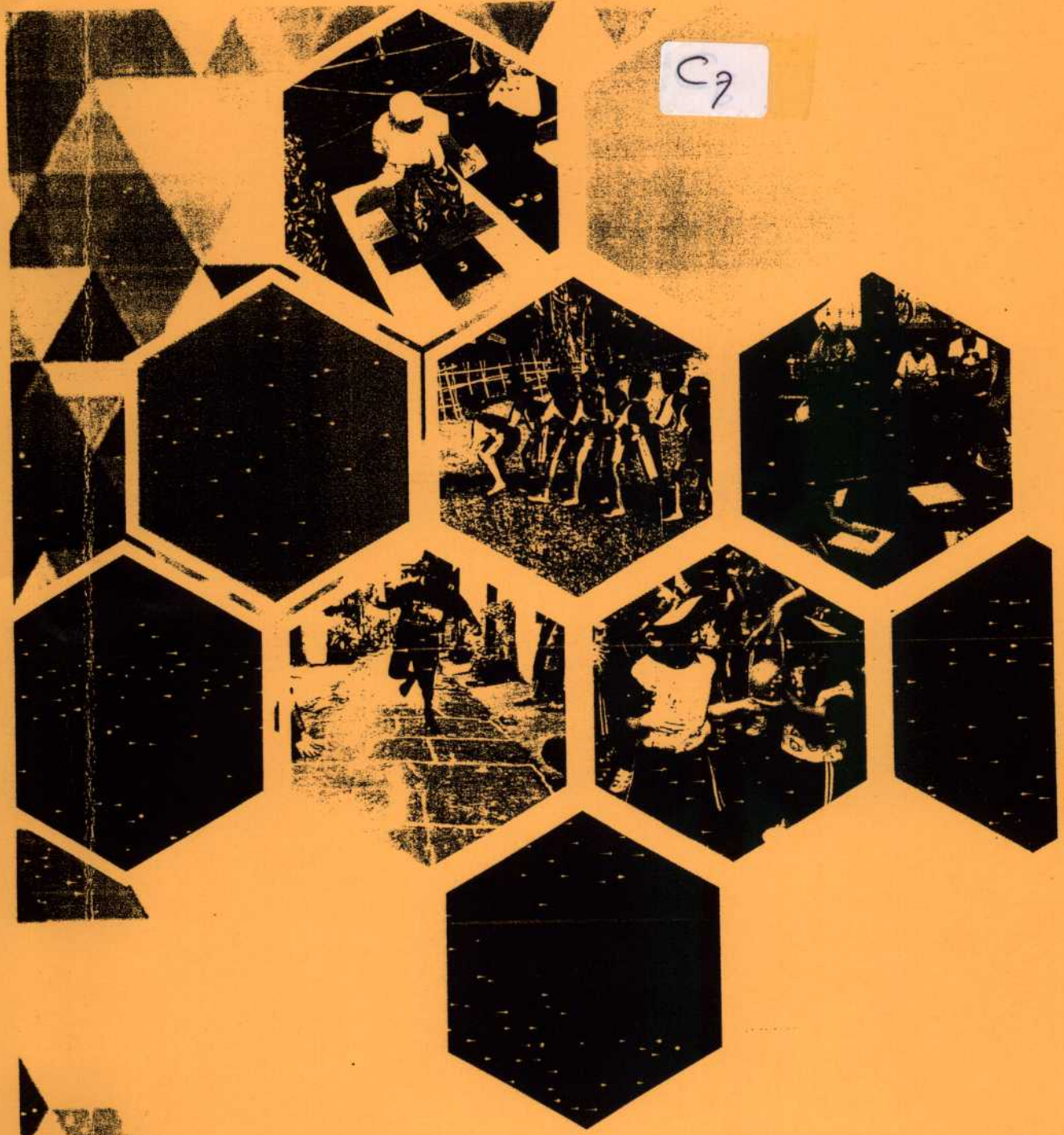
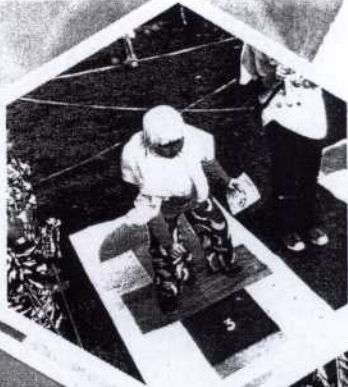


C9



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERANGKAI!
UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5 - 6 TAHUN**

C6



**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERANGKAI
UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 5 - 6 TAHUN**



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201949446, 6 Agustus 2019

Pencipta

Nama : **Meutia Azhara, M.Pd., Dr. Panggung Sutapa, M.S.**
Alamat : Dsn. Lama, Gampong Kude, Kec. Peudawa, Kab. Aceh Timur, D.I. Aceh, Aceh Timur, Di Aceh, 24454
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Meutia Azhara, M.Pd., Dr. Panggung Sutapa, M.S.**
Alamat : Dsn. Lama, Gampong Kude, Kec. Peudawa, Kab. Aceh Timur, D.I. Aceh, Aceh Timur, 1, 24454
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Buku Panduan/Petunjuk**
Judul Ciptaan : **Pengembangan Model Permainan Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 18 Januari 2019, di Yogyakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000149398

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah dan shalawat salam semoga dilimpahkan kepada Rasulullah saw beserta keluarga dan para al-sahabat. Syukur Alhamdulillah, atas rahmat yang diberi oleh Allah sehingga saya dapat memulai penulisan buku ini hingga menyelesaikannya. Buku ini adalah sebuah panduan bagi guru dan orangtua untuk dapat melatih kemampuan motorik kasar anak khususnya di usia 5-6 tahun, selain dari itu penulis juga berharap dengan adanya buku panduan model permainan berangkai ini dapat menambah referensi para guru dan orangtua dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, semoga buku ini dapat bermanfaat.

Terimakasih kepada seluruh pihak yang setia mendampingi dan memberi arahan serta bimbingan, motivasi dan doa kepada penulis sampai proses penulisan tesis dan buku panduan ini selesai. Terimakasih penulis haturkan kepada Dr. Panggung Sutapa, M.S., Prof Dr. Suparno, M.Pd., Dr. Harun, M.Pd., Dr. Sujarwo, M.Pd., Pihak Sekolah TK Bianglala, TK Masjid UGM, TK Nasional Samirono dan TPA Roemah Kita, Bapak dan Ibu, Kakak, Abang dan teman-teman khususnya Nur Rohman sebagai editor layout yang ikut terlibat membantu dan menularkan semangat belajar sehingga penulis dapat menyelesaikan Model Permainan Berangkai dengan lancar dalam penelitian ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semuanya.

Penulis mohon maaf bila buku panduan berangkai ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kesalahan, maka dari itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca sekalian.

Selamat membaca! ☺

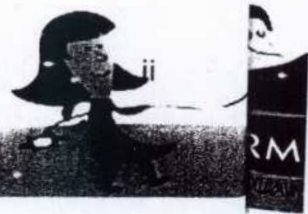
Yogyakarta, Februari 2019

Penulis



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	3
C. Petunjuk Pneggunaan	2
Konsep Model Permainan Berangkai	4
A. Model Permainan	4
B. Permainan Berangkai	5
C. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun	5
D. Alat dan Bahan Permainan Berangkai	6
Pelaksanaan Model Permainan Berangkai	9
A. Kegiatan Pemanasan	9
B. Langkah-langkah Permainan Berangkai	10
Pos 1 – Permainan Engklek	10
Pos 2 – Permainan Melempar Bola	12
Pos 3 – Permainan Melempar Bola Basket	14
Pos 4 – Permainan Berlari Zig-zag	16
Pos 5 – Permainan Berjalan diatas Papan Titian	18
C. Foto Kegiatan	20
Tentang Penulis	23



PERMAINAN BERANGKAI

MODUL PELAKSANAAN PERMAINAN BERANGKAI

10

RM

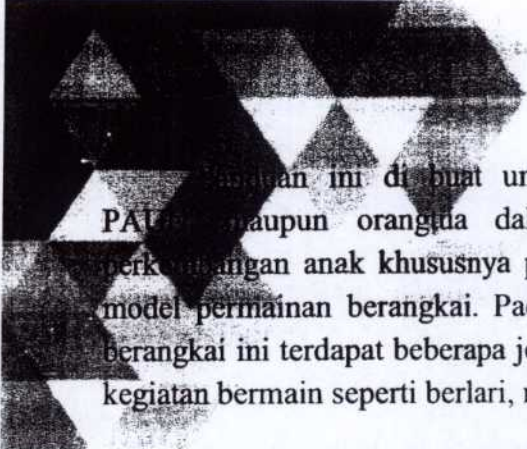
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan yang bersifat unik, artinya setiap anak berbeda-beda kemampuan dan potensinya. Masa usia dini merupakan masa peka bagi anak, dimana anak sangat sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan lingkungan, sehingga potensi anak dapat berkembang.

Pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun merupakan proses peletakan dan pembentukan yang mendasar bagi perkembangan anak. Berbagai macam pelayanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditemukan di sekitar kita, baik yang diselenggarakan pemerintah maupun pihak swasta. Lembaga PAUD diharapkan dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin yang meliputi aspek-aspek perkembangan nilai agama moral (NAM), fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni, dan kognitif.

Dunia anak adalah dunia bermain, sehingga salah satu cara menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar anak adalah melalui permainan, agar anak tidak bosan dengan permainan itu-itu saja maka, anda dapat mengajak anak bermain dengan permainan baru, yang lebih menantang dengan berbagai rintangan, permainan ini disebut dengan permainan berangkai, pada permainan berangkai ini memiliki berbagai jenis kegiatan bermain yang telah disatukan menjadi satu, jenis-jenis permainan tersebut adalah bermain engklek, melempar bola kecil-kecil, melempar bola kedalam ring basket, berlari zig-zag dan berjalan diatas papan titian. Pentingnya permainan berangkai ini untuk anak adalah karena permainan berangkai dapat mengembangkan semua unsur-unsur penting pada indikator motorik kasar, seperti indikator kekuatan, ketepatan, keseimbangan, kelincahan, ketahanan, kecepatan, untuk dapat lebih memahami bagaimana pelaksanaan kegiatan permainan berangkai ini maka perlu adanya buku panduan permainan berangkai.



Permainan ini dibuat untuk membantu para pendidik, pengelola PAUD, maupun orangtua dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya pada perkembangan motorik kasar melalui model permainan berangkai. Pada panduan pelaksana kegiatan permainan berangkai ini terdapat beberapa jenis permainan yang digabung menjadi satu kegiatan bermain seperti berlari, melompat, melempar dan berjalan.

Pada dasarnya semua jenis kegiatan bermain disatukan menjadi satu kegiatan yang dimainkan secara berangkai dengan aturan yang telah ada, dengan begitu semua anak harus menyelesaikan semua tantangan dalam jenis permainan yang telah disediakan dan anak tidak ada alasan untuk tidak memainkan salah satu dari jenis permainan tersebut. Permainan berangkai ini juga dapat dimainkan secara bervariasi guna untuk mencegah kebosanan pada anak, dan agar menarik perhatian anak saat bermain, maka saat permainan akan dilaksanakan guru dapat memodifikasi semua jenis-jenis permainan ini secara estafet.

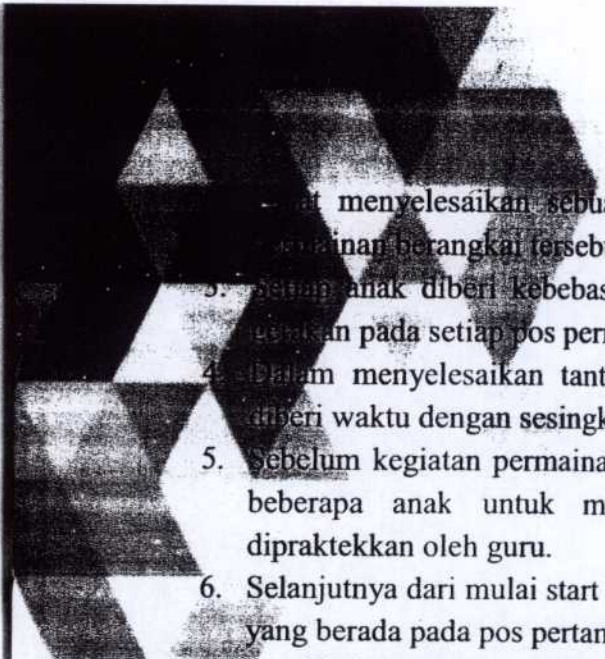
B. Tujuan Permainan Berangkai

Permainan berangkai bertujuan untuk menstimulasi seluruh kemampuan motorik kasar anak, agar dapat berkembang unsur-unsur penting dalam motorik kasar pada diri anak seperti dengan bermain permainan berangkai anak terlatih pada keseimbangannya, kelincahannya, kekuatan, kecepatan, ketepatan, dan sebagainya, dan dalam permainan berangkai juga aspek-aspek perkembangan anak pun ikut berkembang seperti aspek sosial emosional anak, aspek bahasa, aspek nilai agama moral, dan juga aspek kognitifnya.

C. Petunjuk Penggunaan

Adapun langkah-langkah dalam bermain permainan berangkai yaitu:

1. Sebelum melaksanakan kegiatan permainan berangkai, guru mengajak anak untuk menonton sebuah video singkat tentang bagaimana tata cara pelaksanaan kegiatan bermain berangkai.
2. Setelah melihat video singkat tata cara bermain berangkai, anak mendapatkan arahan dari guru bagaimana cara memainkan permainan berangkai dan mendapat bimbingan bahwa anak harus

- 
3. Setiap anak diberi kebebasan bagaimana cara melakukan gerakan-gerakan pada setiap pos permainan.
 4. Dalam menyelesaikan tantangan permainan berangkai, anak akan diberi waktu dengan sesingkat-singkatnya.
 5. Sebelum kegiatan permainan berangkai dilaksanakan, guru meminta beberapa anak untuk menirukan gerakan-gerakan yang telah dipraktikkan oleh guru.
 6. Selanjutnya dari mulai start utama, anak harus memainkan permainan yang berada pada pos pertama atau 1, yaitu bermain engklek.
 7. Setelah bermain engklek, anak harus pergi ke pos 2 untuk bermain melempar bola-bola kecil sampai masuk kedalam keranjang.
 8. Dari pos ke 2 disambung ke pos 3 yaitu melempar bola besar ke dalam ring basket, setelah itu lanjut ke pos 4 yaitu anak berlari zig-zag disini anak harus berlari-lari kecil secara zigzag hingga sampai ke pos 5 yaitu anak berjalan diatas papan titian.
 9. Setiap anak harus dapat menyelesaikan semua jenis tantangan yang berada pada tiap-tiap pos permainan yang telah ditentukan.
 10. Setelah anak bermain kegiatan berangkai, guru mengajak anak untuk beristirahat sambil mengevaluasi kegiatan permainan berangkain yang baru saja dimainkan oleh anak.
 11. Pada keberhasilan kegiatan permainan berangkai yang dimainkan oleh anak, guru memberikan penilaian pada masing-masing anak.

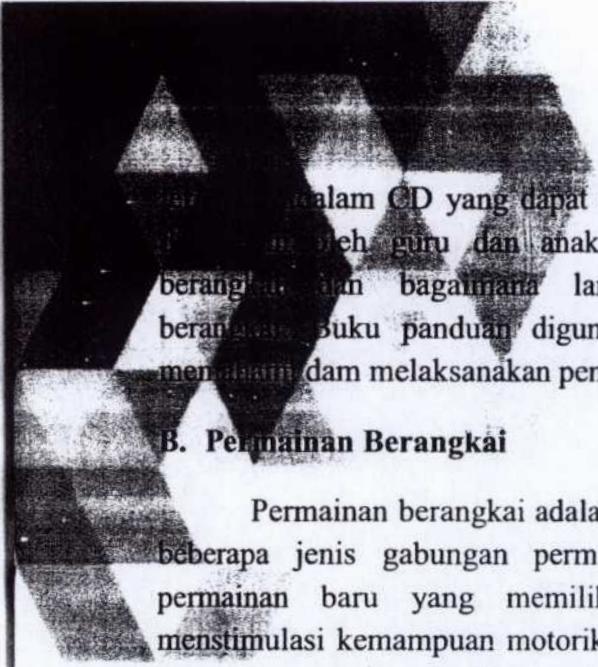
Konsep Permainan Berangkai

A. Model Permainan

Model pengembangan permainan berangkai ini memiliki beberapa pos permainan yang harus dimainkan yang akan menjadi sebuah tantangan khususnya untuk anak sendiri, beberapa pos permainan yang dimaksud adalah pos 1 permainan engklek, pos 2 melempar bola kecil kedalam keranjang, pos 3 melempar bola besar pada ring basket, pos 4 berlari zig-zag, dan pos 5 berjalan diatas papan titian.

Pengembangan model permainan berangkai merupakan sebuah kegiatan yang memiliki berbagai jenis-jenis permainan yang digabungkan menjadi satu kegiatan permainan sehingga terdapat beberapa rintangan yang harus dihadapi oleh anak, rintangan-rintangan tersebut berguna untuk melatih kemampuan motorik khususnya motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Permainan berangkai dapat mengembangkan unsur-unsur penting pada indikator kemampuan motorik kasar anak, seperti indikator kekuatan, kecepatan, keseimbangan, ketahanan, dan kelincahan. Semua indikator penting motorik kasar dapat dikembangkan melalui permainan berangkai, seperti pada jenis permainan engklek dapat melatih kemampuan motorik kasar anak khususnya pada indikator kelincahan dan ketahanan, permainan melempar bola kecil dapat melatih kemampuan motorik kasar anak khususnya pada indikator kekuatan, selanjutnya permainan melempar bola pada ring basket dapat melatih kemampuan ketepatan dan kekuatan anak, permainan berlari zig-zag dapat melatih kemampuan motorik kasar anak khususnya pada indikator kecepatan dan kelincahan, dan permainan berjalan diatas papan titian dapat melatih kemampuan motorik kasar anak khususnya pada indikator keseimbangan,

Model permainan berangkai ini juga dapat berguna bagi orangtua dan guru untuk bermain bersama anak, dan agar anak tidak mudah bosan dengan kegiatan yang monoton, dengan adanya model permainan berangkai ini maka perkembangan motorik pada anak khususnya motorik kasar akan berkembang secara optimal, dan juga dengan adanya permainan berangkai ini akan mengurangi anak kecanduan terhadap gadgetsnya dan video games, serta menonton TV. Kegiatan permainan berangkai di desain dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dan buku panduan. Video kegiatan permainan berangkai



...dalam CD yang dapat menjadi sebagai media audio visual yang ... oleh guru dan anak untuk mengetahui apa itu permainan berangkai dan bagaimana langkah-langkah pelaksanaan permainan berangkai. Buku panduan digunakan untuk sebagai acuan guru dalam ... dan melaksanakan pengembangan model permainan berangkai.

B. Permainan Berangkai

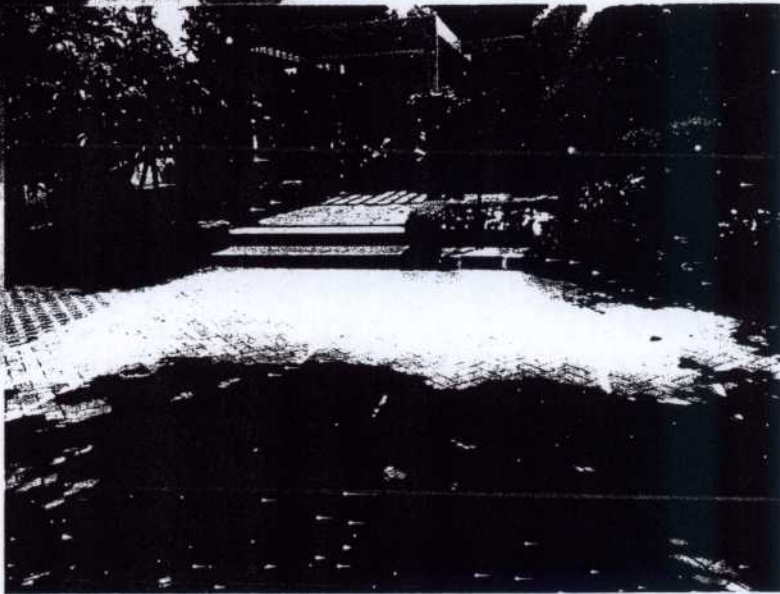
Permainan berangkai adalah sebuah kegiatan bermain yang memiliki beberapa jenis gabungan permainan yang disatukan menjadi sebuah permainan baru yang memiliki banyak tantangan sehingga dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Langkah-langkah permainan berangkai adalah : 1. Guru melakukan apersepsi bersama anak sebelum memulai kegiatan bermain berangkai, 2. Anak berdoa sebelum melaksanakan kegiatan bermain, 3. Anak berdiri berbaris secara rapi sebelum memulai bermain, 4. Anak melakukan pemanasan, 5. Anak memperhatikan kegiatan yang dilakukan oleh guru, 6. Anak meniru kegiatan bermain yang telah dicontohkan oleh guru, 7. Anak bermain permainan berangkai sesuai dengan yang telah dicontohkan oleh guru, 8. Guru melakukan evaluasi bersama anak terkait kegiatan permainan berangkai yang telah dilaksanakan, 9. Guru dan anak kembali masuk kelas dan melanjutkan kegiatan selanjutnya.

C. Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

Motorik kasar adalah kemampuan anak dalam beraktivitas sehari-hari yang meliputi otot-otot besar seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, menendang dan sebagainya. Motorik kasar sangat berpengaruh besar di kehidupan anak sekarang maupun di masa yang akan datang kelak, untuk itu perlu di stimulasi secara optimal. Salah satu permainan yang dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak adalah permainan berangkai. Pada kegiatan permainan berangkai ini memiliki beberapa jenis permainan yang didalamnya terdapat indikator motorik kasar anak yaitu melompat engklek, berjalan diatas papan titian melatih keseimbangan, berlari zig-zag, dan melempar bola.

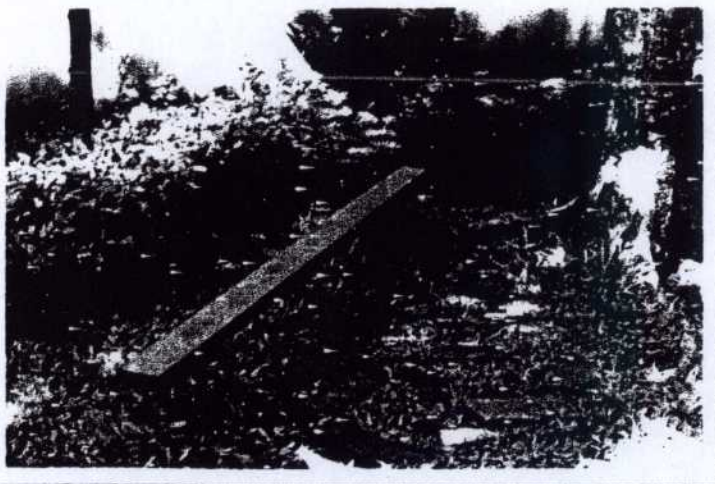
Bahan Permainan Berangkai

1. Garis Engklek, digunakan ketika melatih kelincahan anak



Gambar 1. Engklek

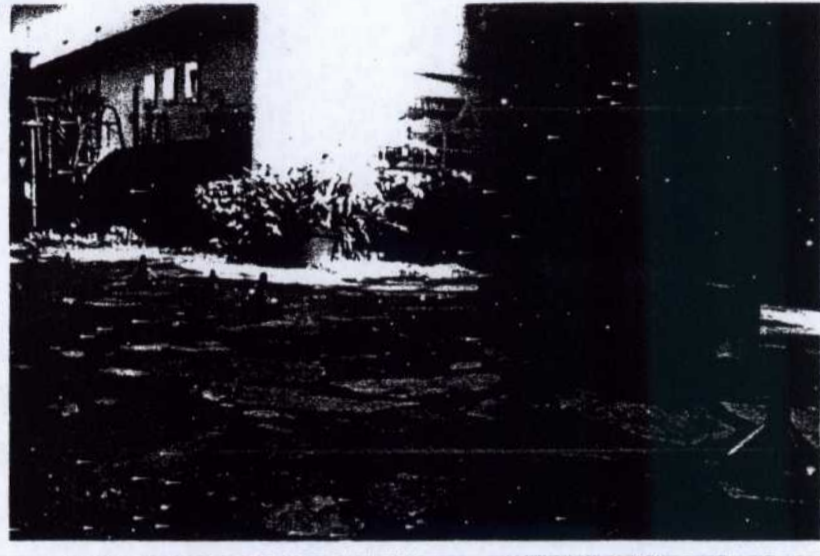
2. Papan titian, digunakan untuk melatih keseimbangan anak



Gambar 2. Papan Titian

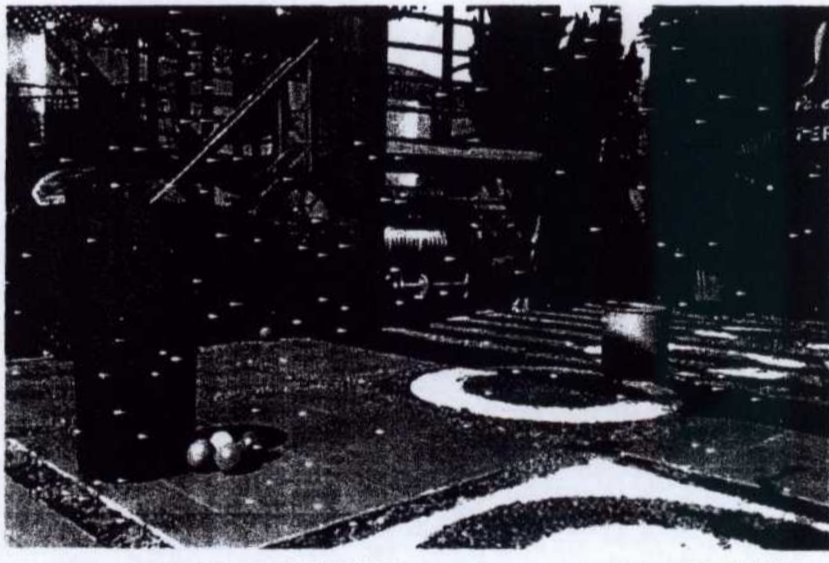


3. Corong Plastik, digunakan untuk berlari zig-zag.

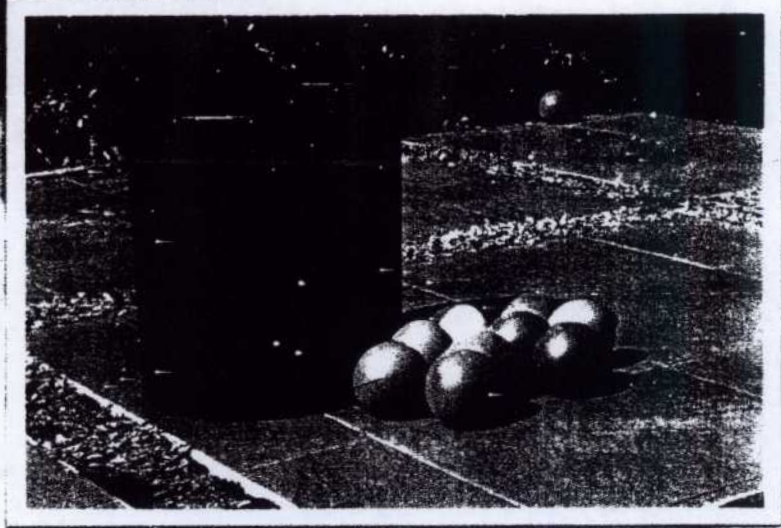


Gambar 3. Corong Plastik

4. Keranjang, digunakan untuk mengambil dan melempar bola



Gambar 4. Keranjang Bola
plastik digunakan ketika anak melempar



Gambar 5. Bola Plastik

6. Bola dan Ring Basket



Gambar 6. Bola dan Ring Basket



Pelaksanaan Permainan

Senam Pemanasan

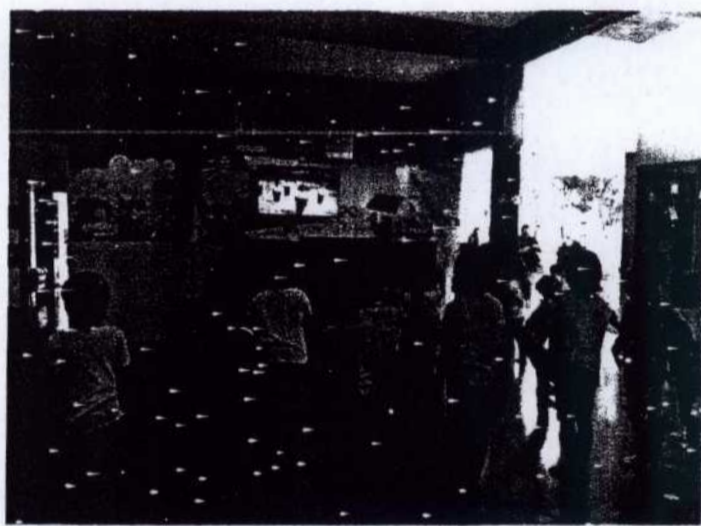
Tujuan

Tujuan pemanasan adalah untuk anak mempersiapkan diri secara mental dan fisik sebelum anak melakukan kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisiknya, sehingga anak lebih siap dan bersemangat dalam bermain.

Alat: Tv dan CD

Langkah-langkah:

1. Guru memandu anak untuk berdiri membuat dua baris
2. Guru menstimulasi anak untuk melakukan kegiatan gerakan-gerakan dasar pemanasan
3. Guru memutar video pemanasan
4. Anak dan guru meniru gerakan-gerakan dasar pada video pemanasan sambil ikutan bernyanyi.



Gambar 7. Anak Sedang Melakukan Senam Pemanasan



Langkah-langkah Permainan Berangkai

Pos 1 Permainan Engklek

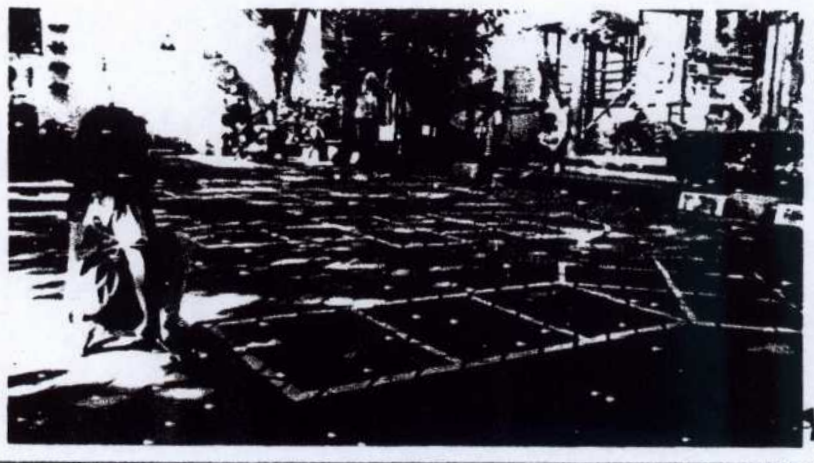
Tujuan

Permainan engklek bertujuan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar khususnya kelincahan otot-otot anak.

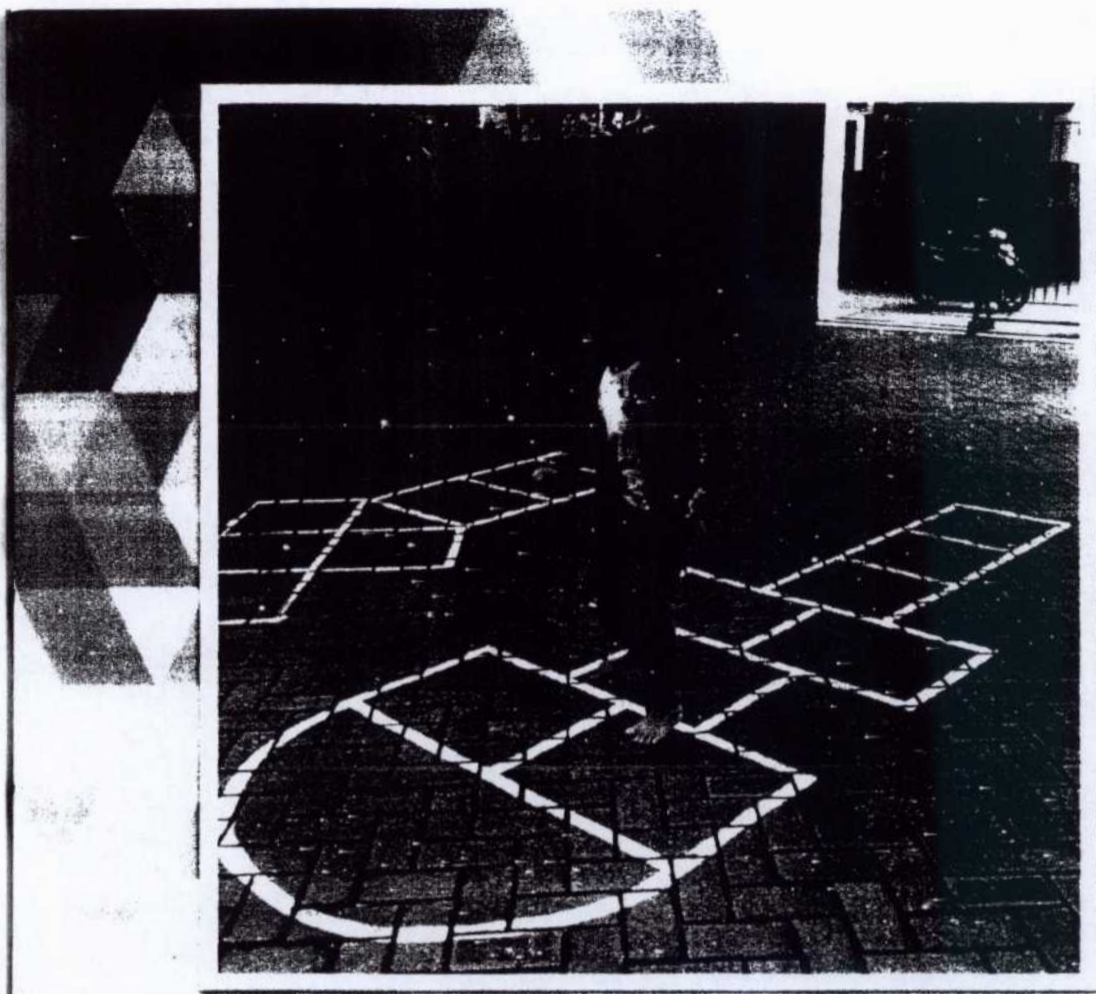
Alat: Kapur, halaman sekolah

Langkah-langkah:

1. Guru menggambar 3 bentuk bidang engklek yang akan digunakan untuk bermain, 3 bentuk bidang tersebut ialah engklek berbentuk kitiran/baling-baling, engklek bentuk gunung, engklek bentuk pesawat.
2. Guru memberi contoh cara bermain dengan melompati garis engklek menggunakan satu kaki yang dilakukan pada setiap kotak-kotak yang telah digaris.
3. Setelah anak melompat engklek yang berbentuk kitira/baling-baling, anak-anak melanjutkan melompat pada engklek yang berbentuk gunung, setelah melompat engklek berbentuk gunung, terakhir anak melompati engklek yang berbentuk pesawat.
4. Anak melompati garis engklek sesuai dengan aturan yang diberi oleh guru



Gambar 8. Anak Bermain Engklek



Gambar 9. Anak Bermain Engklek

Evaluasi:

1. Anak dapat melompati semua garis engklek.
2. Anak dapat mengingat aturan melompat ke tiga bentuk engklek dengan cara yang berbeda.
3. Anak dapat melompati lebih dari 20 garis engklek tanpa terjatuh.
4. Anak dapat melompat tanpa terkena garis engklek.
5. Anak berhasil bermain 3 bentuk engklek dengan waktu 1 menit.



Pos 2 Permainan Melempar Bola

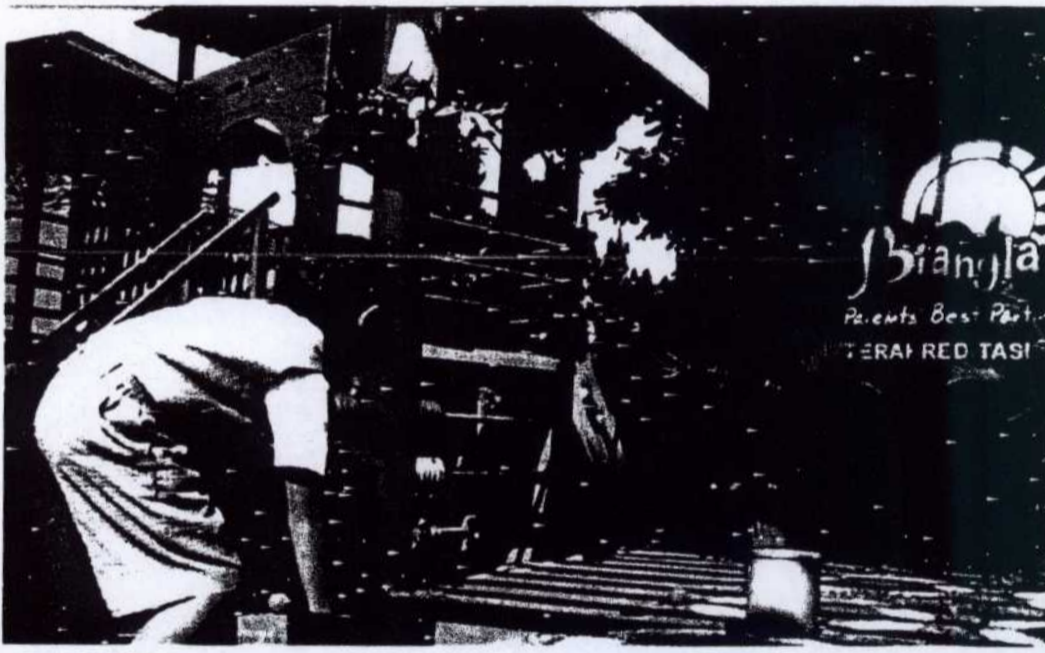
Kegiatan ini bertujuan untuk melatih salah satu indikator kemampuan motorik kasar anak khususnya pada indikator kekuatan.

Alat:

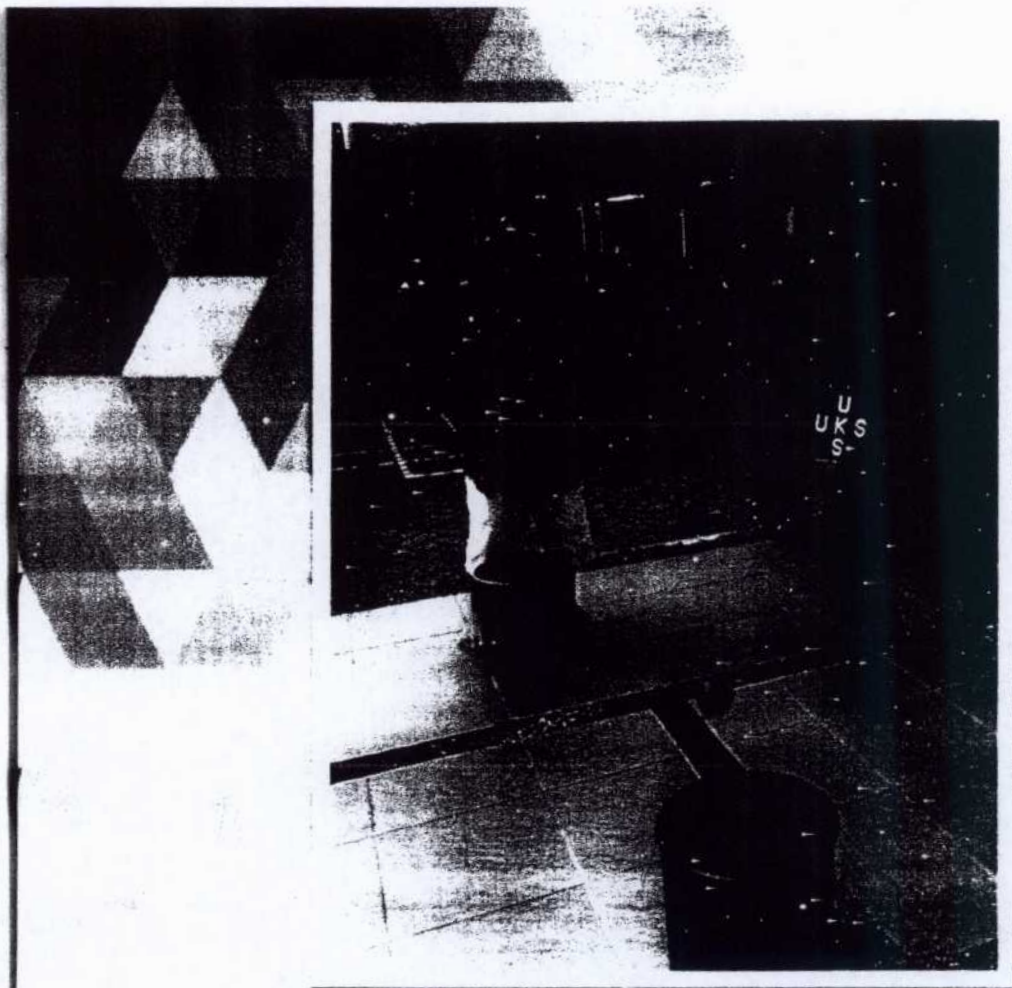
Bola dan Keranjang Sampah

Langkah-langkah:

1. Guru menjelaskan pada anak tentang aturan permainan melempar bola
2. Guru memberi praktik contoh melempar bola secara benar
3. Anak melempar bola kedalam keranjang hingga bola berhasil masuk kedalam keranjang



Gambar.10 Anak Melempar Bola Kecil Pada Keranjang



Gambar 11. Anak Melempar Bola Kecil Pada Keranjang

Evaluasi:

1. Anak dapat melempar bola menggunakan satu tangan
2. Anak dapat melempar dan memasukkan bola dengan sekali lemparan
3. Keberhasilan melempar bola dilihat dari cara anak memegang dan melempar bola dengan benar dan bola jatuh pada sasaran yang tepat (keranjang).
4. Anak berhasil melempar bola dengan waktu 5 detik.
5. Anak berhasil melempar bola sesuai dengan keranjang besar maupun kecil.



Pos 3 Permainan Melempar Bola Basket

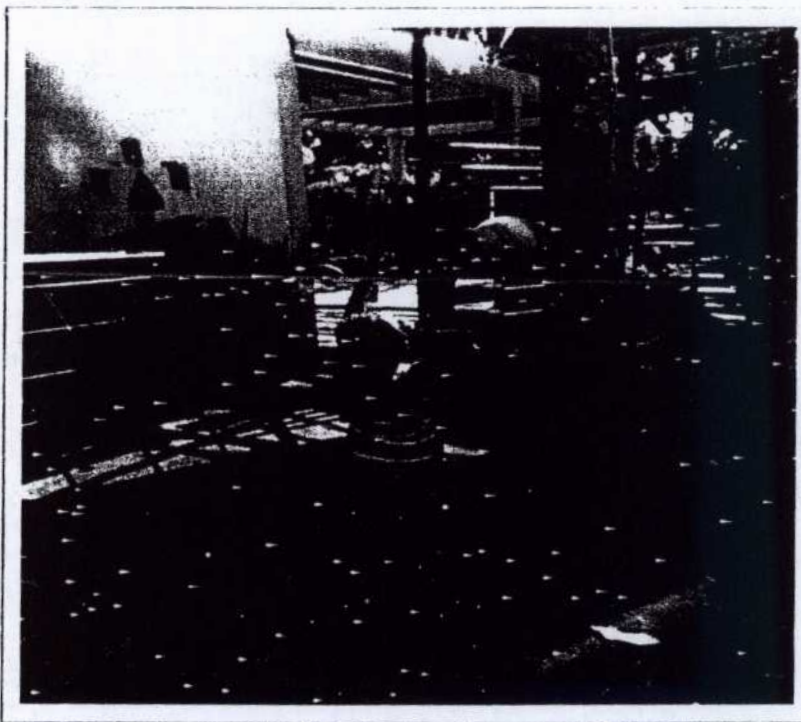
Kegiatan permainan melempar bola kedalam ring basket bertujuan untuk melatih daya kekuatan dan ketepatan motorik kasar anak.

Alat:

Bola dan ring basket

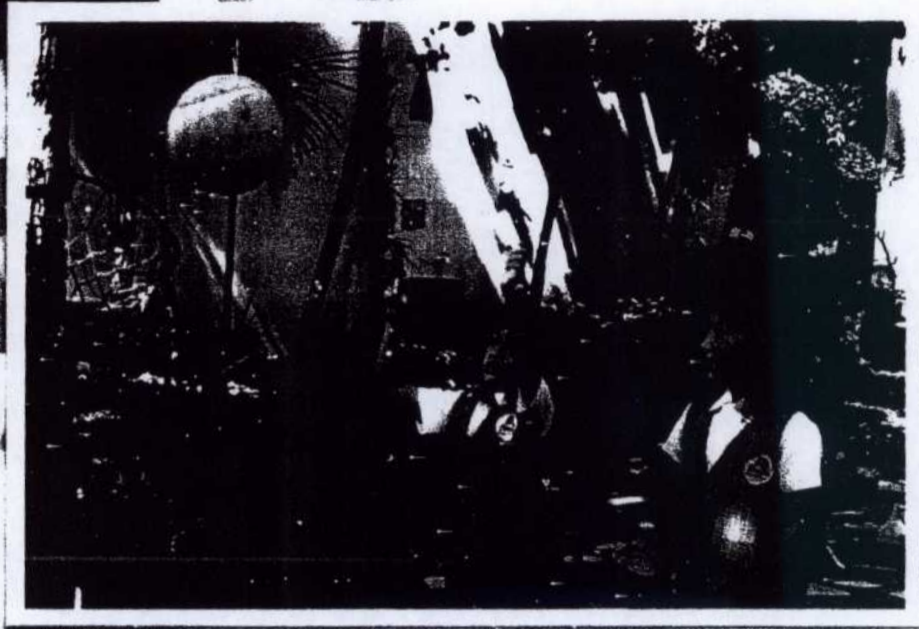
Langkah-langkah:

1. Guru menjelaskan pada anak tentang aturan permainan melempar bola pada ring basket.
2. Guru memberi praktik contoh melempar bola pada ring secara benar.
3. Anak melempar bola pada riang berhasil masuk kedalam keranjang.



Gambar 12. Anak Melempar Bola Besar Pada Ring Basket





Gambar 13. Anak Melempar Bola Besar Pada Ring Basket

Evaluasi:

1. Anak dapat mengambil bola diatas tiang alat bermain untuk memanjat.
2. Anak dapat melempar bola dengan jarak yang telah ditentukan.
3. Anak dapat melempar bola sesuai dengan posisi gaya melempar bola basket.
4. Anak dapat melempar bola dan masuk ke dalam ring basket
5. Anak berhasil melempar bola pada ring basket dengan sekali lemparan.

Pos 4 Permainan Berlari Zig-zag

Permainan berlari zig-zag memiliki tujuan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak terutama dalam kekuatan dan kelincahan.

Alat:

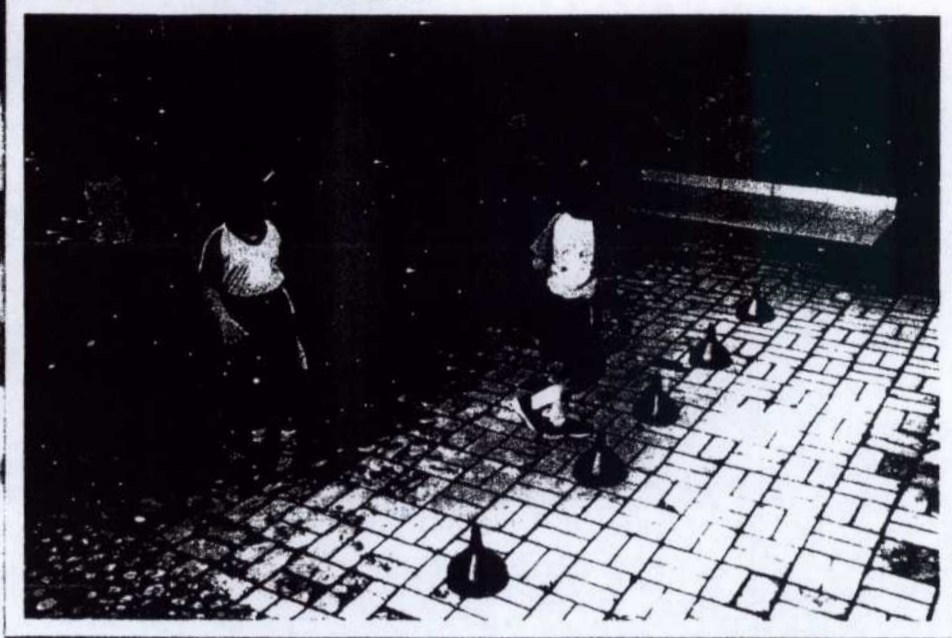
Corong plastik

Langkah-langkah:

1. Guru menjelaskan guna benda atau corong yang telah disusun rapi sebanyak empat titik.
2. Guru memberi contoh cara berlari zig-zag dengan berlari melewati corong plastik dengan gerakan lari berbelok-belok kearah kiri dan kanan dan mengayunkan tangan sesuai gerakan lari-lari kecil.
3. Anak berlari zig-zag meniru gerakan yang di contohkan oleh guru.



Gambar 14. Anak Berlari Zig-zag



Gambar 15. Anak Berlari Zig-zag

Evaluasi:

1. Anak dapat berlari zig-zag sesuai dengan aturannya
2. Anak dapat berlari zig-zag melewati kurang lebih 10 corong plastik
3. Anak berhasil berlari zig-zag tanpa terkena corong plastic
4. Anak berhasil berlari zig-zag melewati satu persatu corong plastic
5. Anak berhasil berlari zig-zag pada waktu 10 detik.



Pos 5 Permainan Berjalan diatas Papan Titian

Tujuan:

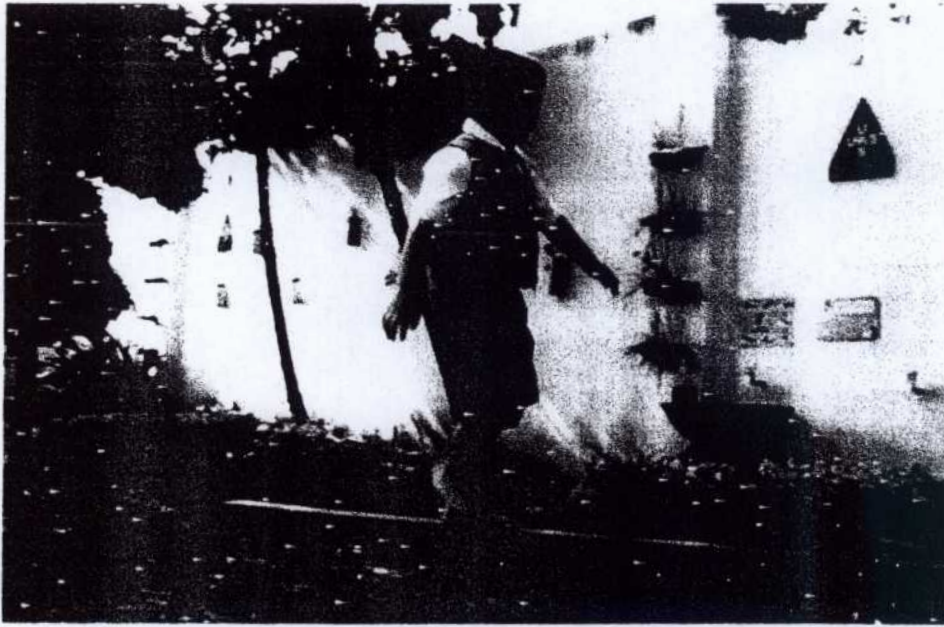
Permainan berjalan diatas papan titian ini bertujuan untuk melatih kemampuan keseimbangan anak.

Alat:

Papan titian

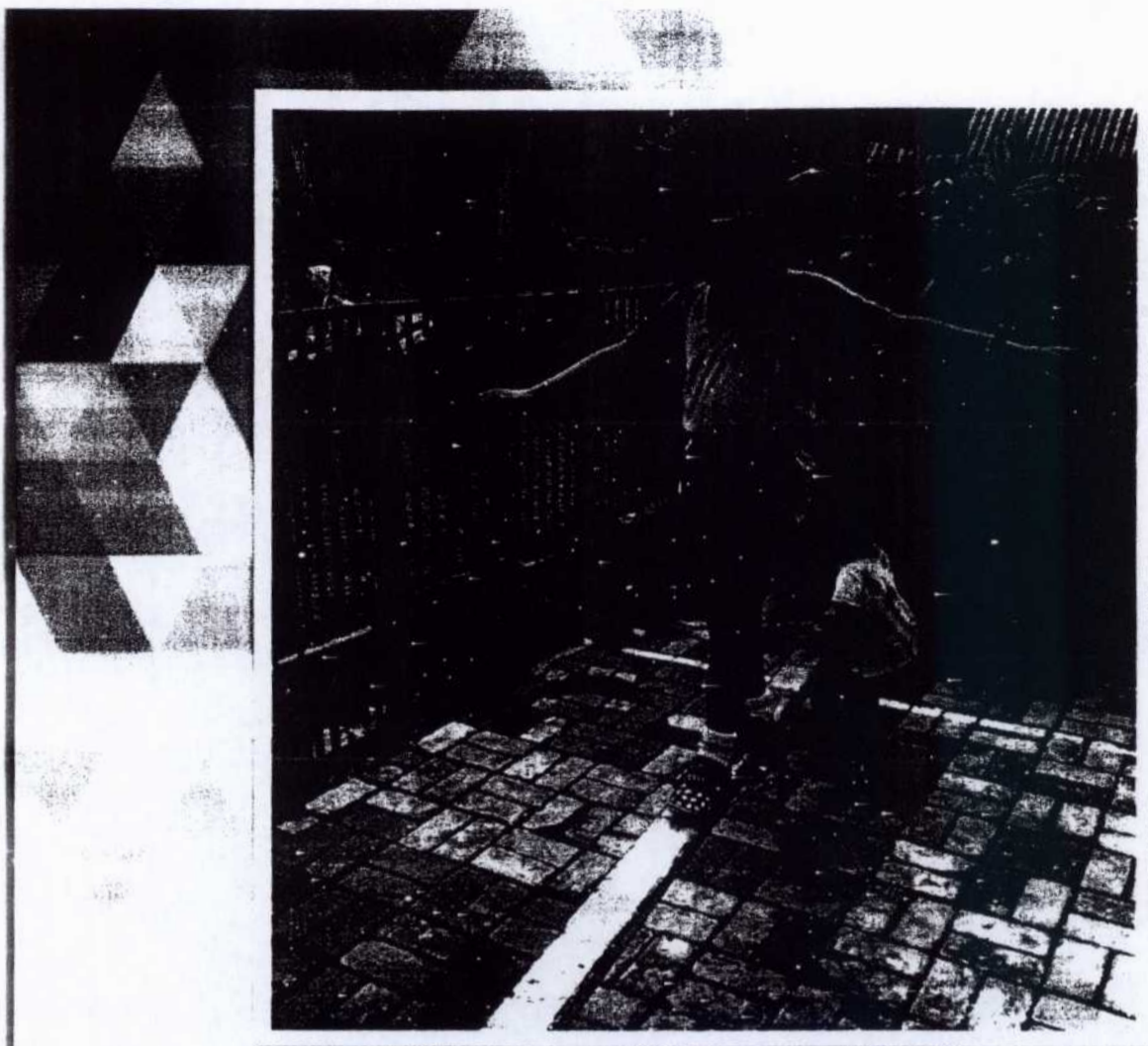
Langkah-langkah:

1. Guru menyiapkan papan titian yang berukuran kurang lebih 3 meter.
2. Guru memberi contoh cara berjalan diatas papan titian yang benar.
3. Anak meniru gerakan guru cara berjalan diatas papan titian secara benar.



Gambar 16. Berjalan Diatas Papan Titian





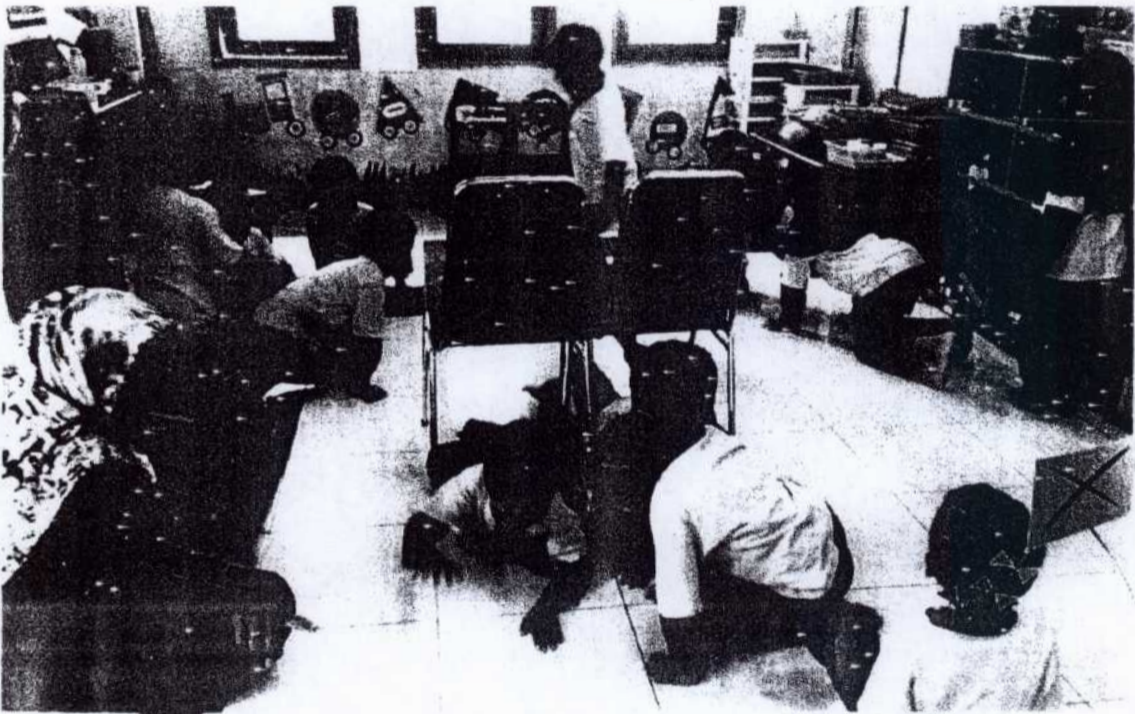
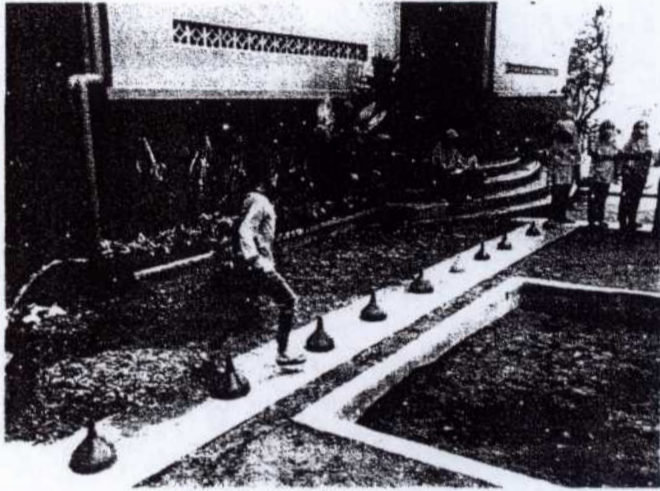
Gambar 17. Berjalan Diatas Papan Titian

Evaluasi:

1. Anak dapat melewati balok titian dengan cara berjalan diatas papan titian
2. Anak dapat berjalan diatas papan titian tanpa bantuan guru
3. Anak berhasil berjalan diatas papan titian sepanjang 4 meter
4. Anak dapat berjalan diatas papan titian sepanjang 4 meter tanpa terjatuh
5. Anak dapat melompat setelah berjalan diatas papan titian sepanjang 4 meter.



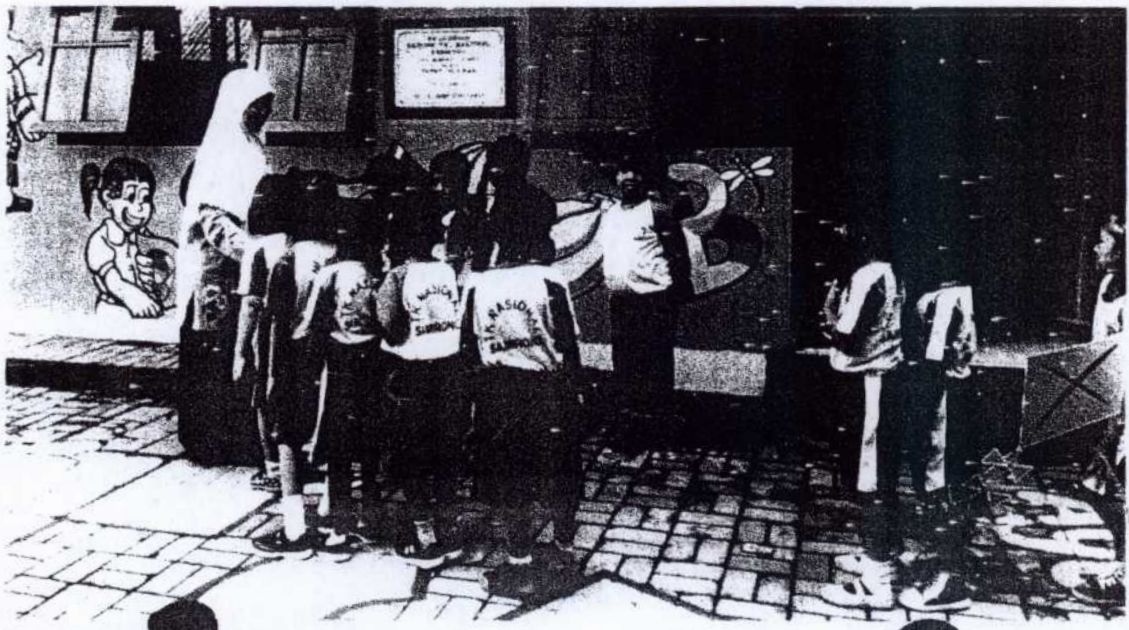
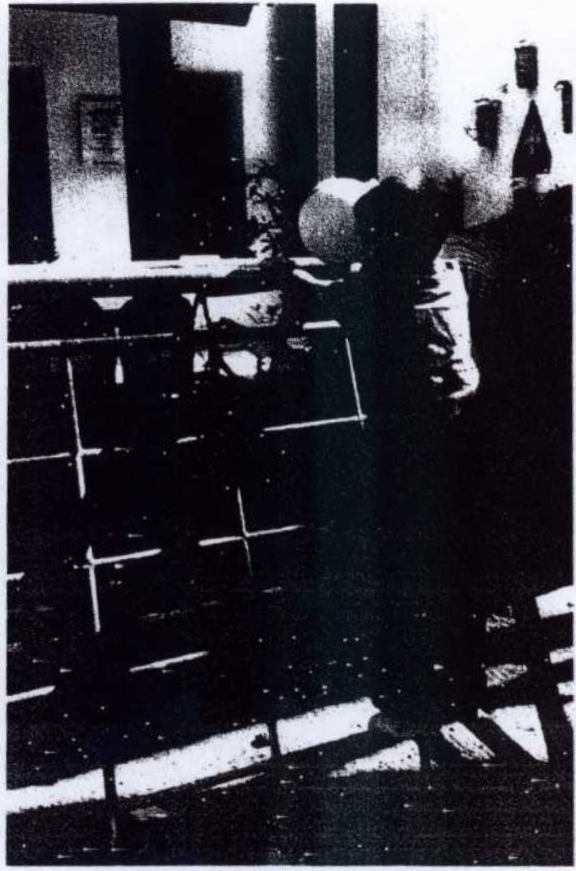
FOTO KEGIATAN



MAINAN BERANGKAI

UAN PELAKSANAAN PERMAINAN BERANGKAI
KASAB ANAK USIA 5-6 TAHUN

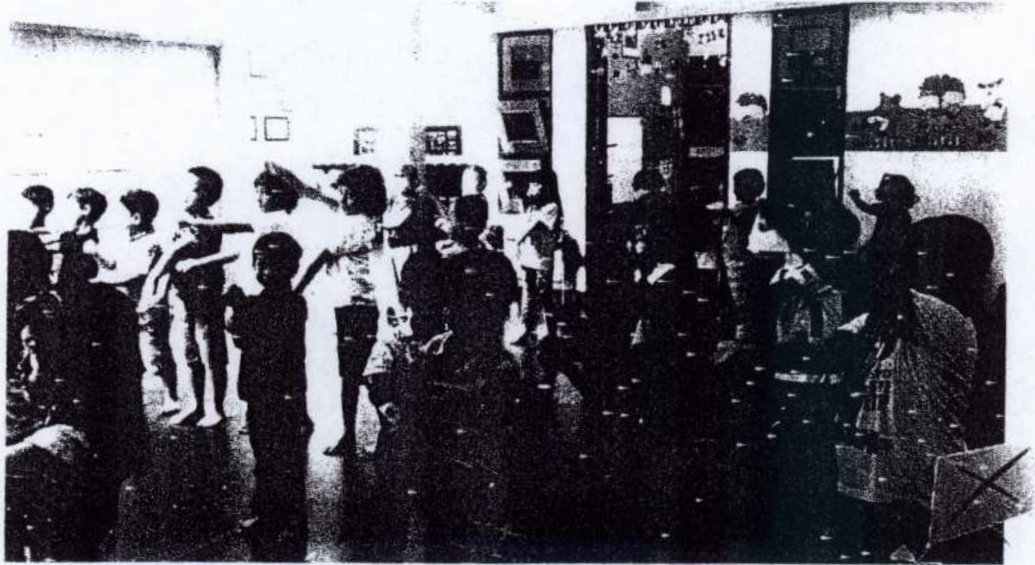
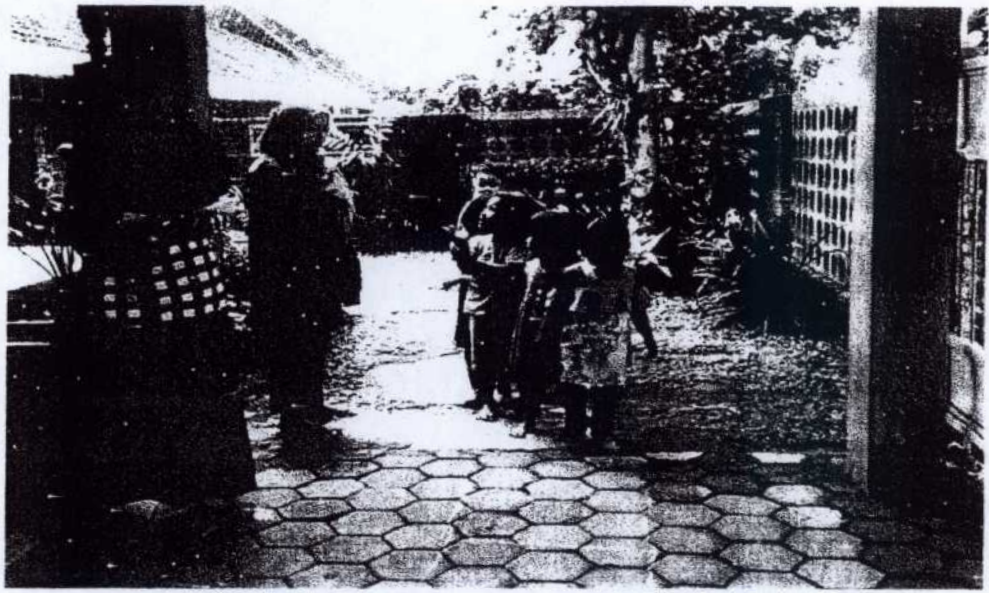
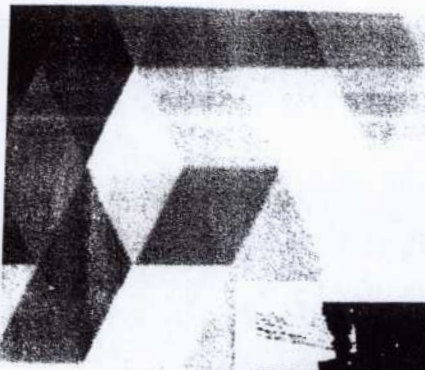




PERMAINAN BERANGKAI

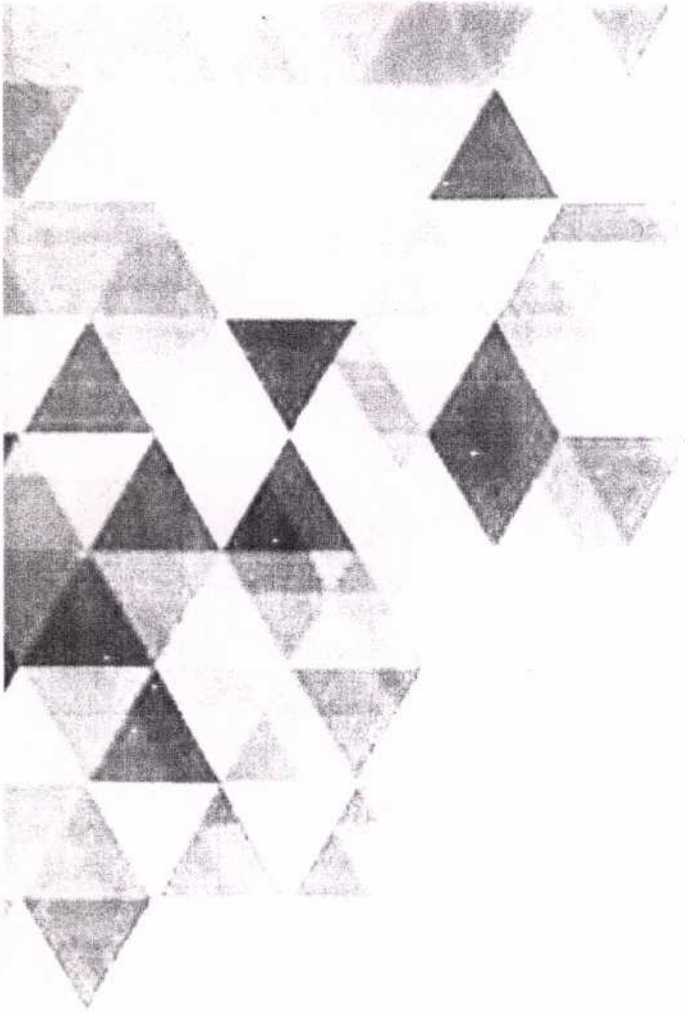
PROSEDUR PELAKSANAAN PERMAINAN BERANGKAI
UNTUK MENSTIMULASI MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN





PERMAINAN BERANGKAI
MISI DAN PELAKSANAAN PERMAINAN BERANGKAI





Permainan merupakan salah satu cara agar anak selalu menjadi sosok yang sehat, cerdas, ceria. Dengan bermain pula perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal serta tidak dibutuhkan biaya yang besar dalam perkembangan motorik kasar anak, tetapi anak-anak bisa diajak bermain bersama dengan memanfaatkan alat-alat yang sederhana."

