

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Satuan Pendidikan : TK ISLAM YAPIBAR KOTAAGUNG
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Diriku/Kesukaanku/Permainan Tradisional
 Kelompok/Usia : B1 / 5-6 Tahun
 Semester/Bulan/Minggu : I/Julai/3
 Hari/Tgl : Jum'at/16 Juli 2021
 Alokasi Waktu : 2 JP (60 menit)
 Judul Kegiatan Belajar : "Bermain Caplak"

LURING

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik dan/ atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.	1.1.1 Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan. (A5)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.	2.2.1 Menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional. (A5)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.	2.7.1 Membuktikan sikap sportif dalam bermain caplak. (A5)
3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).	3.8.1 Memilih pecahan keramik sebagai alat bermain caplak. (C4)
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.	3.15.1 Membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak. (C5)

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	4.3.1 Memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak”. (P5)
4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.	4.6.1 Membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak. (P5)
4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.	4.12.1 Merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf (P4)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan tanpa bimbingan guru. (A5)
2. Anak menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional bermain caplak sesuai idenya setelah menonton video. (A5)
3. Anak membuktikan sikap sportif dalam bermain caplak sesuai kemampuan maksimalnya. (A5)
4. Anak memilih pecahan keramik sebagai alat bermain caplak dengan tepat. (C4)
5. Anak membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak. (C5)
6. Anak memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak” dengan tepat sesuai instruksi guru. (P5)
7. Anak membuat pola dari bentuk-bentuk geometri dengan urut dan benar sebagai media permainan caplak. (P5)
8. Anak merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf dengan benar. (P4)

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Definisi permainan tradisional.
2. Macam-macam permainan tradisional.
3. Definisi permainan caplak.
4. Tahapan bermain caplak.
5. Manfaat bermain caplak.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal/Pembukaan ± 30 menit

- a. Anak dan guru melakukan senam otak sebagai kegiatan pemanasan.
- b. Anak dan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama-sama.
- c. Guru memperlihatkan video bermain caplak.

- d. Anak dan guru berdiskusi pengalaman anak tentang permainan tradisional yaitu bermain caplak.
- e. Guru mengucapkan syair lagu per baris, kemudian anak mengikutinya dengan gerakan.

**Main Caplak
(Irama Lagu Balonku)**

Ayo kham main caplak

Situh, lucak, khik pitokh

Bekhmain caplak senang

Bekhmain jama-jama

Ki kalah kham dang miwang

Ki menang kham senang

Bekhmain caplak senang

Bekhmain jama-jama

- f. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kegiatan hari ini.

2. Kegiatan Inti ± 60 menit

a. Kegiatan 1:

“Membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak”.

- Mengamati
 - Anak mengamati balok bentuk geometri yang ditunjukkan guru.
- Menanya
 - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang macam-macam bentuk geometri.
- Mengumpulkan informasi
 - Anak dan guru berdiskusi tentang macam-macam bentuk geometri
- Menalar
 - Anak mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuknya .
- Mengomunikasikan
 - Anak dapat membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak.

b. Kegiatan 2:

“Merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf”

- Mengamati
 - Anak mengamati tulisan caplak.
- Menanya
 - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang huruf dalam kata caplak.
- Mengumpulkan informasi
 - Anak dan guru berdiskusi tentang huruf vocal dan huruf konsonan pada kata caplak.
- Menalar
 - Anak membandingkan antara huruf vocal dan huruf konsonan.
- Mengomunikasikan
 - Anak dapat merangkai kata caplak.

c. Kegiatan 3:

Memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak”.

- Mengamati
 - Anak mengamati video bermain caplak yang disajikan guru.
- Menanya
 - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang video bermain caplak.
- Mengumpulkan informasi
 - Anak dan guru berdiskusi tentang bermain caplak.
- Menalar
 - Anak menganalisa permainan caplak.
- Mengomunikasikan
 - Anak dapat memainkan permainan tradisional: “bermain caplak”

3. Recalling ± 30 Menit: Bertanya kembali tentang kegiatan inti, apa yg diperoleh

- a. Membersihkan dan merapikan alat-alat yang telah digunakan.
- b. Tanya jawab tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan.
- c. Diskusi tentang perilaku khusus (positif dan negatif) yang muncul selama kegiatan.
- d. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya anak.
- e. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

4. Kegiatan Akhir/Penutup ± 30 menit

- a. Menanyakan perasaan anak selama belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman pada hari ini.
- b. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai dan tidak disukai.

- c. Cerita pendek yang berisi pesan-pesan
- d. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- e. Memotivasi anak untuk datang di hari esok.
- f. Anak dan guru membiasakan berdoa sebelum pulang dan salam.

F. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian : Penilaian Proses dan Penilaian Produk
2. Metode Penilaian : Observasi, Unjuk Kerja
3. Instrumen Penilaian : Lembar Observasi (Rubrik Produk, Rubrik Perilaku, Ceklis, Event Sampling)

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

- a. Video bermain caplak

2. Alat

- Laptop dan Speaker
- LKPD
- Kapur
- Krayon
- Balok Geometri
- Potongan kertas bentuk geometri
- Kartu huruf
- Pecahan keramik

3. Sumber Belajar (dispesifikkan ke lamannya atau judul bukunya)

- Lingkungan sekolah
- Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=wjhzw2DSx30>
https://www.youtube.com/watch?v=Mc_K-hwuUu8

Kotaagung, Juli 2021

Mengetahui,

Kepala TK Islam Yapibar

Guru kelas

DETTY IRMAWATY, S.Pd

DETTY IRMAWATY, S.Pd

MEDIA PEMBELAJARAN 2

A. JUDUL : “BERMAIN CAPLAK”

B. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik dan/ atau orang tua, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.	1.1.1 Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan. (A5)
2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tau.	2.2.1 Menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional. (A5)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.	2.7.1 Membuktikan sikap sportif dalam bermain caplak. (A5)
3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).	3.8.1 Memilih pecahan keramik sebagai alat bermain caplak. (C4)
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.	3.15.1 Membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak. (C5)
4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	4.3.1 Memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak”. (P5)
4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur,	4.6.1 Membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak. (P5)

<p>fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.</p>	<p>4.12.1 Merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf (P4)</p>
---	---

D. MATERI AJAR

1. Definisi permainan tradisional.
2. Macam-macam permainan tradisional.
3. Definisi permainan caplak.
4. Tahapan bermain caplak.
5. Manfaat bermain caplak.

E. MEDIA

1. Video bermain caplak.



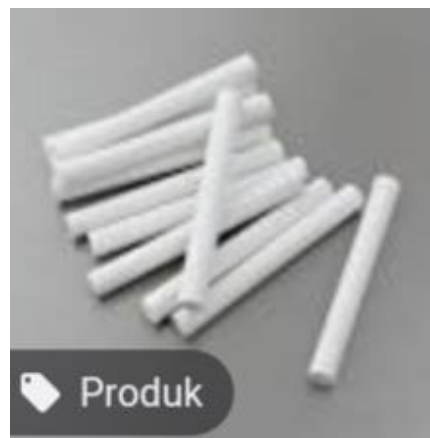
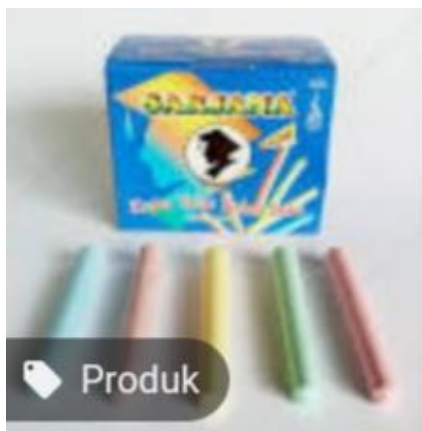
Sumber Youtube: <https://youtu.be/wjhzw2DSx30>

2. Gambar Balok Geometri



Sumber Google: <https://www.google.com/imgres?imgurl>

3. Gambar Kapur Tulis



Sumber Google :

<https://www.google.com/search?q=gambar+kapur+tulis&oq=GAMBAR+KAPU&aqs>

4. Gambar Krayon



Sumber Google: <https://www.google.com/search?q=gambar+krayon&sxsrf>

5. Gambar Pecahan keramik



<https://www.google.com/url?sa=i&url>

6. Flash Card Huruf



<https://www.google.com/url?sa=i&url>

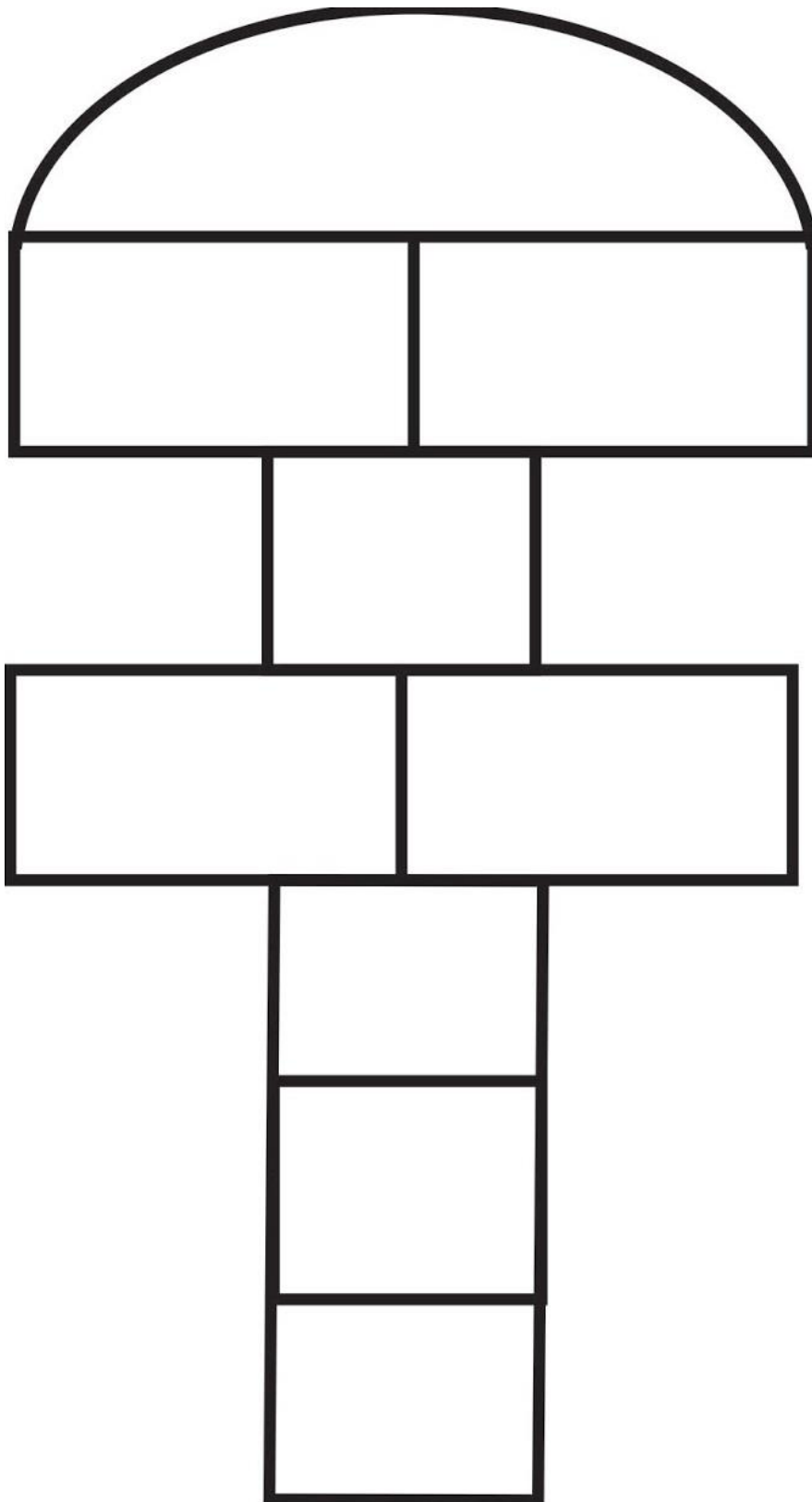
7. Karton Bentuk Geometri



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

1. Judul : Membuat pola gambar bentuk geometri sebagai media bermain caplak
2. Identitas :
3. Indikator : - Membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak.
4. Alat dan Bahan : LKPD, potongan bentuk geometri, lem
5. Langkah-langkah :
 - Siapkan LKPD gambar media bermain caplak.
 - Anak mengamati pola gambar permainan caplak.
 - Setelah itu, anak menempelkan bagian-bagian pola gambar bermain caplak menggunakan potongan bentuk-bentuk bergantian. Anak diberikan kebebasan untuk memilih bentuk dan bagian mana yang akan ditempelkan dahulu.
6. Hasil Percobaan atau Hasil Pengamatan

#6 YUK ISI POLAKU #



	Nilai	Paraf Guru	Paraf Orang tua
Nama :			
Kelompok : B			
Tema/Sub Tema : Diriku/Kesukaanku			
Sub-sub Tema : Permainan Tradisional			
Kegiatan : Bermain Caplak			

BAHAN AJAR 2

1. JUDUL : “BERMAIN CAPLAK”

Tema : Diriku

Sub Tema : Kesukaanku

Sub-sub Tema : Permainan Tradisional



<https://www.youtube.com/watch?v=wjhzw2DSx30>

DAFTAR ISI

- A. Halaman Judul
- B. Daftar Isi
- C. Pendahuluan
 - 1. Deskripsi Singkat
 - 2. Petunjuk Belajar
- D. Inti
 - 1. Tujuan Pembelajaran
 - 2. Pokok Materi
 - 3. Uraian Materi
 - 4. Forum Diskusi
- E. Penutup
 - 1. Rangkuman
 - 2. Tes Formatif/Instrument Asesmen
- F. Daftar Pustaka

A. Pendahuluan

1. Deskripsi singkat

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. (*Nasional Center for vocational education research ltd/national Center for competency Based training*). Guru harus memiliki atau menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik sasaran, tuntutan pemecahan masalah belajar.

Apakah anak-anak tahu apakah permainan tradisional itu?. Apakah anak-anak tahu macam-macam permainan tradisional?. Apakah anak-anak sudah pernah bermain permainan tradisional?. Apakah anak-anak sudah pernah bermain caplak?, dari masalah pembelajaran tersebut saya akan menjelaskan tentang permainan tradisional dengan menggunakan bahan ajar bermain taplak, yakni objeknya langsung, dan video bermain caplak. Supaya anak mendapatkan kesempatan untuk mengenal permainan-permainan tradisional salah satunya bermain caplak, yang manfaatnya banyak sekali yaitu anak mentaati peraturan permainan, menjalin kedekatan dengan teman-teman yang lain, anak mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dapat merangsang rasa ingin tahu anak tentang bermain caplak sehingga anak aktif dan bersemangat dalam kegiatan belajar ini.

2. Petunjuk Belajar

Bahan ajar ini merupakan penjabaran materi dengan tema diriku, sub tema kesukaanku: permainan tradisional dan kegiatannya bermain caplak, bahan ajar ini dapat digunakan sebagai berikut:

- a. Bahan ajar ini untuk peserta didik Taman kanak-kanak yaitu usia 5-6 tahun.
- b. Penggunaan bahan ajar ini dilengkapi dengan media video bermain caplak dan praktek langsung agar menarik perhatian dan minat anak sehingga timbul rasa ingin tahu anak yang sangat besar.

- c. Anak bersama guru membaca bahan ajar dan dilanjutkan dengan mengamati media yang disediakan.
- d. Anak bersama guru bercakap-cakap membedakan antara ciptaan Allah dan buatan manusia.
- e. Anak bersama guru berdiskusi tentang pengalaman mereka bermain caplak, apakah anak mematuhi peraturan permainan, bersikap sabar, paham tahapan dalam bermain caplak dan dapat bermain caplak dengan benar dari awal sampai akhir?.
- f. Guru mengajak anak praktek langsung bagaimana cara bermain caplak sesuai tahapan dan peraturannya, sehingga membantu anak memiliki pengetahuan dan kemampuan berpikir tinggi, kritis dan dapat memecahkan masalah berdasarkan materi yang diberikan.

B. INTI

1. Tujuan Pembelajaran

Bahan ajar ini merupakan penjabaran materi dengan tema diriku, sub tema kebutuhanku: permainan tradisional “bermain caplak”, yang dapat digunakan sebagai berikut:

- a. Melalui kegiatan bercakap-cakap antara anak dan guru, anak bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah SWT.
- b. Melalui kegiatan bercakap-cakap antara anak dan guru, anak membiasakan berdoa dengan baik dan menjawab salam sebagai cerminan perilaku hormat kepada guru dan teman.
- c. Setelah anak dan guru mengamati video bermain caplak anak dapat mengetahui definisi permainan tradisional yakni bermain caplak, macam-macam permainan tradisional, tahapan bermain caplak, peraturan permainan caplak, dan manfaatnya bermain caplak.
- d. Setelah anak dan guru mengamati video bermain caplak, anak mengkategorikan macam-macam bentuk geometri.

- e. Setelah anak dan guru mengamati video bermain caplak, anak membuat pola gambar bentuk geometri sebagai media bermain caplak.
- f. Setelah anak dan guru mengamati video bermain caplak anak membedakan gerakan melompat dan meloncat.
- g. Setelah anak dan guru memainkan permainan caplak, anak menyelesaikan permainan sesuai tahapan dan aturan permainannya.

2. Pokok Materi

- a. Definisi permainan tradisional.
- b. Macam-macam permainan tradisional.
- c. Definisi permainan caplak.
- d. Tahapan bermain caplak.
- e. Manfaat bermain caplak.

3. Uraian Materi

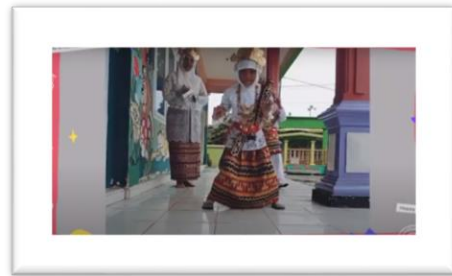
Definisi permainan tradisional menurut KBBI kata tradisional memiliki makna menurut tradisi atau adat. Dengan pengertian tersebut dan disandingkan dengan kata bermain maka permainan tradisional adalah permainan yang erat kaitannya dengan tradisi masyarakat setempat dan sesuai dengan adat di suatu tempat titik seringkali menjadi ide lomba permainan ini diadakan untuk memperingati hari kemerdekaan 17 Agustus tiap tahunnya. Lalu apa batasannya jika dibandingkan dengan permainan modern?. batasannya adalah permainan tradisional?, biasanya memakai bahan dan barang-barang sederhana yang banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari masyarakat. misalkan kayu yang dibentuk, tongkat kayu, batu bata, dan sejenisnya. sedangkan permainan modern biasanya dibuat dari bahan yang dibuat oleh pabrik atau permainan yang erat kaitannya dengan kemajuan teknologi saat ini. Seperti halnya bermain bridge, game di smartpone, dan sebagainya.

Manfaat permainan tradisional dari segi manfaat, semua permainan dibuat untuk menghilangkan rasa bosan. Namun, untuk permainan tradisional memiliki nilai lebih lainnya seperti membangun rasa percaya diri, melatih konsentrasi dan ketangkasan anggota tubuh, menyambung persahabatan, mengajari cara bekerja sama dengan orang lain, dan mengubah hal-hal sederhana menjadi hal yang menyenangkan, sangat tepat sebagai aktivitas

permainan mulai dari anak Taman Kanak-kanak sampai remaja. Permainan tradisional menggunakan fisik. Sangat berbeda dengan permainan modern yang lebih banyak berkutat dengan asah otak titik dengan permainan yang didominasi oleh gerakan fisik, maka secara tidak langsung juga olahraga. Inilah mengapa anak-anak zaman dulu lebih kecil dibandingkan anak kecil sekarang.

Contoh permainan tradisional, ada banyak sekali permainan tradisional yang bisa kita jumpai di Indonesia, karena memang Indonesia sendiri kaya akan suku dan adat. Setiap suku memiliki permainan tradisionalnya sendiri. Namun, berikut ini adalah permainan tradisional yang lebih umum dan banyak dimainkan oleh anak-anak zaman dulu.

a. Caplak/Taplak/Engklek.



<https://www.youtube.com/watch?v=wjhzw2DSx30>

Permainan caplak/taplak/engklek. Indonesia dikenal sebagai bangsa yang kaya akan keanekaragamannya. Mulai dari flora fauna adat istiadat tradisi, hingga budaya titik salah satu tradisi yang diwarisi bangsa Indonesia hingga kini adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak tempo dulu dengan aturan-aturan tertentu. Salah satu permainan tradisional yang cukup terkenal di Indonesia adalah caplak/taplak/engklek. Permainan ini cukup dikenal di berbagai daerah dengan nama beragam. Di Betawi permainan engklek dikenal dengan nama dampu bulan. Di Riau disebut setapak, di NTT dikenal dengan sikidoka, dan di Batak Toba dikenal dengan marsitekka. Di Lampung dikenal dengan caplak atau taplak. Seperti apa sejarah permainan caplak/taplak/engklek? dan bagaimana cara memainkannya?.

Sejarah permainan caplak/taplak/engklek adalah permainan tradisional yang memanfaatkan bidang datar sebagai arena bermain nya permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan titik tidak diketahui pasti sejarah permainan caplak/taplak/engklek. Sebab tidak ada bukti otentik tentangnya. Namun, ada dua pendapat tentang sejarah permainan caplak/taplak/engklek yang cukup dikenal hingga kini teori pertama mengatakan bahwa permainan caplak/taplak/engklek diperkenalkan pertama kali oleh Belanda saat menjajah Indonesia. dalam bahasa Belanda permainan ini dikenal dengan nama *Zondaag Maandag*. Kemudian nama ini diadopsi dalam bahasa setempat menjadi Sunda Manda. Permainan ini mulanya sering dimainkan oleh anak-anak dari keluarga Belanda. Kemudian setelah merdeka, permainan ini masih bertahan dan dimainkan di Indonesia. Bahkan kini permainan caplak/taplak/engklek dikenal Britania Raya yang disebut dengan permainan *hopscotch*, usianya sangat tua sudah ada sejak zaman ke kaisaran Romawi kuno.

Cara bermain caplak/taplak/engklek adalah dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki pada kotak-kotak yang telah dibuat. Untuk kotak yang letaknya bersebelahan seperti saya pemain diperbolehkan meletakkan kakinya pada kedua kotak secara bersamaan. Masing-masing pemain memiliki gaco atau ulak yaitu batu atau pecahan genting yang digunakan sebagai alat lempar. Adapun penjelasan lengkap teknik bermain caplak/taplak/engklek adalah sebagai berikut:

- 1) Semua pemain melakukan hompimpa atau suit, yang menang mendapatkan giliran pertama pemain pertama melemparkan gaco atau ulak dan tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan. Jika gaco atau ulak melebihi kotak maka pemain dinyatakan gugur.
- 2) Pemain pertama melompat dengan satu kaki kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco atau ulak yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu masih diangkat.
- 3) Setelah itu pemain melemparkan gaco tersebut ke kotak 2. jika keluar dari kotak 2, maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya. Namun jika berhasil, pemain bisa melanjutkan permainannya.

- 4) Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gaco atau Ulak. Pergiliran dilakukan jika pemain pelempar gaco/ulak melewati sasaran atau mendapat 2 kaki di satu kotak.
- 5) Kemudian jika semua kotak sudah dilewati oleh pemain, maka pemain tersebut bisa melemparkan gaco/ulak dengan membelakangi caplak/taplak/engklek nya. Jika gaco jatuh pada kotak yang dikehendaki maka kotak itu akan menjadi rumahnya. Pemain yang mendapatkan kotak boleh berhenti di kotak tersebut. Dengan kedua kaki titik begitu seterusnya sampai kotak-kotak menjadi milik para pemain.
- 6) Jika semua telah dimiliki oleh pemain maka permainan dinyatakan telah selesai titik-titik pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada yang digambar.

b. Gasing



<https://cdn-img.jatimtimes.com/images/2016/10/16/gasing-oez9.jpg>

Gasing, sebuah permainan tradisional yang diyakini berasal dari Melayu ini mulai meredup di tengah gemerlapnya permainan modern saat ini. Di masa lalu, gasing pernah menjadi idola, sebuah permainan yang sangat populer dan banyak digemari. Kemudian menyebar ke seluruh Indonesia. Gasing sendiri berasal dari dua suku kata yaitu Gang dan sing. Dimana Gang memiliki arti lorong atau lokasi lahan dancing memiliki arti suara titik dalam arti sederhananya, gasing ini memiliki arti sebuah permainan yang dimainkan di sebuah lokasi atau tempat yang kosong dan mengeluarkan bunyi.

Permainan ini dapat dilakukan satu lawan satu atau berkelompok. Dalam permainan satu lawan satu pemain yang gasingnya paling lama berputar adalah pemenangnya. Sejarah dan perkembangan gasing ada dua

pendapat yang sampai hari ini diyakini sebagai cikal bakal munculnya permainan tradisional gasing ini Pertama, banyak orang meyakini kalau gasing ini berasal dari para penduduk di pesisir pantai Melayu di mana permainan Ini pertama kali menggunakan buah berembang yang banyak tumbuh di pesisir pantai, bentuknya bulat dan ada bagian lancip di bagian tengahnya. Buah ini bisa diputar dengan menggunakan tangan titik kedua, sebagian lagi meyakini kalau permainan gasing ini berawal dari anak-anak yang menggunakan telur. Pada perkembangannya telur ini diganti dengan kayu berbentuk bulat dan diberi tali supaya bisa berputar lebih kencang titik terlepas dari beberapa pendapat mengenai cikal bakal munculnya permainan ini.

Prinsip putaran juga ditemukan pada permainan bernama gasing. Bahan yang digunakan untuk membuat permainan ini terdiri dari laher dan sehelai tali. Bagian tengah Laher bekas onderdil motor diberi poros yang diperkuat agar tidak lepas. Untuk memainkannya, tali dililit rapi di atas poros laher. Sambil mengambil aba-aba, pemain kemudian melempar gasing sekaligus sambil menarik tali yang melilit gasing tersebut. Agar lebih menarik. Dibutuhkan pemain paling sedikit dua orang untuk memainkan gasing. Dua atau lebih pemain melempar gasing ketengah arena secara bersamaan. Gasing yang paling lama berputar adalah pemenang dari permainan ini.

c. Pidak



Selain dapat digunakan untuk membuat permainan sebelumnya. Buah karet juga dapat digunakan sebagai bahan permainan yang bernama Pidak. Permainan ini dimainkan paling sedikit oleh dua orang. Masing-masing

memiliki sejumlah buah karet. Persaingan untuk menang ada dalam permainan ini. Caranya, dua buah karet yang ditumpuk kemudian dipukul dengan menggunakan tangan salah seorang pemain hingga salah satu buah karet yang ditumpuk itu pecah. Penentuan pemenang adalah, apabila setiap pemain memiliki 10 buah karet. Enam di antaranya pecah, maka ia dianggap kalah. Karena, hanya 4 buah karet yang tidak pecah. Sementara lawannya memiliki 6 buah karet yang tidak pecah.

d. Bedil Betung/Jejok



Berbeda halnya dengan tiga permainan di atas. Permainan ini lebih mengandalkan keakuratan dan kekuatan tembakan. Sumber tenaga tembakan berasal dari dorongan satu tangan pemain. Sementara tangan lainnya digunakan untuk memegang selongsong. Bahan yang diperlukan adalah bambu, dan buah leak. Satu ruas bambu digunakan sebagai selongsong. Selain itu. Diperlukan juga satu bilah bambu sebagai alat pendorong pada selongsong yang telah diberi buah leak. Para pemain terbagi dalam dua kelompok. Posisi kelompok saling berhadapan dengan jarak sekitar enam meter. Setelah aba-aba permainan dimulai. Mereka saling serang dengan akurasi tembakan pada badan hingga kaki kelompok lawan. Layaknya seperti di medan pertempuran. Para pemain yang telah terkena tembakan dinyatakan gugur. Pemenang adalah kelompok yang berhasil menembak seluruh anggota kelompok lawan.

e. Balang-balang



Selanjutnya adalah permainan bernama balang-balang. Sebuah permainan yang mengandalkan keahlian pemain dalam memukul baling-baling hingga terlempar sambil berputar kencang. Pemenang ditentukan pada pemain yang melempar bilah balang-balang paling jauh.

f. Bola Beracun



Permainan bola beracun dilakukan paling sedikit oleh dua orang. Dan, bisa dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Bahan permainan hanyalah sebidang tanah dan beberapa sandal pemain yang dikumpulkan tersusun di tengah arena permainan. Awal permainan adalah dengan melakukan undian untuk menentukan siapa yang menjadi pelempar sandal pertama, kedua, dan seterusnya. Jika pemain pertama gagal meruntuhkan sandal yang telah tersusun, maka ia akan digantikan oleh pemain kedua. Jika sandal yang dilemparkan berhasil meruntuhkan susunan sandal, maka si pemain akan mengejar dan menangkap lawannya. Lawan yang berhasil ditangkap dianggap kalah. Keriangan sangat terasa dalam permainan ini, baik saat pemain melempar sandal, ataupun saat pemain mengejar lawannya untuk ditangkap.

4. Tugas

Tugas perkembangan untuk anak usia dini merupakan tugas atau suatu pekerjaan yang diberikan kepada anak secara individu yang harus diselesaikan untuk mencapai keberhasilan sehingga muncul kebahagiaan. Metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak yang harus dilaksanakan dengan baik, tugas itu diberikan kepada anak untuk memberi kesempatan kepada mereka untuk menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk langsung dari guru yang sudah dipersiapkan

sehingga anak dapat menjalani secara nyata dan melaksanakan dari awal sampai tuntas.

Dalam bahan ajar kali ini, tugas yang akan diberikan kepada anak adalah sebagai berikut:

- a. Membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak.
- b. Melakukan gerakan melompat dan meloncat sebagai kegiatan pemanasan.
- c. Memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak”.

5. Forum Diskusi

Agar anak memperoleh pemantapan cara mempelajari materi pelajaran secara lebih efektif karena dalam kegiatan melaksanakan tugas itu anak memperoleh pengalaman belajar untuk memperbaiki cara belajar yang kurang tepat dan untuk meningkatkan keterampilan berpikir yaitu keterampilan pada kemampuan yang paling sederhana sampai yang kompleks yaitu dari kemampuan mengingat sampai kemampuan problem solving. Selain itu untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak atau merangsang keaktifan anak untuk bertanya, dan guru dapat memberikan pertanyaan yang mengandung 5W 1H kepada anak, yaitu:

Dasar Pertanyaan	Pertanyaan
What? → Apa?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa definisi permainan tradisional? ➤ Apa saja jenis permainan tradisional? ➤ Apa tahapan-tahapan bermain caplak? ➤ Apa manfaat bermain caplak?
Who? → Siapa?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siapa yang menciptakan permainan caplak? ➤ Siapa yang biasanya memainkan permainan caplak?
Where? → Dimana?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dimana permainan caplak biasa dimainkan?
When? → Kapan?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kapan bermain caplak ditemukan? ➤ Kapan sebaiknya kita bermain caplak?
Why? → Kenapa?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kenapa kita harus mengenal permainan tradisional?

How? → Bagaimana?

➤ Bagaimana cara bermain caplak?

C. PENUTUP

1. Rangkuman

Permainan caplak/taplak/engklek. Indonesia dikenal sebagai bangsa yang kaya akan keanekaragamannya. Mulai dari flora fauna adat istiadat tradisi, hingga budaya titik salah satu tradisi yang diwarisi bangsa Indonesia hingga kini adalah permainan tradisional permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak tempo dulu dengan aturan-aturan tertentu. salah satu permainan tradisional yang cukup terkenal di Indonesia adalah caplak/taplak/engklek. Permainan ini cukup dikenal di berbagai daerah dengan nama beragam di Betawi permainan engklek dikenal dengan nama dampu bulan di Riau disebut setapak, di NTT dikenal dengan sikidoka, dan di Batak Toba dikenal dengan marsitekka. , di Lampung dikenal dengan caplak atau taplak. Seperti apa sejarah permainan caplak/taplak/engklek? dan bagaimana cara memainkannya?.

Sejarah permainan caplak/taplak/engklek adalah permainan tradisional yang memanfaatkan bidang datar sebagai arena bermainnya permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak perempuan titik tidak diketahui pasti sejarah permainan caplak/taplak/engklek. Sebab tidak ada bukti otentik tentangnya. Namun, ada dua pendapat tentang sejarah permainan caplak/taplak/engklek yang cukup dikenal hingga kini teori pertama mengatakan bahwa permainan caplak/taplak/engklek diperkenalkan pertama kali oleh Belanda saat menjajah Indonesia. dalam bahasa Belanda permainan ini dikenal dengan nama *Zondaag Maandag*. Kemudian nama ini diadopsi dalam bahasa setempat menjadi Sunda Manda. Permainan ini mulanya sering dimainkan oleh anak-anak dari keluarga Belanda. Kemudian setelah merdeka, permainan ini masih bertahan dan dimainkan di Indonesia. Bahkan kini permainan caplak/taplak/engklek dikenal Britania Raya yang disebut dengan permainan *hopscotch*, usianya sangat tua sudah ada sejak zaman ke kaisaran Romawi kuno.

Cara bermain caplak/taplak/engklek adalah dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki pada kotak-kotak yang telah dibuat. Untuk kotak yang letaknya bersebelahan seperti saya pemain diperbolehkan meletakkan kakinya pada kedua kotak secara bersamaan. Masing-masing pemain memiliki gaco atau ulak yaitu batu atau pecahan genting yang digunakan sebagai alat lempar. Dari materi bahan ajar berbasis masalah atau based learning ini diharapkan anak mampu menjadikan permainan tradisional sebagai permainan sehari-hari. Bermain caplak/taplak/engklek adalah permainan yang cocok untuk anak-anak usia dini, dimana usia taman kanak-kanak adalah masa aktif anak. Semua kegiatan anak dalam mengembangkan enam aspek perkembangan dilakukan dengan bermain.

2. Instrumen Asesmen

Instrument asesmen yang berkaitan dengan bahan ajar ini adalah:

No	Aspek yang diukur	SKALA			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak.	Anak tidak membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak.	Anak membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak dengan bantuan guru.	Anak membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak tanpa bantuan guru.	Anak membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak tanpa bantuan guru dengan benar.
2	Merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf	Anak tidak merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf.	Anak merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf dengan bantuan guru.	Anak merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf tanpa bantuan guru.	Anak merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf tanpa bantuan guru dengan benar.

3	Memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak”.	Anak tidak memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak”.	Anak memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak” dan masih dibimbing guru	Anak memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak” tanpa dibimbing guru	Anak memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak” tanpa dibimbing guru dengan urutan dan benar
---	--	---	---	---	---

D. DAFTAR PUSTAKA

Nugraha Ali, dkk. (2013). *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Tangerang: Universitas Terbuka.

Suwarni Nanik, dkk. (2015). *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 4-5Tahun*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Montolalu B.E.F, dkk. (2013). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka.

Nina Merlina, dkk. (2017). “Permainan Tradisional Anak-anak di Lampung Utara”, *Laporan Perekaman Peristiwa Sejarah dan Budaya*, Bandung: BPNB Jabar.

<https://daihatsu.co.id/tips-and-event/tips-sahabat/detail-content/permainan-tradisional--pengertian-manfaat-jenis-dan-contoh/>

<https://www.google.com/search?q=gambar+bermain+engklek&oq=&aqs=chrome.1.35i39i362l6j35i19i39i362j35i39i362...8.1314209055j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<https://www.cultura.id/gasing-permainan-tradisional-yang-bertahan-hingga-sekarang>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/permainan-tradisional-anak-di-kabupaten-lampung-utara/>

<https://www.youtube.com/watch?v=wjhzW2DSx30&t=210s>

https://www.youtube.com/watch?v=Mc_K-hwuUu8

PENILAIAN

1. Judul : “Bermain Caplak”
2. Kelompok : B
3. Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Diriku/Kesukaanku/Permainan Tradisional
4. Nama Anak :
5. Prosedur Penilaian : Penilaian Proses dan Penilaian Produk
6. Metode Penilaian : Observasi dan Unjuk Kerja
7. Instrumen Penilaian : Lembar Observasi (Rubrik Produk, Rubrik Perilaku, Ceklis, Event Sampling)

RUBRIK PERILAKU

ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI	HASIL PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
SPIRITUAL	1.1.1 Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan. (A5)				
SIKAP	2.2.1 Menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional. (A5) 2.7.1 Membuktikan sikap sportif dalam bermain caplak. (A5)				
PENGETAHUAN	3.8.1 Memilih pecahan keramik sebagai alat bermain caplak. (C4) 3.15.1 Membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak. (C5)				
KETERAMPILAN	4.3.1 Memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak”. (P5) 4.6.1 Membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak. (P5) 4.12.1 Merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf (P4)				

Keterangan: BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Kotaagung, Juli 2021

Guru Kelas

DETTY IRMAWATY, S.Pd

RUBRIK PRODUK

INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI	HASIL PENILAIAN			
	BB	MB	BSH	BSB
1.1.2 Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan. (A5)	Anak tidak mengangkat kedua tangan tidak melafalkan doa.	Anak mengangkat kedua tangan tapi tidak melafalkan doa.	Anak mengangkat kedua tangan dan melafalkan doa, dibantu guru.	Anak berdoa sebelum belajar dengan lancar, mandiri dan sesuai dengan inisiatif sendiri.
2.2.1 Menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional. (A3)	Anak tidak menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional.	Anak menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional dengan bimbingan guru.	Anak menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional tanpa bimbingan guru.	Anak menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional tanpa bimbingan guru dengan bersemangat.
2.7.1 Membuktikan sikap sportif dalam bermain caplak. (A5)	Anak tidak membuktikan sikap sportif dalam bermain caplak.	Anak membuktikan sikap sportif dalam bermain caplak tapi masih dibantu guru.	Anak membuktikan sikap sportif dalam bermain caplak tanpa dibantu guru.	Anak membuktikan sikap sportif dalam bermain caplak dengan bangga.
3.8.1 Memilih pecahan keramik sebagai alat bermain caplak. (C3)	Anak tidak memilih pecahan ketamik sebagai alat bermain caplak.	Anak memilih pecahan ketamik sebagai alat bermain caplak dengan bantuan guru.	Anak memilih pecahan ketamik sebagai alat bermain caplak tanpa bantuan guru.	Anak memilih pecahan ketamik sebagai alat bermain caplak tanpa bantuan guru dengan tepat.
3.15.1 Membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak. (C5)	Anak tidak membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak.	Anak membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak dan masih dibimbing guru.	Anak membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak tanpa dibimbing guru.	Anak membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak tanpa dibimbing guru dengan benar.
4.3.1 Memainkan permainan	Anak tidak memainkan	Anak memainkan permainan	Anak memainkan	Anak memainkan

tradisional: "Bermain Caplak". (P5)	permainan tradisional: bermain caplak.	tradisional: bermain caplak dengan bimbingan guru.	permainan tradisional: bermain caplak tanpa bimbingan guru.	permainan tradisional: bermain caplak sesuai urutan dengan benar.
4.6.1 Membuat pola dari bentuk- bentuk geometri sebagai media permainan caplak. (P5)	Anak tidak membuat pola dari bentuk- bentuk geometri sebagai media permainan caplak.	Anak membuat pola dari bentuk- bentuk geometri sebagai media permainan caplak dengan bantuan guru.	Anak membuat pola dari bentuk- bentuk geometri sebagai media permainan caplak tanpa bantuan guru.	Anak membuat pola dari bentuk- bentuk geometri sebagai media permainan caplak dengan urut dan tepat.
4.12.1 Merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf (P4)	Anak tidak merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf.	Anak merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf dengan bantuan guru.	Anak merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf tanpa bantuan guru.	Anak merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf tanpa bantuan guru.

Kotaagung, Juli 2021

Guru Kelas

DETTY IRMAWATY, S. Pd

DAFTAR CHECK LIST

INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI	HASIL PENILAIAN
1.1.3 Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan. (A5)	
2.2.1 Menunjukkan sikap ingin tahu tentang permainan tradisional. (A3)	
2.7.1 Membuktikan sikap sprotif dalam bermain caplak. (A5)	
3.8.1 Memilih pecahan keramik sebagai alat bermain caplak. (C3)	
3.15.1 Membuktikan aktivitas bernyanyi sesuai ritme, lagu bermain caplak. (C5)	
4.3.1 Memainkan permainan tradisional: “Bermain Caplak”. (P5)	
4.6.1 Membuat pola dari bentuk-bentuk geometri sebagai media permainan caplak. (P5)	
4.12.1 Merangkai kata caplak menggunakan kartu huruf (P4)	

Keterangan : √ = Sudah Bisa
 X = ragu-ragu
 O = Belum Bisa

Kotaagung, Juli 2021

Guru Kelas

DETTY IRMAWATY, S.Pd

EVENT SAMPLING

Nama :
Kelompok : B
Semester : I
Hari, tanggal :

Event	Kejadian	komentar
Ditinggal orang tua	Anak diantar orangtua, bermain sebentar dengan orangtua ke sekolah, tiba di sekolah setelah.....turun lalu orangtua pergi tanpa dilihat anak, ketika dia sedang bermain. Anak mencari orang tua hingga keseluruh sudut sekolah tetapi tidak menemukannya, sehingga dia pun menangis sekencang-kencangnya sampai jam pulang sekolah. Guru tidak dapat mendiamkannya, karena hari ini pertama kali anak masuk sekolah.	Anak belum terbiasa untuk mandiri

Kotaagung, Juli 2021
Guru Kelas

DETTY IRMAWATY, S.Pd