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar, Sebuah Pendekatan Permainan Taktis. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Subarjah Herman**, (2005), Permainan Kecil di Sekolah Dasar Materi Pokok PPDO213/3 SKS/Modul 1-9, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

## **PERMAINAN KECIL SEBAGAI MEDIA UNTUK PENGEMBANGAN POTENSIAL KEMAMPUAN ANAK DI SEKOLAH**

### **PERMASALAHAN :**

- ketersediaan peralatan di sekolah**
- Mencari permainan yang cocok buat anak :**
  - waktu ,tempat**
- Waktu yang tersedia :**
  - tujuan pembelajaran tercapai**
  - materi tercapai**
- Mengeksploitasi kemampuan anak**

## **PERMAINAN KECIL :**

- Bermain :Belajar menyesuaikan diri dengan keadaan:**
  - Bebas,terpisah,spontan,tidak mempertimbangkan hasil.**

### **Fungsi bermain dalam kehidupan anak**

#### **1.nilai mental:**

- Kebutuhan akan akan pengalaman baru**
- Kebutuhan anak akan rasa aman**
- Kebutuhan untuk pengakuan**
- Kebutuhan anak untuk berprestasi**
- Kebutuhan anak untuk rasa aman**

#### **2.Nilai Fisik**

- Latihan fisik maupun permainan harus dalam suasana gembira (contoh masa liburan BB naik)**
- Hormon merangsang pertumbuhan**
- dengan gerak mempengaruhi peredaran darah dan pernapasan.**
- Otot kuat**

### **3.Nilai-nilai Sosial**

**Anak bermain ibarat sebuah buku yang terbuka**

- bermain anak lawan anak artinya saling memberi dan menerima dan mengakui keunggulan lawan dan menyadari kekurangan dirinya dan memperlakukan lawan sebagai teman bermain.**
- Bermain seorang lawan kelompok :akan timbul taktik dan strategi ,ia akan menilai kelompok itu mempunyai kelebihan kelebihan tertentu**
- Bermaian kelompok lawan kelompok :Tibulnya rasa persatuan,rasa kebersamaan,rasa bertanggung**

**jawab baik pada kelompoknya untuk tujuan bersama, rasa mendahulukan kepentingan kelompok daripada kepentingan pribadi.**

## **PERMAINAN**

**Permainan: Berbagai bentuk kompetisi bermain penuh**

**yang hasilnya ditentukan oleh :**

**-ketrampilan fisik**

**-strategi**

**-kesempatan**

**-Dilakukan perorangan/gabungan**

**MENGORGANISIR PROSES BELAJAR MENGAJAR  
PERMAINAN UNTUK ANAK**

**Strategi Pengelolaan aktivitas anak supaya lebih efektif diantaranya adalah :**

- a.Merencanakan untuk aktivitas maksimal bagi anak**
- b.Guru menempati posisi yang tepat saat mengajar**
- c.memberikan peralatamn yang cujkup**
- d.Membuat kelompok dengan jumlah kecil**
- e.Menghindari permainan yang mengeliminasi atau menyisihkan anak**
- f.Mepersiapkan peralatan sebelum mulai pelajaran**
- g.Menjaga ketertiban anak melalui aktivitas**
- h.Merencanakan aktivitas yang memberikan kesempatan anak berhasil.**

**Bentuk-bentuk permainan:**

- 1.pengelompokan berdasarkan alat**
- 2.pengelompokan berdasarkan lapangan**
- 3.Pengelompokan berdasarkan jumlah pemain**
- 4.Pengelompokan berdasarkan sifat pantasi**
- 5.Pengelompokan berdasarkan penyajian**
- 6.Pengelompokan berdasarkan orang yang melakukan**

