

# Bermain dan Permainan

*by Yosef Yosef*

---

**Submission date:** 17-Jun-2023 08:46AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2117583085

**File name:** Buku\_Bermain\_dan\_permainan.pdf (12.9M)

**Word count:** 86

**Character count:** 428

# Buku Bermain dan permainan

*by* Hasmalena, Yosef, Mahyumi Rantina

---

**Submission date:** 22-Sep-2021 08:16AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1654315997

**File name:** Bermain\_dan\_permainan-1.pdf (2.04M)

**Word count:** 9778

**Character count:** 57258

UNTUK ANAK USIA DINI



# Bermain & Permainan



HASMALENA | YOSEF | MAHYUMI RANTINA

# BERMAIN DAN PERMAINAN

Dra. Hasmalena, M.Pd

Dr. Yosef, M.A

Mahyumi Rantina, M.Pd



# BERMAIN DAN PERMAINAN

Penulis :

Dra. Hasmalena, M.Pd

Dr. Yosef , M.A

Mahyumi Rantina, M.Pd

ISBN : 978-623-90925-3-5

Editor :

Dr. Diah Andika Sari, M.Pd

Desain Sampul :

Novitria Wulanda Sari, Tri Mulyani

Foto Sampul : by Shitota Yuri, Markus Spiske, and Robert  
Collin on Unsplash, Designed by Freepik

Penerbit :

**EDU PUBLISHER**

Jl. Tamansari Km. 2,5 Kota Tasikmalaya, Jawa Barat

Website : [www.edupublisher.id](http://www.edupublisher.id) Email : [edupublisher1@gmail.com](mailto:edupublisher1@gmail.com)

Instagram : @edupublisher1 Whatsapp : 0812 1496 6550 (WA)

Cetakan Pertama, Juli 2019

**1**  
@ Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun  
tanpa ijin tertulis dari penerbit

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji syukur tak terhingga pada Allah *subhanahu wa ta'ala* karena atas ridho-Nya lah buku ini dapat diselesaikan.

Bermain dan anak, adalah dua kata yang tak dapat dipisahkan. Karena bermain adalah dunia anak, tak seorang anak pun yang tidak suka bermain. Demikian pula permainan yang teratur dan bermanfaat yang dapat menciptakan keseimbangan kerja otak kanan dan kiri anak, tak hanya pada perkembangan kognitif, bermain juga akan melatih seluruh aspek perkembangan anak baik nilai moral dan agama, bahasa, fisik motorik, sosial emosional atau mental anak dan juga kreativitas. Artinya, permainan yang tidak membahayakan bagi anak. Adapun permainan zaman sekarang yaitu permainan modern yang kurang memberikan dampak positif bagi setiap aspek perkembangan anak. Karena lewat bermain, anak sedang belajar. Dengan bermain pada hakikatnya anak sedang mengeksplorasi diri dan sekitarnya. Diantaranya

ialah belajar pengetahuan alam, belajar kerja sama, belajar suportivitas, belajar fokus dalam melakukan hal dan lain sebagainya.

Bermain haruslah yang tidak membahayakan bagi anak, oleh sebab itu sebisa mungkin orang tua atau guru selalu mengawasi anak ketika sedang bermain. Maka dari penulis menulis buku ini sebagai panduan bermain dan alat permainan yang bisa diberikan kepada anak dari mulai usia (0- 6) tahun.

Buku ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua, guru dan anak- anak usia dini khususnya, walaupun buku ini masih sangat jauh dari kata sempurna karena masih banyak memiliki kekurangan.

Palembang, Juni 2019

Penulis,

# DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b> .....	iv
<b>Daftar Isi</b> .....	vi
<b>Permainan Usia 0-6 Bulan</b> .....	<b>1</b>
Cing-Cing Kerincing .....	1
Baby Karate .....	4
Lihat Cermin .....	7
Berenang Dikasur .....	9
Terbangan Super Hero .....	12
<b>Permainan Usia 6-12 Bulan</b> .....	<b>15</b>
Mana Stikerku.....	15
Lagu Mulut.....	18
Gunung Bantal.....	20
Guncang, Dengar, dan Mainkan.....	23
Bukuku .....	26
<b>Permainan Usia 1-2 Tahun</b> .....	<b>29</b>
Ciuman Air .....	29
Melukis Benda di Pasir .....	31
Panggung Boneka.....	33
Siapa Aku? Kamu? Dan Dia?.....	37
Bermain Bayang-Bayang.....	40
<b>Permainan Usia 2-3 Tahun</b> .....	<b>44</b>
Arsitek Cilik .....	44
Benda Di Angkasa .....	47



Bermain Bowling.....	50
Plastisinku .....	52
Awas! Ada Buaya .....	55
<b>Permainan Usia 3-4 Tahun.....</b>	<b>58</b>
Papan Pasak .....	58
Menyatukan Gambar .....	60
Main Tali .....	62
<b>Permainan Usia 4-5 Tahun.....</b>	<b>65</b>
Rancang Namaku .....	65
Besar-Kecil><Berat-Ringan .....	67
ABC-an 5 Dasar.....	70
Boneka Cantik.....	72
Permainan Domikado.....	74
<b>Permainan Usia 5-6 Tahun.....</b>	<b>77</b>
Lubang Kata .....	77
Semerbak Baunya .....	80
Boi-Boian .....	82
Gatheng .....	86
Ta' Patung .....	88
 <b>Profil Penulis.....</b>	 92

A whimsical illustration of a landscape with rolling green hills. In the foreground, there are stylized houses with red and green roofs, and a hot air balloon with pink and blue stripes floating in the sky. The background is a soft, glowing yellow and orange gradient.

*Permainan Anak Usia  
0-6 Bulan*

# *Permainan Anak Usia*

## *0-6 Bulan*



### **1. Cing-Cing Kerincig**

Alat dan bahan :

- ✓ Kerincingan dengan berbagai warna yang disukai anak
- ✓ Boneka-boneka kecil yang dapat mengeluarkan suara

Cara bermain :

1. Posisikan bayi secara terlentang dapat dilakukan di kasur ataupun box bayi
2. Tempatkan permainan di atas bayi anda lalu gerakkan mainan hingga mengeluarkan bunyi gemerincing. Usahakan permainan tepat terfokus pada mata sang bayi, agar permainan dapat aksi menyita perhatian bayi

3. Secara perlahan gerakan permainan kekanan dan kekiri, usahakan permainan tetap berbunyi dan mata bayi tetap fokus pada permainan tersebut.
4. Sesekali sembunyikan permainan tersebut agar bayi dapat melakukan pencarian, lihatlah reaksi perbedaan reaksi sang bayi. Tentu sangat lucu dan menggemaskan bukan bunda ?
5. Lakukan permainan tersebut sembari ajak anak tetap berkomunikasi dengan anda sesering mungkin. Jangan lupa bunda juga harus melontarkan pujian-pujian pada sang bayi ya ! ini akan mendorong bayi semakin bersemangat dalam bermainnya.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Norma-agama

Sebelum dan bermain bacalah doa yang diyakini oleh agama masing-masing keluarga. Kegiatan ini akan membiasakan bayi dengan Tuhan dan agama yang dianutnya.

✓ Sosial-emosional

Dengan kegiatan yang bayi dan bunda lakukan akan menambah kedekatan sang bayi dan orang tua. Bayi akan terbiasa dengan rangsangan yang diberikan oleh benda asing yang ada disekitarnya, sehingga bayi dapat mengekspresikannya dengan senyuman, terkejut, menangis, dan berbagai ekspresi lainnya.

✓ Kognitif

Bayi akan dapat mengenal benda-benda disekitarnya melalui penglihatannya, karena pada usia diatas 28 hari penglihatan bayi telah aktif dan akan semakin bertambah baik lagi dengan diberikan rangsangan dan stimulasi oleh benda dan orang lain disekitarnya.

✓ Bahasa

Dengan mengajak bayi berbicara, orang tua dan orang disekitar bayi membangun pengetahuan bayi terhadap kata melalui pendengarannya. Sehingga semakin banyak kata yang didengar bayi akan sangat baik atas percepatan maturasi bahasa sang bayi.

✓ Fisik-motorik

Dengan rangsangan dari benda-benda yang bayi dengar dan lihat akan membawa bayi bersemangat mengekspresikan emosi salah satunya dengan cara menghentakkan tangan dan kaki. Gerakan menghentak tersebut akan memperkuat otot-otot tangan dan kaki sang bayi.

✓ Seni

Dengan menunjukkan benda yang berwarna-warni dan bergemerincing akan membangun pengetahuan anak mengenai warna melalui penglihatannya dan suara yang bertahap menjadi nada yang disukai bayi

## 2. Baby Karate

Alat dan bahan :

- ✓ Kaos kaki warna-warni yang dapat menimbulkan bunyi

Stimulasi Orang Tua :

- ✓ Orang tua mengangkat dan menggerakkan kaki dan tangan sang bayi menyerupai gerakan menendang.

Cara bermain :

1. Pakaikan kaos kaki warna-warni yang telah disiapkan, angkat kaki dan tangan bayi seperti pola menendang sehingga terdengar suara gemerincing yang diciptakan kaos kaki sang bayi.
2. Lihatlah reaksi sang bayi yang kegirangan maka sang bayi akan mengulangi gerakan yang telah diperagakan oleh bunda dan ayah.
3. Lakukan juga kegiatan tersebut pada tangan sang bayi, baby karate dapat dilakukan secara berulang sebelum ataupun sesudah mandi dan di waktu-waktu senggang lainnya.

Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Norma-agama

Sebelum dan bermain bacalah doa yang diyakini oleh agama masing-masing keluarga. Kegiatan ini akan membiasakan bayi dengan Tuhan dan agama yang dianutnya.

- ✓ Sosial-emosional

Aktivitas baby karate ini akan membangun emosi orang tua semakin dekat dengan anaknya.

Sehingga anak akan semakin mengenali siapa orangtuanya.

✓ Kognitif

Bayi akan melihat warna-warna yang ada di kaus kaki yang dipakainya ini menjadi pengenalan awal sang bayi terhadap warna.

✓ Bahasa

Biasakan mengajak bayi mengobrol saat bermain sehingga apa yang biasa didengarkan bayi akan menjadi rangsangan bayi dalam mengikuti sebutan kata tersebut

✓ Fisik-motorik

Kegiatan menendang baik yang dilakukan kaki maupun tangan membantu anak memperkuat otot-otot disetiap bagian kak dan tangan mereka. Kegiatan ini juga menjadi kegiatan olahraga bagi anak sehingga baik dalam melatih motorik kasar sang bayi.

✓ Seni

Pola-pola yang tercetak di kaus kaki akan terlihat oleh sang bayi ini akan membangun pengetahuan



bayi melalui gambar pola-pola awal sang bayi sendiri.

### **3. Lihat Cermin**

Alat dan bahan :

- ✓ Cermin (jika memungkinkan dengan ukuran yang besar)

Stimulasi Orang Tua :

- ✓ Orang tua menarik perhatian anak dengan bertingkah lucu sembari mengajak anak berkomunikasi ringan.

Cara bermain :

1. Letakkan cermin dihadapan bayi, orangtua memosisikan badannya dibelakang bayi sehingga bersama-sama bercermin dengannya.
2. Buatlah mimik wajah yang lucu dan suara-suara yang berintensi menarik perhatian sang bayi.
3. Lihatlah reaksi menggemaskan sang bayi, sungguh menggemaskan bukan ?

### Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Norma-agama

Mulailah kegiatan dengan melantunkan doa sebelum dan sesudah bercermin seperti yang telah diajarkan agama masing-masing. Ini adalah kegiatan awal pembiasaan si kecil mengenal agama yang dianutnya.

✓ Sosial-emosional

Dengan melihat cermin bayi akan melihat pantulan dirinya sendiri dan orang tua, kegiatan yang dilakukan sang orang tua yang terpantul dari cermin akan menarik sang bayi dalam berekspresi baik itu tersenyum, tertawa, menangis, dan yang lainnya. Dengan melihat pantulan berbagai ekspresi yang ia lakukan juga bayi akan belajar mengetahui ekspresi yang ia keluarkan meskipun belum memahaminya.

✓ Kognitif

Dengan melihat cermin bayi akan melihat pantulan dirinya sendiri dan orang tua, ini akan membantu anak mengenali dirinya dan orang yang ada disisi lain cermin. Ini hanya sebagai pengetahuan awal,

meskipun si bayi belum memahami apa yang ia lihat dengan baik.

✓ Fisik-motorik

Kegiatan menggerakkan tubuh yang dilakukan orangtua saat bermain tanpa disadari akan menimbulkan reaksi pada bagian-bagian tubuh anak baik pergerakan kaki, tangan ataupun anggota tubuh lainnya. Sehingga dalam pergerakannya akan membuat anak rileks dan anggota otaknya perlahan membaik.

✓ Seni

Pantulan diri yang dihasilkan cermin memberikan gambaran bagi anak baaimana dirinya, dan lingkungan sekitarnya.

#### **4. Berenang di Kasur**

Alat dan bahan :

- ✓ Ambal atau Matras tebal
- ✓ Beri beberapa mainan warna warni didepannya

Stimulasi Orang Tua :

- ✓ Sesekali ajaklah anak mengobrol dan bernyanyi

Cara bermain :

1. Pada bayi usia 4-6 bulan anda dapat menengkurapkan bayi bunda dan ayah diatas ambal atau matras yang tebal dan empuk
2. Biarkan anak menyibukkan dirinya dengan menggerakkan seluruh bagian tubuhnya, sesekali ajaklah anak bunda dan ayah mengobrol dan bernyanyi riang.
3. Maka, kaki dan tangan anak akan turun naik seperti orang yang sedang berenang.
4. Kemudian mulailah menaruh benda-benda berwarna-warni yang akan mengalihkan perhatian anak untuk menggapai benda tersebut.
5. Biarkan anak bereaksi, kmeungkinan besar anak akan berusaha menggapai dan menggenggam mainan tersebut.
6. Kaki dan tangan sang bayi akan semakin aktif ketika ia ingin menggapai benda-benda tersebut.

Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Sosial-emosional

Kegiatan dikasur akan menimbulkan kesenangan tersendiri bagi anak, ia akan merasakan bermacam sensasi dari mulai senang, tertawa, kesal, dan juga bosan disaat ia tak dapat menggapai mainan tersebut.

✓ Kognitif

Bayi akan berusaha menggapai benda ia akan mulai berfikir bagaimana tubuhnya dapat menggapai benda warna-warni tersebut. Ini akan menjadi masa-masa awal kognitif anak dalam memecahkan masalah.

✓ Bahasa

Ketika mendengar kata yang keluar ketika mengobrol dan ketika mendengar nyanyian yang ibu dengarkan kosa-kata anak akan bertambah. Anak akan mencoba menyebutkan apa yang ibu katakan.

✓ Fisik-motorik

Gerakan kaki dan tangan yang dilakukan layaknya kegiatan berenang akan memperkuat tungkai kaki dan tangan sang bayi, motorik kasar pun terlatih dengan sendirinya.

✓ Seni

Bentuk dan warna benda akan membantu anak mengenal warna dan bentuk dari benda-benda yang ada meskipun anak baru melihat dan belum dapat mengerti apa bentuk benda tersebut.

### **5. Terbangan Superhero**

Alat dan bahan :-

Stimulasi Orang Tua :

- ✓ Orang tua melakukan gerakan mengangkat dan menurunkan anak layaknya terbang.

Cara bermain :

1. Ayah ataupun bunda dapat meletakkan bayi didada ataupun di perut ayah dalam posisi berbaring.
2. Selagi itu peganglah dada bayi dengan erat, perlahan angkatlah bayi keatas berhadaan dengan wajah ayah ataupun bunda. Lakukan gerakan tersebut secara berulang, jangan lupa ya !

3. Rangsang anak dengan mimik wajah yang dibuat lucu dan tirukanlah beberapa suara superhero kesukaannya.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Sosial-emosional

Permainan ini akan merangsang kedekatan anak dan orangtua, sehingga anak akan merasa diperhatikan dan aman ketika bersama orangtua. Kegiatan inipun akan melatih anak untuk tidak takut pada ketinggian sehingga menghindari anak dari phobia ataupun sekedar rasa takut biasa.

- ✓ Kognitif.

Ketika orangtua mengajak anak bermain ini, akan merangsang anak untuk mengenali lebih baik setiap gerakan yang dilakukan orangtua sehingga anak memahami bahwa jika melakukan kegiatan seperti itu berarti ia sedang bersama dengan orang yang dekat dengannya.

- ✓ Bahasa

Ketika melakukan gerakan usahakan ajak anak mengobrol ataupun bernyanyi ini akan

meningkatkan pengetahuan anak mengenai kata dan bunyi.

✓ Fisik-motorik

Kaki dan tangan anak akan refleks bergerak untuk mempertahankan diri ini akan melatih gerak refleks pada si bayi.





*Permainan Anak Usia  
6-12 Bulan*



# Permainan Anak Usia 6-12 Bulan



## 1. Mana Stiker ku

Alat dan bahan :

- ✓ Tempat duduk Bayi
- ✓ Karpet sebagai alas
- ✓ Berbagai stiker warna-warni dengan gambar yang disukai

Stimulasi Orang Tua :

- ✓ Orang tua mengenalkan bagian bagian tubuh anak dengan cara bertanya sembari mencari stiker.

Cara bermain :

1. Buka baju bayi lalu dudukkan bayi, jika bayi belum dapat duduk dengan sempurna dudukkan bayi di tempat duduk bayi. Namun, jika bayi telah duduk dengan baik alangkah baiknya ajak bayi duduk dilantai yang beralaskan karpet saja.

2. Bagi ayah dan bunda dapat duduk dihadapan bayi ya!
3. Perlihatkan satu stiker kepada sang bayi lalu tempelkan pada bagian tubuh anak. misalnya saja pada tangan anak. usahakan menempelnya pada bagian yang dapat dijangkau penglihatan anak ya!
4. Selanjutnya tanya sang bayi "Dimana ya sticker tadi?" pura-puralah seperti anda sedang mencari stiker tersebut, tanya pada anak sembari menyebutkan bagian tubuh yang mungkin stiker ditemukan. " apa ada di kaki ya? Wah tidak ada!" sebutkan beberapa bagian tubuh lainnya beberapa kali hingga menemukan stiker.
5. Ulangi beberapa kali permainan ini, dan pada beberapa waktu biarkan bayi mencari dan menunjukkan letak stikernya pada anda.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Norma-agama

Biasakan ajak anak berdoa ketika sebelum dan sesudah melakukan kegiatan seperti yang diajarkan oleh agama yang dianut oleh masing-masing

keluarga. Ini membiasakan anak dengan ajaran-ajaran agama yang dianutnya.

✓ Sosial-emosional

Dengan bermain sembunyi stiker akan menjalin kedekatan yang lebih dalam antara sang bayi dan orangtua. Emosi anak akan tersalurkan dengan keadaan yang baik.

✓ Kognitif

Dengan permainan mencari stiker ini, anak akan mengetahui apa saja bagian tubuh yang mereka miliki meskipun mereka belum memahami apa saja bagian dari tubuhnya sendiri. Namun ini menjadi pembangunan awal pengetahuan mengenai diri sang bayi.

✓ Bahasa

Dengan menyebutkan bagian tubuh tempat dicarinya stiker, kosa kata bayi akan bertambah mengenai bagian-bagian tubuhnya.

✓ Fisik-motorik

Dengan memainkan permainan ini bayi akan mencoba menggapai stiker seperti dimana stiker ditempatkan, bayi akan mencoba melepaskannya. Bayi

akan melakukan gerakan menggapai dan menarik stiker sehingga membantu perkembangan motorik halus sang bayi.

✓ Seni

Pola dari gambar, dan warna dari gambar akan membangun pengetahuan sang bayi akan gambar itu sendiri.

## **2. Lagu Mulut**

Alat dan bahan :-

Stimulasi Orang Tua :

- ✓ Orang tua menyanyikan lagu yang disukai anak dengan banyak gaya dan variasi, seperti nada tinggi, nada rendah, suara berbisik, gumaman, ataupun siulan

Cara bermain :

1. Pilihlah lagu yang disenangi bayi anda, seperti lagu pelangi, 25 nabi, dan lainnya.
2. Nyanyikan lagu dengan variasi yang berbeda disetiap liriknya.

3. Semakin banyak lagu dan variasi yang Bunda dan Ayah nyanyikan maka akan banyak bayi mencoba menirukan dan mengembangkan keterampilan bahasa sang bayi dengan sendirinya.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Kognitif

Anak akan mencoba menirukan apa yang dilakukan oleh orang tua atau ayah sehingga akan menimbulkan lantunan lagu yang sama seperti yang dilakukan ayah atau ibu.

- ✓ Bahasa

Melalui lagu yang dilakukan oleh ayah dan ibu sang bayi akan mendapatkan kata-kata baru. Dan si bayi akan mulai meniru kata-kata yang diucapkan ibu atau ayah pada lantunan lagu tersebut.

- ✓ Fisik-motorik

Tanpa disadari anak akan melakukan gerakan-gerakan yang akan melatih koordinasi antar ototnya.

✓ Seni

Pada saat mendengarkan lantunan lagu sang bayi akan dengan mudah merespon apa yang dilantunkan oleh ibu dan ayah. Beberapa bayi diantaranya bahkan mulai menggerakkan tubuh mereka mengikuti alunan lagu.

### **3. Gunung Bantal**

Alat dan bahan :

- ✓ Beberapa bantal
- ✓ Mainan kesukaan si kecil (boneka, mobilan, bola warna-warni dsb)

Stimulasi Orang Tua :

Orangtua membuat gunung dari bantal yang di tumpuk dan meletakkan mainan bayi diatasnya agar bayi tertarik untuk mengambil. Orangtua juga dapat memberi semangat dan motivasi agar si bayi lebih bersemangat mengambil mainannya. Orangtua dapat memberi pujian secara verbal maupun non-verbal ketika si bayi telah mendapatkan mainannya.

Cara bermain :

1. Tumpuklah bantal sehingga menjadi gunung yang tinggi namun masih dapat digapai oleh anak. Setelah bantal membentuk gunung letakkan permainan kesukaan sang bayi di daerah teratas tumpukan bantal.
2. Selanjutnya ayah dan bunda dapat meletakkan sang bayi pada bagian terlandai seperti matras ataupun ambal yang aman bagi sang bayi. Letakkan bayi sesuai kemampuan yang telah bayi kuasai ya bunda apabila bayi telah dapat duduk maka letakkan bayi dengan posisi duduk namun jika bayi baru dapat merangkak letakkan bayi pada posisi tertelungkup senyaman mungkin.
3. Sedikit demi sedikit sang bayi akan mulai berusaha menggerakkan tubuhnya. Alihkan perhatian sang bayi dengan suara ayah/bunda, seperti dengan memanggil nama si bayi agar mendapatkan fokus sang bayi pada mainannya. Atau bunda dapat memperlihatkan terlebih dahulu mainan kesukaan sang bayi padanya barulah perlahan menaruhnya di bagian teratas gunung kasur.



### Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Sosial-emosional

Dengan permainan ini bayi akan menunjukkan berbagai macam ekspresi yang ada. Diantaranya gembira saat mendapatkan mainannya, kesal ketika kesulitan mendapatkan mainannya. Diusia seperti itu bahkan bayi mulai bergumam untuk mengekspresikan perasaan mereka.

✓ Kognitif

Ketika bayi melakukan permainan ini anak akan berusaha mencari cara untuk membantunya menggapai mainannya. Baik dengan menarik bantal, merayap, maupun memanggil orang yang ia kenal untuk mendapatkan bantuan.

✓ Bahasa

Bayi akan berusaha menunjuk benda yang ia inginkan, pada saat mendengarkan suara/ instruksi bayi akan mulai merespon dengan menoleh dan bergumam.

✓ Fisik-motorik

Permainan ini akan melatih keseluruhan aspek motorik pada anak baik motorik halus maupun kasar.

**4. Guncang, Dengar, Dan temukan**

Alat dan bahan :

- ✓ Benda tertutup
- ✓ Benda-benda kecil (bola, gemerincing, balok-balok kecil, dll)

Stimulasi Orang Tua :

Orangtua mengajak anak bermain sembari menanyakan benda yang ada di tiap benda tertutup tersebut.

Cara bermain :

1. Ambil sebuah wadah, misalnya kotak sepatu, kaleng kopi, kaleng susu atau benda sejenis dengan penutup.
2. Taruh mainan kecil, kerincingan atau kotak kayu dalam wadah tersebut dan tutuplah. Goyangkan wadah tersebut sehingga mengeluarkan bunyi.

3. Tanyakan kepada si kecil apa yang ada di dalam. Beri tekanan pada kata “di dalam”.
4. Buka penutup wadah dan biarkan si kecil mengintip apa yang ada di dalamnya.
5. Ambil benda yang ada di dalam wadah dan biarkan si kecil melihat dan memegangnya. Sebutkan nama benda itu dan mintalah si kecil untuk mengembalikannya ke dalam wadah.
6. Tutup lagi dan goyangkan. Sekali lagi tanyakan padanya apa yang ada di dalam dan biarkan dia mengintip, buka tutupnya, ambil benda yang ada di dalam. Ulangi terus latihan ini selama si kecil belum terlihat bosan.
7. Dilain waktu, ganti benda yang ada di dalamnya dan lakukan latihan yang sama. Ini akan membantu si kecil mengenal nama-nama benda yang berlainan. Dia juga akan belajar bahwa benda yang berbeda menimbulkan suara yang berbeda pula bila diguncang-guncangkan di dalam wadah.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Sosial-emosional

Pada saat memainkan permainan ini sang bayi akan mulai belajar tentang kemandirian, sang bayi memasukkan kembali benda kecil didalam wadah bertutup dapat menjadi permulaan yang baik bagi sifat ini. Selain itu bayi belajar membantu

✓ Kognitif

Permainan ini akan menekankan pengenalan konsep kata “ di dalam” selain itu pengenalan keterampilan meghubungkan juga dilatih pada permainan ini. Sang bayi akan tahu bahwa saat benda kecil dimasukkan pada benda yang lebih besar jika digoyangkan akan menimbulkan suara.

✓ Bahasa

Permainan ini berpeluang besar menambah kosa kata sang bayi, dan melatih pengucapan si bayi pada benda-benda yang menjadi objek permainannya. Pada permainan ini juga keterampilan mendengar sang bayi semakin diasah. Si bayi dapat mengenal bebrapa suara yang dihasilkan dari benda didalam wadah bertutup tersebut.

✓ Fisik-motorik

Saat memainkan permainan ini koordinasi mata dan tangan sangat aktif digunakan, sehingga melatih keseimbangan penggunaan mata dan tangan anak sendiri.

✓ Seni

Sebagian besar bayi akan menyukai benda yang berbunyi, tidak sedikit mereka akan menggerakkan anggota bagian tubuh mereka ketika mendengar suatu irama. Sama halnya permainan ini tidak menutup kemungkinan akan membuat sang bayi terlalu asyik menggerakkan anggota tubuh mereka.

## 5. Bukuku

Alat dan bahan :

- ✓ Kumpulan lembaran yang terbuat dari bahan yang lembut
- ✓ Kumpulan gambar ditulis dengan huruf kecil
- ✓ Benang dan pelubang kertas

Stimulasi Orang Tua :

Orangtua membuatkan *softbook* (buku dengan tekstur lembut) untuk anak, selanjutnya orangtua

berkewajiban mengarahkan anak bagaimana anak membuka lembaran *softbook*. Dan ajarkan anak menyebut gambar-gambar benda yang ada pada softook.

Cara bermain :

1. Ayah dan bunda buatlah *softbook* terlebih dahulu, caranya : pertama, tempellah gambar-gambar yang telah disiapkan pada lembaran-lembaran lembut yang tadi disediakan. Selanjutnya lubangi pinggiran lembaran dengan pelubang kertas lalu satukan lembaran lembaran tersebut dengan benang.
2. Setelah *softbook* jadi, pangku sang bayi dan ajak ia membuka-buka *softbook* yang telah ayah dan ibu buat. Ulangi bebrapa kali apabila bayi belum bosan.
3. Sesekali biarkan bayi membuka sendiri *softbook* mereka.

Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Sosial-emosional

Sang bayi akan belajar bagaimana mengontrol tekanan tangannya ketika membuka lembaran *softbook*.

✓ Kognitif

Si bayi akan mengenal bentuk-bentuk benda yang terdapat pada *softbook*

✓ Bahasa

Ketika mendengar nama benda-benda yang ada pada *softbook* dilafalkan oleh ayah, bunda, ataupun pengasuh lainnya. Bayi akan mencoba meniru ucapan mereka meskipun belum jelas penyebutannya.

✓ Fisik-motorik

Ketika membuka lembaran *softbook* bayi akan melakukan gerakan menggenggam dan menarik ini akan membantu bayi melatih pergerakan motorik halus.



*Permainan Anak Usia  
1-2 Tahun*





## *Permainan Anak Usia 1-2 Tahun*



### **1. Ciuman Air**

Alat dan bahan :

Air

Stimulasi Orang Tua :

Orang tua mengenalkan air dan sifatnya melalui percakapan dengan si kecil.

Cara bermain :

1. Bermain dengan si kecil dalam suasana menyenangkan.
2. Basahi wajah anda (jangan terlalu basah kuyup).
3. Lalu ciumlah anak anda sambil mengatakan misalnya:  
- "Mmmmuah..ummi cium nih pakai air.."

- "Jadi basah deh dedek..."

- "Ini namanya AIR, bisa BASAH kalo kena air..."

4. Beri penekanan pada kata kata yg berhuruf besar.
5. Anak usia 1-2 tahun bias diajak untuk berlatih mengucapkan kata 'Air'.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Norma-agama

Pada kegiatan ini anak akan dikenalkan dengan salah satu kejadian alam yang diciptakan oleh Tuhan mereka.

✓ Sosial-emosional

Sebagian anak akan merasa senang ketika melihat air, tak pelik mereka menyukai apabila ada orang lain yang menemaninya bermain.

✓ Kognitif

Anak akan dikenalkan pada beberapa sifat air diantaranya berbentuk cair, tak dapat digenggam, dan akan membentuk sesuai wadahnya.

✓ Bahasa

Anak akan diajarkan penyebutan kata 'air', 'basah', 'segar' dan beberapa lainnya.

✓ Fisik-motorik

Indera perasa si kecil akan lebih peka jika merasakan sesuatu yang hangat atau dingin. Sama halnya ketika seindera peraba terkena air maka akan merangsang saraf ruffini dan korpus krause kan bekerja lebih cepat.

## **2. Melukis Benda dari Pasir**

Alat dan bahan :

- ✓ Pasir bersih yang aman dimainkan anak atau bunda dan ayah dapat menggunakan pasir sintetis yang telah banyak dijual dipasaran.
- ✓ Lahan bermain pasir.
- ✓ Beragam cetakan pasir

Stimulasi Orang Tua :

Orang tua mencontohkan terlebih dahulu cara melukis dengan pasir.

Cara bermain :

1. Ajaklah si kecil bermain pasir bisa di halaman rumah, bak/kolam pasir, atauupun di pantai
2. Selanjutnya kenalkanlah tekstur pasir pada si kecil, biarkan ia merasakannya. Seperti “ wah, abang memegang pasir apa yang abang rasakan bang ? atau dengan pertanyaan lainnya.
3. Biarkan anak mengeksplore pasir-pasir di sekitarnya, sebagian besar anak akan mulai membentuk pasir-pasir menjadi bentuk yang sesuai imajinasi mereka.
4. Selanjutnya, berikan cetakan pasir yang telah ayah dan bunda sediakan dan biarkan anak menjelajahi kreativitasnya.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Norma-agama

Si kecil akan mengenal alam ciptaan sang kuasa

- ✓ Sosial-emosional

Melalui bermain pasir anak dapat mengekspresikan dan melatih emosinya, usahakan saat bermain pasir anak dapat

mengontrol kegiatan yang ia lakukan. Anak tidak menghambur-hamburkan pasir di bagian rumah yang bersih. Si kecil menggunakan peralatan cetak pasir dengan semestinya tidak untuk menyakiti dirinya maupun orang lain disekitarnya.

✓ Kognitif

Pada saat si kecil mencetak anak akan belajar mengenai bentuk-bentuk sederhana yang dia bentuk dengan pasir melalui cetakannya

✓ Fisik-motorik

Pada saat mencetak pasir si kecil akan melibatkan koordinasi mata dan tangan untuk melakukan kegiatannya.

✓ Seni

Pola bentuk yang tercipta melalui cetakan pasir akan mengasah emapuan seni rupa visual pada si kecil.

### **3. Panggung Boneka**

Alat dan bahan :

- ✓ Beberapa boneka tangan dan jari dengan berbagai macam bentuk dan warna.
- ✓ Bisa juga dengan jenis boneka boneka lain

Stimulasi Orang Tua :

- ✓ Orang tua bercerita dengan boneka sebagai sarana bercerita oleh ayah dan bunda.

Cara bermain :

1. Ragkailah cerita yang memungkinkan atensi anak terfokus pada cerita ayah dan bunda,
2. Posisikan boneka pada keadaan sesuai dengan cerita yang akan bunda dan ayah samoaikan pada sikecil.
3. Usahakan ayah dan bunda memiliki suara yang berbeda pada setiap karakter boneka tangan atau boneka jari yang digunakan,
4. Usahakan ayah dan bunda membawakan cerita secara ekspresif ya! Karena itu akan membuat si kecil senang dan bersemangat untuk mendengarkan cerita ayah dan bunda.

5. Berilah kesempatan pada si kecil jika si kecil ingin bermain dengan boneka tangan ataupun boneka jari tersebut.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Norma-agama  
Anak dapat mengenali beberapa adat dan adab yang baik melalui cerita yang disampaikan.
- ✓ Sosial-emosional  
Dengan ekspresi yang dibawakan ayah ataupun ibu, si kecil akan semakin peka terhadap ekspresi dari orang lain yang ia jumpai. Ini akan membantu si kecil mahir dalam bersosialisasi. Dengan membiarkan si kecil mencoba boneka tangan pun merupakan rangsangan yang baik bagi kepercayaan diri si kecil.
- ✓ Kognitif  
Ketika sang ayah ataupun bunda bercerita si kecil akan berusaha mengetahui isi cerita, si kecil akan mulai mengarang ceritanya sendiri

dengan menirukan apa yang ayah dan bunda lakukan ketika bercerita.

✓ Bahasa

Ketika ayah dan bunda bercerita sebagian besar anak akan mulai mendengarkan kata-kata yang ayah dan bunda katakan. Biasanya si kecil akan mengulang apa yang ia lihat dan ia dengar dengan versi mereka sendiri ya!

✓ Fisik-motorik

Gerakan-gerakan tangan ketika si kecil mulai mencoba bermain dengan boneka tangannya. Kemungkinan besar, si kecil akan menggenggam boneka dan menggerak-gerakkan tangan seperti apa yang bunda dan ibu lakukan sebelumnya. Ini akan melatih gerak lokomotor pada tungkai tangan si kecil.

✓ Seni

Bayi akan mulai mengarang beberapa cerita yang ia rasa menyenangkan yang akan melatih kemampuan bercerita si kecil.



#### **4. Siapa Aku ? Kamu ? dan Dia?**

Alat dan bahan :

- ✓ Foto anak, ayah, ibu
- ✓ Foto keluarga dekat

Stimulasi Orang Tua :

Mengawasi dan mengenalkan anak dengan foto dirinya dan keluarga, serta membantu anak dalam menyebutkan nama-nama dari setiap foto yang ada.

Cara bermain :

1. " Bermain dengan foto "

Caranya :

Anak dikenalkan/ diingatkan foto dirinya, orang tua dan saudara kandungnya. Foto - foto tersebut lalu dibalik menghadap lantai. Orangtua lalu membalik foto satu persatu dan anak menebak siapa di foto tersebut. Pada usia 2 tahun, biasanya anak hanya dapat menyebut sebutan seperti ayah, bunda, kakak atau dede dan biasanya belum dapat menyebutkan nama panggilan dari semua anggota keluarga. Pada usia ini anak dapat diingatkan

kembali tentang nama panggilan dirinya seperti namanya siapa ?

= dede Ara

2. " Lomba mengambil foto "

Cara :

Anak diingatkan kembali tentang foto-foto yang ada. Orangtua mengenalkan cara mengambil 1 foto dengan melompat dua kaki. Catatan : jarak antara anak mulai melompat dengan foto - foto yang ditempel sebaiknya tidak terlalu jauh misalnya 1,2 m saja. Anak lalu mengambil 1 foto yang disebutkan orangtua yang ditempel di dinding/papan tulis dengan melompat dua kaki, lalu menyebutkan foto yang diambilnya.

Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Norma-agama

Sesuai kebiasaan anak akan mengenal adab didalam keluarga ketika berjumpa baik pada yang sebaya, lebih muda ataupun yang lebih tua.

✓ Sosial-emosional

Permainan ini akan menimbulkan rasa nyaman, karena ketika si kecil dikelilingi oleh pengasuh terdekatnya yang disini ialah keluarga maka ia akan merasa aman dan terlindungi. Pada saat anak berada di kerumunan orang asing, permainan ini juga melatih kemandirian anak untuk dapat mengetahui orang yang ia kenal ataupun bukan,

✓ Kognitif

Si kecil akan dapat mengenal siapa keluarganya dan siapa yang bukan keluarganya. Permainan ini akan melatih konsep pemahaman lingkungan.

✓ Bahasa

Ketika si kecil diminta mengulangi siapa nama orang yang ada di foto tersebut maka si kecil akan terlatih untuk menyebutkan nama-nama lingkungan keluarganya dan dirinya sendiri.

✓ Fisik-motorik

Ketika si kecil melompat dengan kedua kaki ini sangat melatih penguatan otot-otot pada kedua tungkai kakinya. Latihan ini termasuk pada pengembangan motorik kasar si kecil.

✓ Seni

Gerakan memahami gambar merupakan suatu perkembangan pada aspek seni visual si kecil.

## **5. Bermain Bayang-Bayang**

Alat dan Bahan :

- ✓ Ruang yang gelap
- ✓ Senter
- ✓ Aneka Bentuk bayangan yang dibuat dari tangan

Stimulasi Orang Tua :

Orang tua dapat membuat berbagai bentuk benda dengan jarinya, sehingga dapat menimbulkan bayangan. Selain itu, orangtua dapat memberi stimulasi berbagai tiruan suara benda hidup pada bayangan benda.

Cara Bermain :

1. Ajak si kecil keruangan yang gelap. Sebelumnya, biasakan si kecil berada ditempat tersebut pada saat masih terang dan jelaskan bahwa ia tidak perlu takut bila nantinya jika ruang tersebut menjadi gelap.
2. Nyalakan senter dan arahkan ketembok.
3. Mulailah membentuk aneka macam benda dengan tangan. Seperti kelinci, burung, layang-layang, mobil, dan lainnya.
4. Untuk menambah keseruan ayah dan bunda dapat menirukan suara dari bayangan-bayangan yang dibentuk dengan tangan tersebut.
5. Arahkan si kecil agar dapat menyentuh bayangan tersebut dengan sendirinya.
6. Biarkan anak melakukan apa yang mereka ingin lakukan, karena sebagian besar anak akan berusaha mengarahkan sinar senter keberbagai arah.

### Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Sosial-emosional

Si kecil akan mulai terbiasa pada tempat dengan keadaan gelap ini akan baik bagi emosi anak, sehingga anak tidak akan cemas ketika berada di tempat dengan keadaan tiada cahaya.

✓ Kognitif

Dengan bermain bayang-bayang anak akan mengenal konsep gelap-terang, disini kemampuan berfikir logis anak diasah ini terjadi saat anak mencoba menebak bayangan binatang/benda apa yang ada didinding tersebut

✓ Bahasa

Ketika anak mendengar tiruan bunyi hewan/benda yang menjadi bayangan didinding, maka anak akan mengetahui bagaimana suara dari tiap-tiap hewan/benda tersebut.

✓ Fisik-motorik

Ketika orangtua membebaskan anak untuk mengarahkan senter ke berbagai arah maka ini merupakan latihan motorik kasar dimana gerakan terjadi pada otot-otot besar si kecil.

✓ Seni

Pantulan bayangan hewan/benda akan menjadi sketsa yang terpatri pada imajinasi anak yang dapat ia tuangkan melalui menggambar, dan hal lainnya.



*Permainan Anak Usia  
2-3 Tahun*





## *Permainan Anak Usia 2-3 Tahun*



### **1. Arsitek Cilik**

Alat dan bahan :

- ✓ Balok-balok kecil ataupun kotak kotak bekas dengan berbagai bentuk dan ukuran,
- ✓ Bungkus kotak-kotak ataupun balok-balok tersebut dengan kertas warna-warni,
- ✓ Gelas/ botol bekas yang telah di bungkus dengan kertas warn-warni yang menarik.

Cara bermain :

1. Sebelum bermain jelaskan secara sederhana apa yang harus anak lakukan

2. Berilah contoh bagaimana menyusun kotak-kotak bekas tersebut sebagai langkah awal dimulainya permainan.
3. Selanjutnya, biarkan anak bereksplorasi menyusun kotak-kotak tersebut sesuai kehendaknya.
4. Jangan lupa menanyakan apa saja yang telah dan sedang anak lakukan, agar anak merasa senang dan dihargai ya!
5. Berikan reward berupa pujian dan ekspresikan secara verbal agar anak merasa bangga dengan apa yang telah ia lakukan.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Norma-agama  
Si kecil mulai diajarkan kapan ia membaca doa, mengucapkan salam, dan terima kasih pada permainan ini.
- ✓ Sosial-emosional

Si kecil akan mulai dilatih kesabarannya ketika menyusun kotak-kotak agar dapat membentuk sebuah bangunan/bentuk yang ia inginkan.

✓ Kognitif

Pada permainan ini anak akan mulai mengenal konsep besar-kecil, pendek-panjang. Sebagian besar si kecil ketika bermain permainan ini akan mengkonsentrasikan dirinya pada apa yang akan ia buat. Si kecil akan memberikan nama pada bentuk bangunan/benda yang telah ia buat.

✓ Bahasa

Pengenalan nama-nama bentuk akan kentara pada permainan ini anak akan mengetahui nama bentuk segitiga, persegi, ataupun lingkaran

✓ Fisik-motorik

Kegiatan ini akan membantu perkembangan koordinasi jari tangan dan mata anak. anak akan menggenggam bentuk yang sesuai dan ia butuhkan, sehingga mengarahkan kepada dimana ia akan meletakkannya.

✓ Seni

Si kecil akan mengeksplor kemampuan seni rupa yang mereka miliki. Sebagian besar akan membuat benda-benda yang pernah mereka lihat dilingkungan mereka.

## **2. Benda di Angkasa**

Alat dan bahan :

- ✓ Karton
- ✓ Kotak susu/ karton
- ✓ Krayon/pensil warna
- ✓ Selotip
- ✓ 3 batang sedotan
- ✓ Gunting

Stimulasi Orang Tua :

Orangtua mengenalkan nama dan fungsi benda-benda langit pada si kecil.

Cara bermain :

1. Siapkan karton atau kotak susu yg sudah dibuka.

2. Siapkan selotip ,gunting, tiga batang sedotan dan krayon/pensil warna.
3. Gunting karton/kotak susu berbentuk lingkaran besar (ukuran bisa dikira-kira), lingkaran sedang dan lingkaran kecil.
4. Ajaklah anak untuk mewarnai potongan karton tersebut.
5. Lingkaran besar berwarna kuning/orange, lingkaran sedang berwarna biru., dan yang kecil biarkan berwarna putih.
6. Tempelkan masing masing (dengan selotip) pada sedotan.
7. Tuliskan “matahari”, “bumi” dan “bulan”, pada lingkaran besar, sedang dan kecil tersebut. Tulisnya dengan huruf kecil semua ya bunda, karena anak baru belajar mengenal dan menyebutkan.
8. Kenalkan pada anak nama nama tersebut, dan jelaskan bahwa benda benda tsb ada di atas langit, dan semua itu adalah ciptaan Allah.

9. Ajaklah anak untuk berlatih mengucapkannya.

10. Usahakan pada waktu-waktu yang tepat dan menyenangkan bunda mengajak si kecil melihat langsung matahari dipagi hari, dan bulan dimalam hari.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Norma-agama

Si kecil akan mengenal sang Pencipta melalui benda angkasa yang diperlihatkan kepadanya. Orangtua akan berpeluang besar mengenalkan anak pada konsep 'bersyukur' atas segala nikmat yang telah diberikan oleh sang Pencipta kepada kita.

✓ Sosial-emosional

Si kecil akan merasa bangga dan puas dengan apa yang telah ia selesaikan. Sebaiknya sang ayah ataupun bunda memberikan pujian kepada si kecil sehingga membuat si kecil semakin bersemangat dalam bermain.

✓ Kognitif

Si kecil pun mengenal benda-benda diangkasa diantaranya matahari, bumi, dan bulan.

✓ Bahasa

Si kecil dapat melafalkan nama benda benda diangkasa seperti matahari, bumi, dan bulan.

✓ Fisik-motorik

Ketika anak menggerakkan dan menggenggam pensil warna/krayon itu merupakan kegiatan pengembangan koordinasi jari-jari sikecil sehingga memperkuat otot-otot kecil pada jarinya.

✓ Seni

Si kecil dapat belajar penyesuaian warna ketika mewarnai benda angkasa denga penil warna/krayon.

### **3. Bermain bowling**

Alat dan bahan :

- ✓ 1 set permainan bowling

- ✓ Jika tak tersedia mentor ataupun orangtua dapat menggunakan botol-botol bekas dan gumpalan kertas sebagai bolanya.

Cara bermain :

1. Susunlah bowling secara berderet sesuai dengan susunan bowling yang sesungguhnya.
2. Berilah contoh kepada anak terlebih dahulu mengenai cara bermain yang sesungguhnya.
3. Setelah anak mengerti biarkan anak bermain dengan riangnya.

Aspek-Aspek yang Berkembang

- ✓ Sosial-emosional

Ketika melakukan kegiatan bermain ini sendiri saat dirumah, anak akan belajar kemandirian dimana anak harus menggulingkan botol-botol bekas dengan gumpalan kertas tersebut secara mandiri. Namun ketika permainan ini dimainkan dengan beberapa temannya maka si kecil akan belajar mengenai budaya mengantri dan bermain secara tertib.



✓ Kognitif

Si kecil akan mengenal mengenai konsep sebab-akibat dimana ketika benda membentur benda lainnya maka benda lainnya akan tergeser atau terjatu. Pada kesempatan lain anak juga belajar mengenai kemampuan pemecahan masalah dimana anak akan di sandarkan pada permasalahan bagaimana ia harus menumbangkan botol dengan gumpalan kertas.

✓ Fisik-motorik

Motorik kasar si kecil akan berkembang dengan baik dengan kegiatan berjalan dan melempar yang dilakukan oleh si kecil ketika bermain.

✓ Seni

Si kecil akan mengenal bentuk pola benda yang disusun secara bersamaan.

**4. Plastisin**

Alat dan bahan :

- ✓ 1 cangkir (11 gr) tepung terigu
- ✓ 1 cangkir (236 cc) air putih

- ✓ 1 sdt minyak goreng
- ✓ Setengah cangkir (55 gr) garam
- ✓ Pewarna makanan sesuai keinginan si kecil

Stimulasi Orang Tua :

Orangtua dapat membantu menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan oleh si kecil. Selanjutnya orangtua dapat membantu si kecil membuat adonan sehingga adonan dapat digunakan untuk bermain.

Cara bermain :

1. Aduk semua bahan kering hingga rata.  
Tambahkan air dan minyak secara perlahan.  
Masak di atas kompor dengan panas sedang sambil aduk terus. Saat adonan sudah mendekati bubur kental, lalu angkat.
2. Tambahkan pewarna makanan, aduk rata.  
Setelah hangat dan kalis, bentuklah bola-bola, dan adonan siap digunakan untuk bermain sambil belajar, terutama keterampilan membentuk.
3. Biarkan si kecil membentuk berbagai bentuk benda dari adonan yang telah disediakan.

### Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Norma-agama

✓ Sosial-emosional

Si kecil akan belajar mengenai cara bersabar ketika anak menambahkan air secara perlahan pada semua bahan yang telah dicampurkan.

✓ Kognitif

Si kecil memiliki waktu untuk mengeksplorasi apa yang ia pikirkan dengan membentuk adonan menjadi berbagai bentuk benda. Biarkan si kecil memberi nama pada setiap karyanya karena ini merupakan kemajuan kemampuan berfikir simbolik si kecil.

✓ Bahasa

Ketika si kecil menyebutkan bahan-bahan yang digunakan dan memberi nama hasil karyanya itu menandakan si kecil mulai memahami lingkungan disekitarnya

✓ Fisik-motorik

Ketika mengadon dan membentuk kegiatan tersebut mengembangkan kedua fungsi motorik

si kecil baik motorik kasar maupun motorik halus

✓ Seni

Ketika si kecil mengeksplorasi adonan menjadi berbagai bentuk benda itu adalah mengeksplorasi kemampuan olah seni rupa si kecil.

### **5. Awas ! Ada Buaya**

Alat dan bahan :

- ✓ Kapur
- ✓ Potongan kayu yang cukup lebar
- ✓ Potongan kardus

Cara bermain :

1. Buatlah lingkaran yang cukup besar sehingga anak dapat masuk ke dalam lingkaran. lingkaran tersebut dibuat berjajar/berurutan
2. Jika menggunakan potongan kayu maka letakkanlah potongan kayu pada permukaan

yang datar ya ! potongan kayu tersebut sebagai jembatan titian anak.

3. Lanjutkan dengan kardus yang disusun secara berjajar juga.
4. Minta anak melewati jalanan tersebut, ajarkan bahwa si kecil haruslah pada zona aman. Zona aman adalah bagian didalam lingkaran maupun bagian diatas kardus dan kayu. Karena jika anak melewati zona aman maka “buaya” akan datang untuk memakannya.
5. Orangtua dan pengasuh berperan sebagai buaya pada permainan ini dimana mereka berperan sebagai pengguna si kecil agar keluar zona aman.

#### Aspek-Aspek yang Berkembang

✓ Sosial-Emosional

Permainan ini akan membangkitkan semangat anak, saat bermain anak akan dengan spontanitas menunjukkan ekspresi marah, senang, cemas, bahkan takut yang ada pada dirinya. tanpa disadari ia akan merespon secara

masif apa yang dirasa berbahaya bagi dirinya saat ia tak berada pada zona aman.

✓ Kognitif

Pada permainan ini anak dikenalkan dengan aturan sederhana, sehingga anak mengetahui peraturan-peraturan disekitarnya yang harus ia patuhi.

✓ Fisik Motorik

Permainan ini akan melatih keseimbangan anak agar tidak terjatuh ketika berjalan diatas papan dan kardus. Selain itu juga, permainan ini dapat mengasah koordinasi antara mata, tangan, dan kaki si kecil agar menjadi lebih baik lagi.

✓ Bahasa

Anak akan menyebut kata-kata 'buaya' secara spontan, selain itu si kecil akan belajar memahami kata-kata dari peraturan yang ada pada permainan ini.





*Permainan Anak Usia  
3-4 Tahun*

## *Permainan Anak Usia 3-4 Tahun*



### **1. Papan pasak**

Permainan tradisional yang disukai dan cocok untuk anak usia 3-4 tahun adalah pasang papan pasak. Pada usia 4 1/2 tahun anak sudah mulai bisa membuat pola.

#### ❖ **Alat/ bahan**

- Papan pasak 3- 5 warna jumlah lubang 25
- Contoh pola/ gambar

#### ❖ **Cara memainkan**

- Dimainkan oleh 2 anak keluarkan batang pasaknya dari papan
- Kemudian kedua anak memasukan kembali batang pasaknya



- Anak- anak mengatur warna yang sama sesuai deretan
- Anak- anak mencocokkan dengan lembaran contoh yang diberi oleh guru
- Anak-anak membuat pola sendiri dengan menggunakan pasak- pasaknya kemudian menceritakan apa yang sudah dilakukannya.

❖ **Aspek perkembangan anak melalui permainan:**

**1) Kognitif**

Melatih penalaran yang lebih tinggi pada otak anak. Misalnya, anak mulai menghitung jumlah pasak

**2) Fisik motorik**

Anak dapat mencocokkan pola- pola sederhana, anak menirukan pola- pola yang sudah dicontohkan dengan menggunakan tangannya

**3) Sosial**

Anak belajar tentang kesabaran dan kekompakan, dalam permainan ini anak bekerja sama mencocokkan warna yang sama

**4) Seni**

Anak dapat menderetkan batang- batang pasak sesuai kemauannya sendiri

### **5) Bahasa**

Setelah bermain anak dapat menceritakan apa yang telah dilakukan dan menyebutkan beberapa warna- warna.

## **2. Menyatukan gambar**

Permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan untuk menumbuhkan kecermatan anak dengan mengenalkan banyak gambar- gambar.

### **❖ Alat /bahan**

- Gunting
- Kotak makanan
- Kotak susu
- Gambar hewan

### **❖ Cara membuat**

- Potonglah kotak makan,
- gambarlah seperti gambar pemandangan/
- hewan / gambar lainnya.

- Potonglah gambar tersebut menjadi empat bagian dengan sudut yang berbeda- beda.

❖ **Cara memainkan**

- Mintalah anak untuk menyusun potongan gambar- gambar yang telah disediakan.
- Tunggulah anak hingga selesai menyusun gambar tersebut
- Berilah perhatian kepada anak dan berikan arahan jika anak kesulitan melakukannya.
- Jika sudah selesai, ulangilah permainan ini dengan berbagai gambar lainnya.

❖ **Perkembangan aspek anak melalui permainan ini:**

**1) NAM**

Anak dapat mengenal beberapa makhluk ciptaan Allah, misalnya nama- nama hewan.

**2) Kognitif**

Menambah wawasan pengetahuan anak dengan mengenalkan gambar- gambar hewan.

**3) Fisik motorik**

Anak dapat menyusun beberapa potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh

**4) Seni**

Melatih kreatifitas anak dalam membentuk gambar dari potongan- potongan kecil

**5) Bahasa**

Anak dapat menceritakan tentang gambar atau pengalamannya secara sederhana.

**6) Sosem**

Dengan permainan ini melatih sikap mandiri anak saat meletakan potongan- potongan gambar sampai terbentuk gambar yang utuh.

**3. Main tali**

Permainan ini dapat dilakukan di dalam maupun luar rumah untuk melatih keseimbangan kondisi fisik anak.

❖ **Alat / bahan**

Tali yang panjang

❖ **Cara membuat**

- Sediakan tali rafia/ tambang

- Potong tali (2-3 ) meter
- Letakan tali di rumput / di lantai secara memanjang, melingkar dan zigzag

❖ **Cara memainkan**

- Letakan tali di rumput atau di lantai
- Mintalah anak merentangkan tangannya untuk menjaga keseimbangan dan berjalan di atas tali.
- Kalau anak sudah cukup menguasai berjalan lurus di tali, arahkan anak untuk mencoba gerakan lain, misalnya berjalan dengan satu kaki, mundur, melompat atau cara- cara lain yang dipikirkannya.
- Beri anak tantangan yang lebih sulit dengan mengubah bentuk tali misalnya bentuk zigzag, mintalah anak melakukan gerakan sesuai kemampuan dan kemauannya, misalnya dengan menari dan bertepuk tangan.

❖ **Pengembangan aspek anak melalui permainan :**

**1) Fisik mototrik**

Melatih keseimbangan anak dalam berjalan, karena dengan tali yang digunakan sebagai alas untuk berjalan anak, jika tali lurus maka anak berjalan lurus, jika tali melingkar anak berjalan melingkar dan jika tali zigzag anak berjalan mengikuti pola tali tersebut.

**2) Sosem**

Melatih kefokusannya anak dalam meniti tali saat berjalan mengikuti pola, anak akan lebih fokus dengan apa yang dilalui jika anak harus berjalan mengikuti pola tali yang telah ditentukan.

**3) Bahasa**

Anak dapat bercerita tentang apa yang telah dilakukan dan anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk pola tali yang dilalui anak.

**4) Kognitif**

Mengenalkan kepada anak tentang bentuk-bentuk garis, misalnya lurus dan tidak lurus/bengkok.



*Permainan Anak Usia  
4-5 Tahun*



## *Permainan Anak Usia 4-5 Tahun*



### **1. Rancang namaku**

Permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan untuk mengenalkan huruf abjad dan menuliskan namanya sendiri dengan benar.

#### ❖ **Alat / bahan**

- Gunting
- Daftar huruf abjad

#### ❖ **Cara membuat**

- Buatlah huruf abjad yang sesuai dengan nama anak dan nama- nama keluarganya.
- Kumpulkan daftar nama-nama menjadi satu dalam wadah.



❖ **Cara memainkan**

- Berikan contoh kepada anak untuk menyusun daftar huruf abjad tersebut untuk dijadikan namanya.
- Setelah anak menyusun daftar namanya sendiri, berikan salah satu contoh nama keluarganya.
- Mintalah anak untuk melakukannya sesuai contoh yang diberikan
- Setelah anak paham, mintalah anak untuk mengulangi dan menyusun nama- nama keluarga yang lain.
- Dampingi anak dan bantulah dia saat kesulitan mencari huruf yang ia butuhkan.
- Berilah motivasi, agar selalu semangat dalam belajar.
- Akhiri dengan tepuk tangan dan pujian.

❖ **Pengembangan aspek pada anak melalui permainan:**

1) **Kognitif**

Anak dapat menyusun huruf abjad menjadi namanya sendiri dan nama-nama orang terdekatnya.

**2) Bahasa**

Anak dapat menyebutkan bacaan nama-nama tersebut setelah anak menyusun beberapa huruf menjadi sebuah nama

**3) Sosem**

Melatih anak untuk teliti dalam memilih huruf-huruf agar menjadi sebuah nama, anak merasa senang saat berhasil menyusun huruf-huruf menjadi nama.

**2. Besar kecil >< berat ringan**

Permainan ini mengajarkan anak untuk bereksperimen. Anak akan belajar logika dan ketrampilan lain yang berguna sebagai dasar dari sains.

❖ **Alat / bahan**

- Sediakan beberapa pasang benda yang sejenis atau identik, misalnya sepatu anak

dengan sepatu orang dewasa atau piring makan dan piring kue atau dua botol yang berukuran besar dan kecil. Atau benda-benda lainnya yang ada di sekitar anak.

- Dua botol minuman plastik yang satu terisi air dan yang satunya kosong.
- Seperangkat benda lain yang akan dibandingkan.

❖ **Cara memainkannya**

- Peganglah dua pasang benda yang sama, kemudian tanyakan pada anak benda mana yang besar dan mana yang kecil.
- Anda dapat melanjutkan dengan memberikan benda yang berbeda, kemudian tanyakan pada anak mana benda yang lebih berat dan mana benda yang lebih ringan. Atau berikan dua botol minuman plastik yang berisi air dan kosong, biarkan anak membandingkan dan menyimpulkan berdasarkan pengalamannya.

- Minta anak memegang setiap benda dan mengambil kesimpulan dari hasil eksplorasinya.
- Permainan bisa dilanjutkan dengan berjalan-jalan , tunjukan benda- benda dengan ukuran yang lebih besar dan kecil, carilah benda-benda yang menarik dan lebih jelas perbedaannya.
- Beri pujian atau hadiah ketika jawabannya benar.

❖ **Pengembangan aspek anak melalui permainan:**

**1) Kognitif**

Anak dapat membedakan konsep lebih besar dan lebih kecil pada beberapa pasangan benda yang sama

**2) Bahasa**

Anak dapat menyebutkan beberapa nama benda dan menceritakan hasil pengamatannya

**3) Sosem**

Anak merasa lebih antusias dan berkeinginan tahu kuat, saat anak melihat dan membandingkan antara benda satu dengan benda lainnya.

### **3. Permainan ABC - an lima dasar**

Permainan ini hanya menggunakan ke lima jari tangan. Permainan ini mengharuskan untuk berfikir dengan cepat. Memainkan permainan tradisional yang satu ini tidak menggunakan alat apapun hanya menggunakan jari kita sebagai perhitungannya.

#### **❖ Cara permainan**

- Permainan ini dimainkan oleh tiga sampai lima orang, semakin banyak semakin seru.
- Anak- anak menyepakati nama-nama yang nantinya akan menjadi tema, misalkan nama-nama hewan, nama-nama orang.
- Nama-nama tersebut akan menjadi tema permainan abc-an lima dasar.
- Setelah itu anak- anak menunjukan masing-masing dari jari mereka.

- Kemudian salah satu anak menghitung dengan menyebutkan huruf abjad,
- contoh semua jari yang keluar dari anak- anak ada 11, pada huruf abjad ke 11 adalah -k maka anak- anak harus menjawab dengan cepat nama benda yang sudah ditentukan setiap anak berbeda- beda jawaban
- Apabila ada pemain yang menjawab paling akhir atau tidak bisa menjawab akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati diawal permainan.

❖ **Pengembangan aspek anak melalui permainan:**

**1) Kognitif**

Permainan ini mengenalkan pada anak tentang huruf abjad, anak dapat menyebutkan beberapa nama hewan ataupun nama orang hanya dari huruf awal yang muncul setelah semua anak mengeluarkan jari- jarinya.

## 2) Bahasa

Anak dapat menyebutkan huruf abjad dan nama-nama hewan ataupun nama orang

## 3) Sosem

Melatih anak untuk fokus saat mencari jawaban dengan huruf awal yang tersebut.

Anak yang tidak fokus akan mengulangi nama-nama yang sudah tersebut oleh temannya.

## 4. Boneka cantik

Permainan boneka cantik adalah permainan yang dilakukan di rumah, permainan ini untuk menumbuhkan jiwa kreativitas pada anak.

### ❖ Alat/bahan

- Boneka
- Baju boneka
- Macam- macam aksesoris boneka

### ❖ Cara permainan

- Siapkan boneka dan semua aksesoris beserta baju boneka yang dibutuhkan
- Biarkan anak bermain dengan bonekanya

- Biarkan anak mengobrol/ berbicara dengan bonekanya
- Kemudian mintalah anak untuk mendandani boneka tersebut dengan baju dan aksesoris yang dia pilih sesuai selera
- Pujilah anak setelah dia selesai mendandani bonekanya

❖ **Perkembangan aspek anak melalui permainan ini:**

**1) Kognitif**

Anak dapat memasang pakaian dan aksesoris pada boneka dengan tepat pada tempatnya.

**2) Fisik motorik**

Melatih fisik motorik halus pada tangan anak, saat anak memasang pakaian boneka berupa topi, sepatu, atau menyisir rambut boneka, ini memerlukan kelenturan tangan anak.

**3) Bahasa**

Saat anak bermain boneka, bahasa anak dapat berkembang dengan baik karena dia mulai senang berbicara sendiri, dengan adanya



boneka anak akan lebih banyak melatih kemampuan berbahasa yang telah ia dapatkan.

#### **4) Seni**

Permainan boneka cantik dapat melatih kreativitas anak dalam mencocokkan pakaian dan aksesoris yang cocok untuk dipakaikan pada boneka supaya terlihat cantik dan serasi.

### **5. Permainan Domikado**

Permainan ini sangat santai, tidak memerlukan tenaga ekstra, hanya duduk saja, biasa di lakukan dalam ruangan ataupun luar ruangan.

#### **❖ Cara permainan**

- Anak - anak duduk melingkar
- Tangan mereka di letakan di atas paha
- Tangan kanan harus di atas tangan kiri teman teman di samping kanannya
- Permainan dimulai dengan menepukan tangan kanan ke tangan teman di samping kiri secara berurutan

- Permainan diiringi dengan lagu “ domikado”
- Do mikado, mikado, eska... eskado, eskado beya-beyo, beya-beyo, cis, cis, one-two-three-four-five-six-seven-eight-nine-TEN.
- Saat lagu berhenti, maka yang menepuk terakhir harus mengenai tangan kanan temannya yang di sebelah kiri

❖ Perkembangan aspek anak melalui permainan ini:

**1) Kognitif**

Anak dapat belajar berhitung dengan bahasa inggris (1- 10), saat anak bernyanyi lagu domikado

**2) Bahasa**

Anak dapat menyanyikan lagu domikado dengan benar saat bermain

**3) Sosem**

Melatih anak agar lebih hati- hati supaya tidak terlalu keras saat menepukan tangannya kepada tangan temannya.

#### **4) Fisik motorik**

Fisik motorik halus pada anak saat mereka menepuk tangan temannya.

*Permainan Anak Usia  
5-6 Tahun*



# *Permainan Anak Usia 5-6 Tahun*



## **1. Lubang kata**

Permainan lubang kata dapat dilakukan di dalam ruangan, permainan ini untuk melatih kecermatan anak mencari kata yang hilang dalam suatu kalimat.

### ❖ **Alat / bahan**

- Pulpen
- Kertas

### ❖ **Cara membuat**

- Buatlah kalimat yang mudah dipahami oleh anak
- Tulislah masing- masing dalam satu kertas

❖ **Cara bermainnya**

● Bagikanlah beberapa kalimat kepada anak supaya dipahami

- Berikan waktu kurang lebih 10 menit pada anak untuk memahami kalimat yang diberikan.
- Ambilah kembali kertas tersebut dari anak
- Bacakan kalimat sesuai dengan yang ada di kertas tetapi hilangkan satu kata
- Suruh anak menyimak dengan baik
- Lalu perintah anak untuk menemukan kata yang dihilangkan saat dibaca
- Ulangi beberapa kali dengan kalimat yang berbeda agar anak menjadi lebih tangkas dalam menyambung kalimat dan lebih mudah mengingat
- Jika jawaban anak belum tepat, suruh dia mengingat kembali sampai ia tahu jawabannya.berikan apresiasi jika anak dapat menjawab dengan benar

- Akhiri permainan dengan rasa bahagia dan gembira.

❖ **Perkembangan aspek anak melalui permainan ini:**

**1) Kognitif**

Permainan ini melatih daya ingat anak, saat anak membaca satu kalimat sederhana yang sempurna anak akan menginganyat, saat kalimat itu menjadi tidak sempurna ketika kalimat tersebut dibacakan oleh guru, kemudian anak harus mencari kata apa yang telah hilang, setelah itu anak harus melengkapi kalimat tersebut menjadi kalimat yang sempurna lagi.

**2) Bahasa**

anak dapat membaca kalimat sederhana yang ada di kertas, anak membaca berulang- ulang sampai memahaminya.

**3) Sosem**

Anak merasa bahagia dan bangga jika ia dapat menemukan kata yang hilang dari satu kalimat

dan dia dapat menyusun kembali kalimat tersebut menjadi kalimat yang sempurna.

## **2. Semerbak baunya**

Permainan semerbak baunya adalah permainan mengenal bau rempah- rempah, permainan ini untuk belajar dengan alam sekitar dan mengenal rempah- rempah yang sering ditemui anak.

### **❖ Alat/ bahan**

- Poster rempah- rempah atau buah- buahan
- Kain
- Kunyit yang ditumbuk
- Jeruk nipis yang ditumbuk
- Jahe yang ditumbuk
- Air

### **❖ Cara bermainnya**

- Ulas kembali macam- macam buah kepada anak
- Kenalkan juga macam rempah- rempah secara khusus kepada anak



- Perlihatkan contoh rempah- rempah kepada anak seperti jeruk nipis, jahe dan kunyit
- Mintalah anak untuk mengamati aneka rempah- rempah
- Mintalah anak untuk mengenali baunya
- Jeruk nipis, jahe dan kunyit yang sudah ditumbuk, bungkuslah dengan kain dan ikatlah dibagian bawahnya
- Mintalah anak untuk mencium satu persatu dan menyebutkan apa namanya
  - Berilah panduan kepada anak untuk menebak bau rempah terssebut
  - Sebelum mengakhiri permainan, jelaskan apa manfaat dari jeruk nipis, jahe dan kunyit
  - Berilah penjelasan bahwa tumbuh- tumbuhan harus tetap dilestarikan dan jangan dirusak
  - Akhiri permainan dengan memberikan tepuk tangan dan pujian kepada anak.

❖ **Perkembangan aspek anak melalui permainan ini:**

**1) NAM**

Permainan ini dapat mengajarkan kepada anak tentang makhluk ciptaan Tuhan, dimana anak di anjurkan untuk menjaga dan merawat tumbuhan dan menumbuhkan rasa syukur kepada Allah.

**2) Kognitif**

Anak dapat mengenal macam rempah- rempah melalui dari baunya, bentuknya dan namanya. Misalnya jahe, jeruk nipis dan kunyit.

**3) Bahasa**

Anak dapat menyebutkan nama- nama rempah- rempah dan menceritakan ciri- cirinya.

**3. Boi- boian**

Permainan boi- boian dilakukan di luar ruangan atau di lapangan, permainan ini dimainkan oleh 5 sampai 10 anak atau lebih.

❖ **Alat/bahan**

- Pecahan genteng
- Bola kasti atau bundelan kertas

❖ **Cara membuat**

- Buatlah / sediakan beberapa pecahan genteng sekitar 10 buah.
- Susunlah genteng sehingga berbentuk menara

❖ **Cara permainan**

- Bagilah kelompok menjadi dua, suitlah masing- masing pasangan untuk menentukan kelompok pemain pertama dan kelompok yang jaga
- Kelompok yang menang suit berhak melempar tumpukan genteng menggunakan kasti dari jarak yang telah ditentukan.
- Kelompok yang kalah suit harus menjaga tumpukan pecahan genteng itu
- Bila lemparan pemain pertama tidak mengenai tumpukan , maka lemparan kedua dilanjutkan oleh anggota yang lainnya dalam satu kelompok yang menang suit dan seterusnya sampai ada lemparan yang mengenai tumpukan genteng hingga ambruk

- Saat tumpukan genteng sudah ambruk, kelompok pemain lari, karena kelompok yang jaga akan mengambil bola kasti untuk melempar lawannya.
- Saat itupun kelompok pemain harus bisa menumpuk kembali genteng yang telah ambruk tadi dengan dihalangi oleh kelompok penjaga.
- Kelompok penjaga hanya boleh melempar bola kepada lawan atau mengoper kepada teman kelompoknya
- Kelompok penjaga tidak boleh melempar bola dengan berlari atau berjalan.
- Kelompok penjaga harus menghalangi kelompok pemain dalam penyusunan tumpukan genteng.
- Bila ada pemain yang terkena lemparan bola kasti, berarti dia tidak boleh lagi ikut menyusun genteng, dan diteruskan oleh sisa pemain yang ada sampai tersusun semua

- Apabila kelompok penjaga berhasil mengenai bola pada pemain hingga habis dan tumpukan genteng belum tersusun secara utuh, maka pemain tidak berhasil mendapatkan poin.
- Dan pemain bertukar dan dilakukan pengulangan permainan seperti di awal sampai ada kelompok yang dapat menyusun tumpukan genteng secara utuh. Dan dialah kelompok pemenang.

❖ **Perkembangan aspek anak melalui permainan:**

**1) Kognitif**

Anak dapat menghitung jumlah pecahan genteng yang akan disusun, dengan bisa berhitung anak dapat dengan mudah mengatur strategi permainan supaya mereka bisa cepat menyusun pecahan- pecahan genteng sehingga menjadi menara / tumpukan genteng yang utuh.

**2) Fisik motorik**

Permainan ini sangat bagus untuk mengembangkan fisik motorik pada anak baik

fisik motorik halus maupun kasar, fisik motorik halus yaitu ketika anak menyusun pecahan genteng , sedangkan fisik motorik kasar saat anak melempar bola kasti dan berlari- larian.

### **3) Sosem**

Permainan ini melatih anak dalam bekerja sama dan suportivitas, anak harus kompak saat mereka menyusun pecahan genteng supaya mereka tidak terkena lemparan kasti dan bisa menang.

### **4. Gatheng**

Permainan gatheng dapat dilakukan di luar maupun dalam ruangan, permainan ini untuk melatih ketangkasan dan matematik anak.

#### **❖ Alat/ bahan**

- Kerikil sebanyak-banyaknya ( minimal 15)

#### **❖ Cara bermain**

- Bisa dimainkan oleh 2 anak atau lebih.
- Pemain melakukan suit / hompimpah untuk menentukan siapa yang bermain lebih dulu.

- Pemain pertama mengumpulkan semua kerikil menjadi satu dan mengambil satu biji kerikil.
- Kemudian satu kerikil yang di tangan di lempar ke atas, saat kerikil terlempar tangan anak menyebarkan kerikil- kerikil yang terkumpul tadi, setelah itu anak menangkap lagi kerikil yang dilempar
- Pemain melempar satu kerikil ke atas lagi lalu mengambil satu kerikil di bawah dan menangkap kerikil yang terlempar.
- Anak mengulang kegiatan di atas dan mengumpulkan kerikil yang sudah diambil.
- Bergantinya pemain, jika pemain pertama gagal menangkap kerikil yang dilempar ke atas.
- Pemain lainnya pun melakukan hal yang sama
- Pemenang ditentukan oleh siapa yang paling banyak menyimpulkan kerikilnya.

❖ **Perkembangan aspek anak melalui permainan:**

**1) Kognitif**

Mengajarkan berhitung untuk anak. Anak dapat berhitung sebanyak jumlah kerikil yang di dapat oleh masing- masing anak.

**2) Fisik motorik**

Melatih koordinasi pada tangan dan mata serta melatih ketangkasan pada tangan anak saat dia harus melempar dan menangkap kerikil satu dengan yang lainnya.

**3) Bahasa**

Anak dapat menyebutkan angka dari jumlah kerikil yang di dapatkan saat menghitung.

**4) Sosem**

Mengajarkan anak tentang sifat suportif saat bermain, setiap anak harus menghitung dengan benar dan jujur untuk menentukan pemenangnya.

**5. Ta' Patung**

Permainan ini dilakukan diluar rumah/ halaman rumah. Permainan ini untuk keceriaan anak.



❖ **Alat/ bahan**

- Minimal 5 anak

❖ **Cara bermain**

● Permainan dimulai dengan anak- anak berdiri membentuk lingkaran

- kemudian semua anak melakukan hompimpah sampai ada yang kalah dan dia menjadi “si dadi”
- Tugas si dadi adalah menghitung 1-11 setelah dia menyebutkan kata” lama- lama menjadi patung”
- Saat si dadi menghitung, anak lainnya mengikuti hitungan dengan menjawabnya kemudia mereka merubah posisi bentuk tubuh.

Hitungan si dadi dan jawaban pemain lainnya

“Lama- lama menjadi patung”

Satu.....sepatu

Dua.....kecoa

Tiga.....mentega

Empat....jangan lompat ( tidak boleh bergerak )

Lima.....delima

Enam.....menanam

Tujuh....dentujuh

Delapan ....balik papan

Sembilan.....ca,'ang bulan

Sepuluh.....kue bolu

Sebelas.....kejar aku.

- Anak - anak berlari berhamburan dan si dadi mengejar.
- Apabila si dadi mengejar dan menyentuh salah satu pemain lainnya, si dadi langsung berganti.
- Apabila si dadi menyentuh pemain lainnya , tapi anak tersebut diam jadi patung maka dia tetap jadi patung, ( dia tidak jadi si dadi) sampai ada anak yang mau menolong nya dan membangunkannya dengan menyebutkan kata "bangun".
- Dan setelah itu mereka bisa saling berkejar-kejaran lagi.

❖ **Aspek perkembangan melalui permainan:**

**1) Fisik motorik**

Melatih fisik motorik kasar pada anak, saat anak - anak berlari saling berkejaran, dengan berkejaran anak dapat memperkuat otot kaki sehingga anak bisa lari dengan cepat dan tidak lemah.

**2) Kognitif**

Melatih anak dalam berhitung dan juga menjawab lanjutan kata dari hitungan yang di sebut oleh yang jadi.

**3) Bahasa**

Anak dapat menyebutkan jawaban lanjutan dari hitungan yang di sebut oleh yang jadi.

**4) Sosem**

Melatih anak dalam kefokusannya, saat si jadi menghitung , pemain lain harus fokus, apakah dia harus diam atau harus bergerak. Jika dia tidak fokus bisa saja dia kalah dalam permainan. Adapun permainan ini membuat anak keceria dan senang saat mereka berkejar- kejaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Bandung : CIF.
- Jahja, Yudrik. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Prenamedia.
- Kertamuda, Miftahul Achyar. 2015. *Golden Age*. Jakarta : Gramedia.
- Muriah, Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Pramedia Utama.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Diva Press.
- NN, Rara Indah. 2014. *Jurnal Idola*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Prima, Aurelia. 2016. *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak*. Yogyakarta : Diva Press.
- Saraswati, Silviya. 2016. *Aneka Permainan Bayi dan Anak*. Bandung : Kata Hati.

Suryana, Dadan. 2016. *Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta : Prenada Media Group.

Syamsuddin, Haeriah. 2014. *Brain Game Untuk Balita*. Yogyakarta : Media Persindo,

[https://www.academia.edu/7859339/Aneka Kegiatan Belajar Usia Balita 02 tahun Program Kegiatan Rutin Umum 1?auto=download](https://www.academia.edu/7859339/Aneka_Kegiatan_Belajar_Usia_Balita_02_tahun_Program_Kegiatan_Rutin_Umum_1?auto=download)

<https://family.fimela.com/anak/cerdas-aktif/rekomendasi-mainan-untuk-dongkrak-motorik-anak-usia-1-2-tahun-1409245.html>

<https://www.scribd.com/document/343705256/permainan-tradisional>

<http://duniaperkembangananak.blogspot.com/2013/05/bermain-untuk-anak-usia-15-2-tahun.html>

<https://www.kompasiana.com/harlinadwiraahmasari/54f73fbba33311b2708b47c9/permainan-anak-usia-23-tahun>

<https://kebersihanhidup.wordpress.com/mengajak-si-kecil-peduli-kebersihan/kegiatan-dan-permainan-di-rumah-untuk-anak-usia-2-tahun/>

<https://abiummi.com/6-contoh-mainan-anak-bayi-berusia-6-9-bulan/>



## PROFILE PENULIS



**Dra. Hasmalena, M.Pd,** Penulis adalah Dosen Di Universitas Sriwijaya pada Program Studi PG-PAUD mengampu mata kuliah IPS PAUD, Bermain dan Permainan, Pemberdayaan keluarga dalam PAUD, Manajemen pengembangan PAUD. Pendidikan yang telah di tempuh SI UPI Bandung Program Studi Kurikulum dan Teknologi Lulus Tahun 1983, dan S2 Pendidikan Dasar, UPI Bandung, Lulus pada tahun 2009.



**Dr. Yosef, M.A,** Lahir Di Palembang, Pada tanggal 23 Maret 1962. Latar belakang pendidikan penulis ditempuh mulai dari memperoleh gelar

Sarjana dari Universitas Sriwijaya pada Program Studi Bimbingan Konseling pada tahun 1987, Setelah itu penulis menempuh Program Magister (S2) di the University of Iowa, USA pada departemen Curriculum and Instruction, dan lulus tahun 1997. Terakhir penulis melanjutkan Program Doktor (S3) Bimbingan Konseling di UPI Bandung.



**Mahyumi Rantina, M.Pd,** Lahir Di Kototinggi, Kecamatan Gunuang Omeh, Kabupaten Lima Puluh Kota Pada tanggal 8 Mei 1990. Latar belakang pendidikan ditempuh mulai dari TK Pertiwi Kototinggi pada tahun 1996, kemudian melanjutkan jenjang studi Pendidikan Sekolah Dasar di SD INPRES Kotottinggi pada tahun 1996-2003, Kemudian melanjutkan studi di SMP N 1 Ranah Pesisir tahun 2003-2005, dan SMA N 1 PAINAN pada tahun 2006-2008. Penulis memperoleh gelar Sarjana dari



Universitas Negeri Padang pada Program Studi PG-PAUD pada tahun 2012 Setelah itu penulis menempuh Program Magister Program Studi PAUD di Universitas Negeri Jakarta dan lulus tahun 2015.

Penulis adalah Dosen Di Universitas Sriwijaya pada Program Studi PG-PAUD mengampu mata kuliah Konsep Dasar PAUD, Psikologi Perkembangan Anak, Metode Penelitian, Strategi Pembelajaran dan Permainan Membaca dan menulis untuk AUD. Penulis adalah *journal manager* pada Jurnal Tumbuh Kembang : Kajian teori dan Pembelajaran PAUD yang dipublikasikan oleh PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya. Penulis juga merupakan Asesor BAN PAUD dan PNF Sumatera Selatan sejak tahun 2017.



HASMALENA | YOSEF | MAHYUMI RANTINA  
**Bermain & Permainan**

Visit Us at :

[www.edupublisher.id](http://www.edupublisher.id)  
 @edupublisher1

ISBN 978-623-90925-3-5



9 786239 092535



# Buku Bermain dan permainan

---

## ORIGINALITY REPORT

---

<b>2</b> %	%	<b>0</b> %	<b>2</b> %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

<b>1</b>	<b>Submitted to Udayana University</b>	<b>2</b> %
	Student Paper	

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On

# Bermain dan Permainan

---

## ORIGINALITY REPORT

---

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

[assignmenttutoronline.com](http://assignmenttutoronline.com)

Internet Source

10%

---

Exclude quotes Off

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On