

## TUGAS AKHIR

1. Buatlah sebuah rancangan kegiatan bermain anak usia 4-5 dan 5-6 tahun untuk mengoptimalkan anak! Berilah judul yang menarik untuk kegiatan bermain tersebut sehingga anak menjadi antusias melakukannya! Tentukan jenis kegiatan bermainnya, Tujuan, Media pembelajaran, Alat permainan edukatif yang akan digunakan! Skenario kegiatan bermain, Peran yang dapat guru lakukan dalam kegiatan bermain tersebut! Manfaatkanlah bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar saudara untuk membuat media pembelajarannya! Setelah itu praktekkan secara langsung rancangan kegiatan tersebut bersama anak!
2. Lakukanlah pengamatan tentang bagaimana reaksi anak pada saat melakukan kegiatan bermain tersebut! Apakah anak menyenangi kegiatan bermainnya? Bagaimana pola interaksi bermain yang dilakukan oleh anak? Apa yang perlu diperbaiki dari rancangan tersebut? Analisislah dan ujicobakan kembali! Diskusikanlah hasilnya dengan rekan saudara!

## JAWABAN

- Judul** : Permainan LINGPUT (Lingkaran Putar)
- Jenis kegiatan bermain** : Bermain Manipulatif yakni kegiatan bermain ini melibatkan kemampuan menggunakan tangan.
- Rancangan Alat/Media** : Dalam pembuatan media lingput ini bahan dan alat yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Bahan:
  - a. Kalender bekas
  - b. Kertas lipat
  - c. Lidi/Jarum pentul
2. Alat:
  - a. Gunting
  - b. Spidol/Bolpoin/Pensil
  - c. Lem kertas dapat diganti dengan nasi

### Proses Pembuatan Alat/Media

1. Siapkan semua bahan dan alat yang akan digunakan.
2. Langkah pertama buat lingkaran di kalender bekas
3. Menggambar buah yang mudah digambar kemudian gunting dan tempel di lingkaran yang sudah dibuat.
4. Pasang lidi ditengah-tengah lingkaran dan jangan lupa pasang penunjuk jarumnya.
5. Untuk membuat penyangga lingkaran dengan lidi yang sudah dipasang ditengah-tengah lingkaran dipegang menggunakan tangan agar dapat diputar.

- Langkah selanjutnya setelah LINGPUT jadi, kita buat gambar buah sesuai buah yang sudah dipasang dilingput. agar anak dapat mengambil dan menunjukkan gambar buah yang didapat dalam bermain.

**Skenario Kegiatan bermain:**

- Guru memberikan contoh cara bermain lingput melalui video
- Ibu bersama anak menyiapkan bahan dan alat yang digunakan untuk membuat permainan Lingput
- Ibu bersama anak membuat permainan Lingput
- Setelah Lingput jadi ibu bersama anak menggunakan media itu untuk bermain
- Anak diajak memutar lingput menggunakan tangan kanan
- Dalam memutar lingput anak diajak sambil bernyanyi
- Setelah Lingput diputar tunggu sampai Lingput berhenti dan jarum menunjuk/berhenti pada gambar apa
- Anak diajak tanya jawab jarum menunjuk/berhenti pada gambar apa
- Kemudian anak disuruh mengambil/menunjukkan gambar yang sama yang didapat dalam bermain lingput

**Media pembelajaran** : Media Visual

**APE yang digunakan** : APE LINGPUT

**Peran guru** :

- Sebagai motivator agar anak semangat dan antusias dalam bermain
- Sebagai inspirator agar anak dapat menunjukkan bakat dan potensi yang ada dalam diri anak

**Reaksi anak dalam kegiatan:** Anak sangat antusias dan semangat dalam melaksanakan permainan ini karena dalam belajar sambil bermain menggunakan media yang menarik anak.

**Pola interaksi anak** : Interaksi anak dalam kegiatan ini adalah anak sangat tertarik dalam melakukan kegiatan ini terlihat ketika anak bersemangat dan antusias dalam permainan Lingput ini.

**Analisis Rancangan** : Hasil rancangan pembelajaran dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang layak dan praktis yang dapat meningkatkan semua aspek pengembangan untuk anak usia dini.

**Hasil Yang Diperoleh:** Media Lingput ini dapat menghasilkan enam bidang kemampuan yang akan dicapai anak Taman Kanak-kanak yaitu sebagai berikut:

KD	Usia 4-5		Usia 5-6	
	Tujuan Pembelajaran	Langkah Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Langkah Pembelajaran

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya <b>(Nilai Agama dan Moral)</b>	Anak dapat mengetahui ciptaan Allah	Tanya jawab ciptaan Allah	Anak dapat merawat tanaman buah sebagai ciptaan Allah	Anak diajak menyiram tanaman buah
2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian <b>(Sosial Emosional)</b>	Anak dapat menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	Melakukan permainan Lingput sesuai kemampuan/ke mandirian anak	Anak mampu memperlihatkan kemampuan diri dalam melakukan kegiatan	Anak memainkan Lingput dengan menunjukkan kemampuan yang dimiliki dengan percaya diri dan mandiri
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya <b>(Bahasa)</b>	Anak dapat meniru mengucapkan nama buah yang didapat dalam bermain Lingput	Mengucapkan nama buah yang didapat dalam bermain Lingput	- Anak dapat mengenal keaksaraan awal dengan cara menyebutkan nama buah yang didapat dalam bermain Lingput - Anak dapat menunjukkan keaksaraan awal dengan cara memasang/ menunjukkan gambar buah yang didapat dalam bermain Lingput.	- Anak mengenal nama buah yang didapat dalam bermain Lingput - Anak menunjukkan gambar buah yang didapat kemudian menyebutkan.

<p>3.6/4.6 Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran <b>(Kognitif)</b></p>	<p>Anak dapat mengetahui warna yang terdapat dalam gambar buah</p>	<p>Anak menyebutkan warna yang terdapat dalam gambar buah yang didapat dalam bermain lingput.</p>	<p>Anak mampu membedakan warna buah yang terdapat dalam lingput</p>	<p>Anak menyebutkan dan membedakan warna buah yang terdapat dalam permainan lingput</p>
<p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus <b>(Fisik Motorik)</b></p>	<p>Anak dapat mengetahui kegunaan anggota badan untuk digerakkan</p>	<p>Anak diajak menunjukkan tangan kanan untuk melakukan gerakan</p>	<p>Anak dapat menggunakan anggota badan yaitu tangan untuk memutar Lingput.</p>	<p>Anak diajak menggunakan tangan kanan dalam memutar Lingput</p>
<p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media <b>(Seni)</b></p>	<p>Anak dapat menggerakkan badan sesuai ekspresi anak</p>	<p>Anak diajak melakukan gerakan sesuai ekspresi anak</p>	<p>Anak dapat berkarya dengan menyanyi bersama-sama sambil bergerak sesuai ekspresi anak.</p>	<p>Anak diajak bernyanyi Lingput sesuai ekspresi anak.</p>

**Evaluasi Kebermanfaatan Media:** Disamping hasil yang diperoleh dalam permainan Lingput sesuai dengan kompetensi dasar, Media Lingput ini mempunyai kebermanfaatan selain untuk anak juga untuk guru yaitu sebagai berikut:

1. Anak dapat melatih kemandirian
2. Anak dapat mengenal benda-benda disekitar
3. Anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain
4. Anak dapat mengenal angka/lambang bilangan melalui bermain
5. Guru dapat berkreaitivitas menciptakan media pembelajaran yang efektif
6. Guru lebih profesional dalam membimbing dan mendidik anak-anak

### **DOKUMENTASI KEGIATAN BERMAIN OLEH GURU**



**DOKUMENTASI KEGIATAN BERMAIN  
OLEH ANAK**

