



# 50 PERMAINAN BERBASIS KARAKTER

**Sunanto, Berda Asmara, Dewi Widiana Rahayu  
Novita Maulidah, Adhistry Mutiara Isnain, Nabila  
Munawir, Ulfiyatin Damayanti, Tania Yuliana, Zahrotul  
Jannah, Nabilah Arifin, Imelda Putri Salsa Billa, Weli  
Qotrotun Nada, Faridhatul Roosydhah Siswanto.**

# *50 PERMAINAN BERBASIS KARAKTER*

**Penulis:**

Sunanto, Berda Asmara, Dewi Widiana Rahayu, Novita Maulidah, Adhisty Mutiara Isnain, Nabila Munawir, Ulfiyatin Damayanti, Tania Yuliana, Zahrotul Jannah, Nabilah Arifin, Imelda Putri Salsa Billa, Weli Qotrotun Nada, Faridhatul Roosydhah Siswanto



**Penerbit:**

**Pondok Pesantren Jagad 'Alimussirry (Anggota IKAPI)**

"Komunitas Ilmuan Spiritua lis"

# 50 PERMAINAN BERBASIS KARAKTER

## **Penulis:**

Sunanto, Berda Asmara, Dewi Widiana Rahayu, Novita Maulidah, Adhisty Mutiara Isnain, Nabila Munawir, Ulfiyatin Damayanti, Tania Yuliana, Zahrotul Jannah, Nabilah Arifin, Imelda Putri Salsa Billa, Weli Qotrotun Nada, Faridhatul Roosydhah Siswanto

ISBN : 978-602-

## **Desain Cover dan Layout:**

Aris Handriyan, S.Si, M.Pd

## **Penerbit:**

Pondok Pesantren Jagad 'Alimussirry (Anggota IKAPI)  
Jl. Jetis Kulon VI/ 16 A Surabaya 60243  
Telp. 031.286562  
e-mail: [penerbitjagadalimussirry@gmail.com](mailto:penerbitjagadalimussirry@gmail.com)

Cet. 1 (Pertama): 26 Juni 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, buku "Uji Coba Permainan" ini dapat terselesaikan. Buku ini disusun sebagai panduan untuk para pendidik, orang tua, dan pihak-pihak yang berkepentingan dalam dunia pendidikan anak untuk memahami, merancang, dan mengimplementasikan berbagai permainan yang mendukung perkembangan holistik anak.

Perkembangan anak merupakan tahap yang sangat kritis dalam kehidupan seorang anak. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, emosional, maupun bahasa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat untuk mendukung perkembangan tersebut. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui permainan yang dirancang secara khusus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

Buku ini hadir untuk memberikan panduan praktis mengenai cara merancang dan menguji permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga edukatif dan bermanfaat bagi perkembangan anak. Setiap permainan yang disajikan dalam buku ini telah melalui proses uji coba yang cermat untuk memastikan bahwa permainan tersebut sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan mampu merangsang berbagai aspek perkembangan mereka.

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami mengharapkan masukan dan saran dari para pembaca untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi para pendidik, orang tua, dan siapa saja yang peduli dengan perkembangan anak.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga buku "Uji Coba Permainan" ini dapat menjadi referensi yang berguna dan inspiratif dalam mendukung perkembangan anak.

Selamat membaca dan semoga bermanfaat.

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	iv
Daftar Gambar .....	vi
Permainan Jembatan Kardus.....	1
Permainan Berlari Zig Zag Dan Melompati Kertas.....	3
Permainan Menggelindingkan Bola Di Atas Kertas.....	5
Permainan Berlari Mencari Warna Kotak.....	7
Permainan Menjepit Balon Dan Menyelesaikan Tugas.....	9
Permainan Menjepit Bola Dan Memasukkan Ke Dalam Ring .....	11
Permainan Menggiring Bola Dengan Kertas .....	13
Permainan Menjepit Bola .....	15
Permainan Melompat Ke Kertas Dan Mengumpulkan Bola .....	17
Permainan Berlari Mengambil Kertas Dan Menyusun Sesuai Perintah .....	19
Permainan Kinestetik Bolak Balik.....	21
Permainan Lempar Tangkap Bola .....	23
Permainan Lari Zig Zag Melewati Cone Dengan Membawa Obor.....	25
Permainan Permainan Kucing & Tikus .....	27
Permainan Melompat Dan Berlari Zig Zag .....	29
Permainan Melompat Seperti Karakter Hewan .....	31
Permainan Lari Bolak-Balik Dengan Bergandengan Tangan.....	33
Melompat Dengan Kaki Ku .....	35
Permainan Membalikkan Gelas Dengan Melompat .....	37
Permainan Lari Dengan Membawa Gelas Di Atas Kepala.....	39
Permainan Estafet Balon.....	41
Permainan Lari Estafet.....	43
Permainan Estafet Bendera .....	45
Permainan Estafet Bola.....	47
Permainan Estafet Air .....	49
Permainan Lari Balok .....	51
Permainan Estafet Kelereng.....	53

Permainan Estafet Kardus.....	55
Permainan Estafet Karet .....	57
Permainan Sambung Kata.....	59
Botol Rhythm.....	61
Permainan Hompimpa Aku Dapat Bola .....	63
Permainan Rebut Bola .....	65
Permainan Lempar Botol .....	67
Permainan Tutup Botol .....	69
Permainan Susun Balok .....	71
Permainan Bola Tembak.....	73
Permainan Lengkapi Aku .....	75
Permainan Ninja Takeshi .....	77
Estafet Bola.....	79
Permainan Kinestetik Menjepit Hoolahoop.....	81
Permainan Melompat Mengambil Bola .....	82
Permainan Menjepit Balon Dengan Jalan Zig Zag .....	85
Permainan Berjalan Di Lingkaran Hoolahoop.....	87
Permainan Melompat Dan Memasukan Hoolahoop .....	89
Permainan Memasukan Bola Dengan Melompat Seperti Bermain Engklek .....	91
Permainan Membawa Bola Dengan Menjepit Menggunakan Tangan .....	93
Permainan Meletakkan Bola Sesuai Tempatnya.....	95
Permainan Memindahkan Bola Dengan Kaki.....	97
Permainan Estafet Bola.....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: contoh permainan jembatan kardus. ....	2
Gambar 2: contoh permainan zig zag dan melompati kertas. ....	4
Gambar 3: contoh permainan menggelindingkan bola di atas kertas. ....	6
Gambar 4: contoh permainan berlari mencari kotak warna. ....	8
Gambar 5: contoh permainan menjepit balon dengan menyelesaikan tugas. ....	10
Gambar 6: contoh permainan menjepit bola dan memasukkan ke dalam ring. ....	12
Gambar 7: contoh permainan menggiring bola dengan kertas. ....	14
Gambar 8: contoh permainan menjepit bola. ....	16
Gambar 9: contoh permainan melompat ke kertas dan mengumpulkan bola. ....	18
Gambar 10: contoh permainan berlari mengambil kertas dan menyusun sesuai perintah. ....	20
Gambar 11: contoh permainan lari kinestetik. ....	22
Gambar 12: contoh permainan lempar tangkap bola. ....	24
Gambar 13: contoh permainan lari zig zag melewati cone dengan membawa obor. ....	26
Gambar 14: contoh permainan kucing dan tikus. ....	28
Gambar 15: contoh permainan melompat dan berlari zig zag. ....	30
Gambar 16: contoh permainan melompat seperti karakter hewan. ....	32
Gambar 17: contoh permainan lari bolak-balik dengan bergandengan tangan. ....	34
Gambar 18: contoh permainan melompat dengan kaki. ....	36
Gambar 19: contoh permainan membalikkan gelas dengan melompat. ....	38
Gambar 20: contoh permainan lari dengan membawa gelas di atas kepala. ....	40
Gambar 21: contoh permainan estafet balon. ....	42
Gambar 22: contoh permainan lari estafet. ....	44
Gambar 23: contoh permainan estafet bendera. ....	46
Gambar 24: contoh permainan estafet bola. ....	48
Gambar 25: contoh permainan estafet air. ....	50
Gambar 26: contoh permainan estafet balok. ....	52
Gambar 27: contoh permainan estafet kelereng. ....	54
Gambar 28: contoh permainan estafet kardus. ....	56
Gambar 29: contoh permainan estafet karet. ....	58
Gambar 30; contoh permainan sambung kata. ....	60
Gambar 31: contoh permainan botol rhythm. ....	62

Gambar 32: contoh permainan hompimpa aku dapat bola. ....	64
Gambar 33: contoh permainan rebut bola.....	66
Gambar 34: contoh permainan lempar botol. ....	68
Gambar 35: contoh permainan tutup botol. ....	70
Gambar 36: contoh permainan susun balok.....	72
Gambar 37: contoh permainan bola tembak. ....	74
Gambar 38: contoh permainan lengkapi aku. ....	76
Gambar 39: contoh permainan ninja takeshi. ....	78
Gambar 40: contoh permainan estafet bola. ....	80
Gambar 41: contoh permainan hoolahoop.....	82
Gambar 42: contoh permainan melompat mengambil bola.....	84
Gambar 43: menjepit balon dengan jalan zig zag.....	86
Gambar 44: contoh permainan berjalan di lingkaran hoolahoop.....	88
Gambar 45: melompat dan memasukkan hoolahoop.....	90
Gambar 46: contoh permainan memasukkan bola dan melompat seperti engklek.....	92
Gambar 47: contoh permainan membawa bola dengan menjepit menggunakan tangan.....	94
Gambar 48: contoh permainan meletakkan bola sesuai dengan tempatnya. ....	96
Gambar 49: memindahkan bola dengan kaki.....	98
Gambar 50: contoh permainan estafet bola .....	100

## PERMAINAN JEMBATAN KARDUS

### A. Ketentuan Permainan

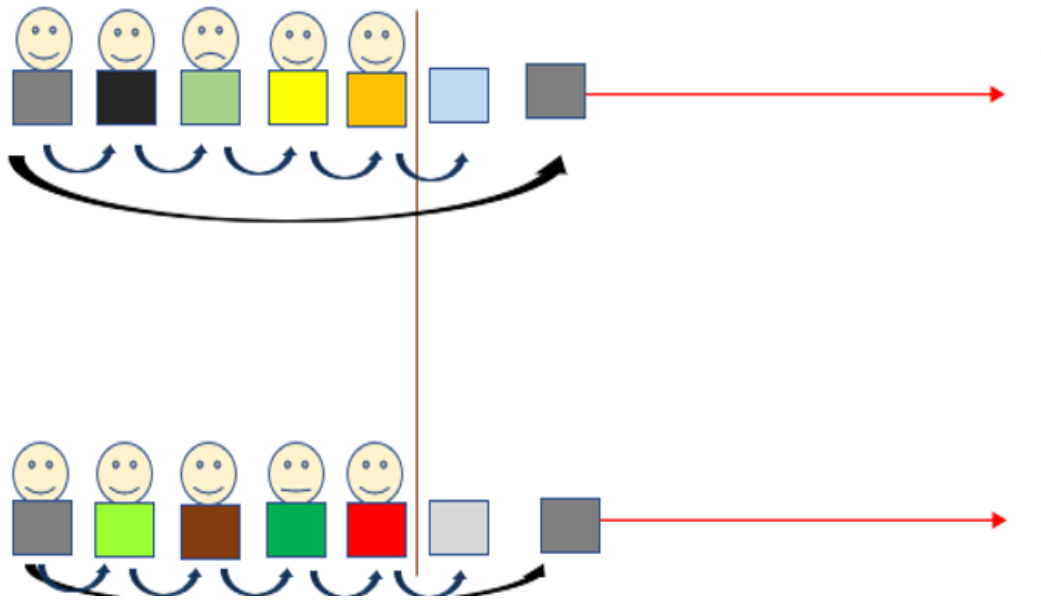
1. Waktu permainan : 30 menit
2. Sifat permainan : Berkelompok
3. Tempat : Ruang kelas, halaman, atau lapangan
4. Bahan-Bahan : Kardus, peluit, tali
5. Nilai karakter : Kerja sama

### A. Mekanisme Permainan

1. Siswa dan siswi dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok berisikan 5 siswa atau siswi, kemudian dibariskan berbanjar kebelakang. Masing masing kelompok mendapatkan 6 kertas yang berwarna warni.
2. Setiap 2 kelompok yang bermain diberi jarak 5 meter, mengantisipasi supaya tidak bertabrakan dan untuk keselamatan siswa atau siswi.
3. Setelah ada aba-aba dari guru siswa atau siswi yang berada di barisan paling ujung depan meletakkan kertas untuk dia berpijak dan berpindah tempat ke kertas kosong yang sudah diletakkan di depannya serta disusul oleh teman yang berada di belakangnya.
4. Setelah semua berpindah siswa atau siswi yang berada di belakang mengambil kertas kosong yang ada di belakangnya kemudian memberikan ke teman depannya sehingga kertas sampai ke teman yang ada di barisan depan.
5. Permainan ini dilakukan sampai semua siswa atau siswi sudah keluar dari batas yang telah ditentukan.

### B. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Kerja sama

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 1: contoh permainan jembatan kardus.

## PERMAINAN BERLARI ZIG ZAG DAN MELOMPATI KERTAS

### A. Ketentuan Permainan

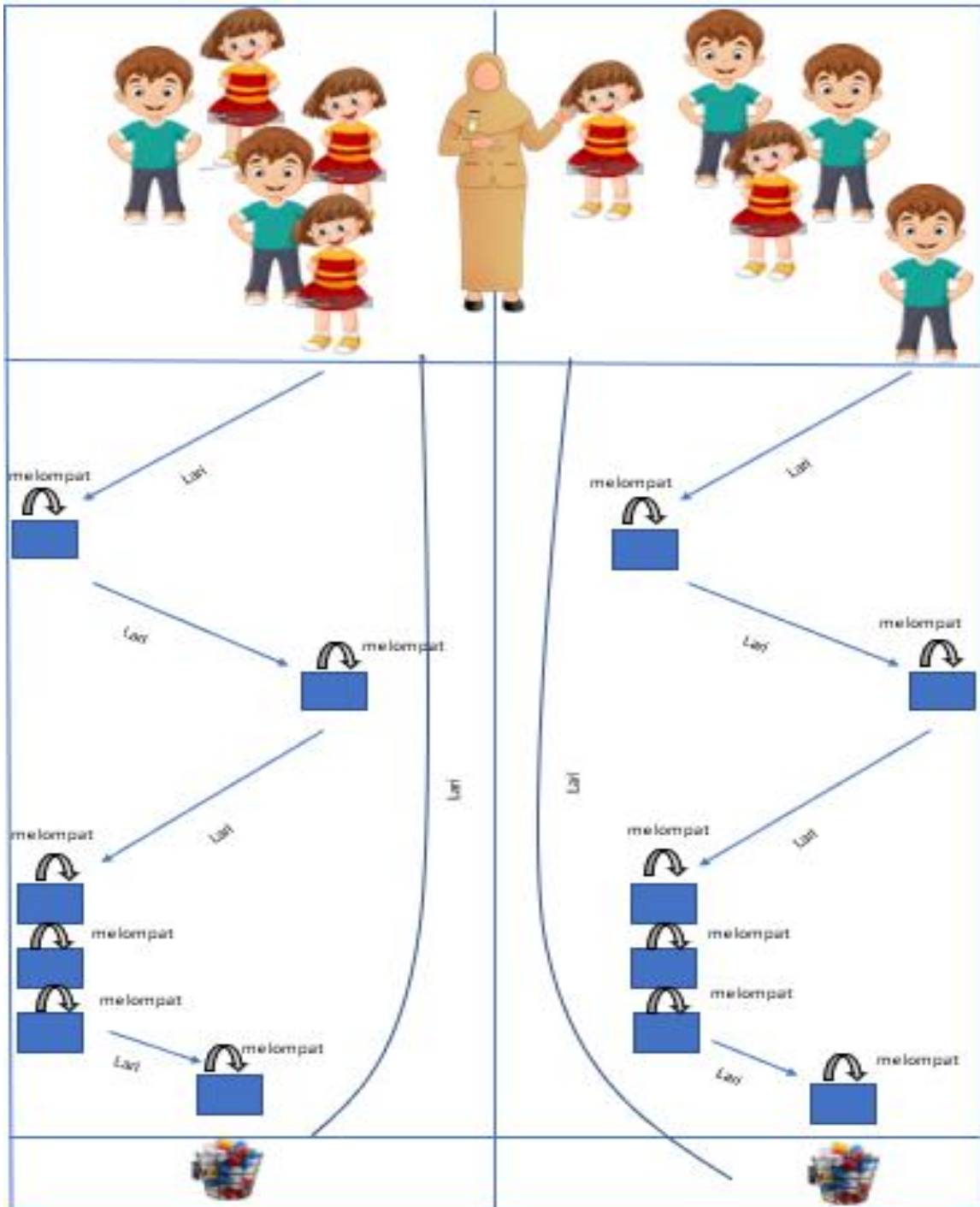
1. Waktu Permainan : 5 Menit
2. Sifat Permainan : Berkelompok
3. Tempat Permainan : Lapangan, Kelas
4. Bahan-Bahan : Kertas, bola, tali
5. Nilai Karakter : Kerja Sama

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan : Pertama tama, bagi siswa beberapa kelompok dengan jumlah siswa yang sama banyak, tentukan rute yang akan dilewati para siswa.
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start dan garis finish untuk titik awal dan akhir permainan.
3. Pengaturan rute: setiap peserta akan mulai dari garis start dan menunggu aba-aba, setelah ada aba-aba para siswa berlari dan melompat sesuai dengan rute yang sudah ada dan dilanjutkan oleh anggota kelompok yang lainnya sampai habis.
4. Tugas tambahan: ketika sampai garis finish setiap peserta akan mengambil 1 bola dan setelahnya berlari menuju tempat semula.
5. Waktu yang cepat menang: tim dengan waktu tercepat yang mengumpulkan semua bola sesuai dengan waktu yang ditentukan, maka tim itulah yang menjadi pemenang.
6. Permainan ini mengajarkan siswa untuk belajar tentang kerja sama serta gotong royong.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 2: contoh permainan zig zag dan melompati kertas.

## PERMAINAN MENGGELINDINGKAN BOLA DI ATAS KERTAS

### A. Ketentuan Permainan

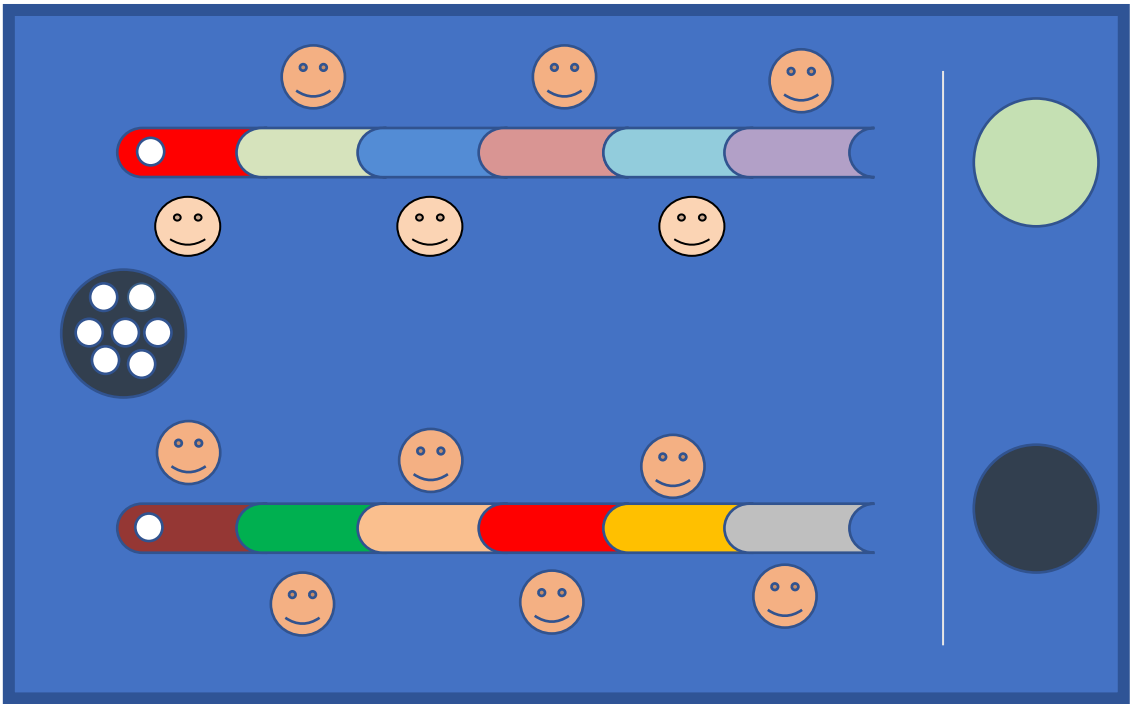
1. Waktu Permainan : 5 Menit
2. Sifat Permainan : Berkelompok
3. Tempat Bermain : Lapangan, ruang kelas, halaman
4. Bahan-Bahan : Bola, Kertas
5. Nilai Karakter : Kerja sama

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, bentuk beberapa anak menjadi satu kelompok, kemudian siapkan beberapa kertas sebagai lintasan bola. Seterusnya tentukan tempat untuk masing-masing peserta atau setiap kelompok.
2. Start dan Finish line: Tentukan garis awal dan garis finish sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Pengaturan kertas: setiap peserta akan diberi kertas berwarna-warni, guru mengarahkan kertas harus dibentuk seperti huruf U. setelah itu anak berbaris memanjang dengan kertas tadi yang saling tumpang tindih dengan kertas milik peserta satu kelompoknya menjadi satu lintasan
4. Pengaturan permainan: anak yang paling ujung mengambil bola dan diletakkan di lintasan kertas yang sudah terbuat, jika sudah sampai ujung maka bola harus diarahkan ke dalam ember yang telah tersedia, itu dilakukan berulang sampai waktu yang ditentukan habis.
5. Tugas tambahan: supaya lebih menantang, antara keranjang yang berisi bola dengan anak yang akan mengambil bola diberi jarak sekitar 1-2 meter supaya mereka lari untuk mengambil bola selanjutnya.
6. Bola terbanyak menang: kelompok yang mengumpulkan bola paling banyak sesuai waktu yang ditentukan, itulah kelompok yang menang.
7. Permainan ini mengajarkan siswa untuk belajar tentang kerja sama serta gotong royong.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 3: contoh permainan menggelindingkan bola di atas kertas.

## PERMAINAN BERLARI MENCARI WARNA KOTAK

### A. Ketentuan Permainan

6. Waktu Permainan : 5 Menit
7. Sifat Permainan : Berkelompok
8. Tempat Bermain : Lapangan, ruang kelas, halaman
9. Bahan-Bahan : Kardus
10. Nilai Karakter : Kerja sama

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan penyusunan rute: pertama-tama bentuk anak menjadi beberapa kelompok setiap kelompok berisi 5 anak, siapkan kardus kosong yang sudah diberi warna.
2. Start dan finish line: tentukan garis awal dan garis finish sebagai titik awal dan titik akhir permainan.
3. Pengaturan permainan: setiap regu diharap bergandengan tangan, sebelum permainan dimulai para siswa diharap fokus untuk mendengarkan arahan dari ibu guru warna apa yang akan dicari.
4. Pengaturan lari: saat para kelompok lari mencari warna yang diberikan oleh guru, gandengan tangan para kelompok tidak boleh lepas sampai semua anggota kelompok naik ke kardus warna yang sudah disediakan.
5. Waktu tercepat menang: kelompok yang menemukan kardus berwarna dan menaikkan semua anggota kelompoknya ke atas kardus itulah kelompok yang menang.
6. Permainan ini mengajarkan siswa untuk belajar tentang kerja sama serta gotong royong.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 4: contoh permainan berlari mencari kotak warna.

## PERMAINAN MENJEPIT BALON DAN MENYELESAIKAN TUGAS

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu permainan : 5 menit
2. Sifat permainan : berkelompok
3. Tempat bermain : lapangan, halaman, ruang kelas
4. Bahan-bahan : balon, bola kecil, tali, keranjang, bel
5. Nilai karakter : kerja sama

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan penyusunan rute: pertama-tama, siapkan balon yang sudah berisi angin, kemudian tentukan rute yang harus dilewati.
2. Start dan finish line: tentukan garis awal dan akhir sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Pengaturan permainan: setiap peserta akan diberi balon yang sudah berisi angin, lalu balon diapit diantara kaki, setelah aba-aba para peserta berjalan sesuai rute yang telah ditentukan, dan balon tidak boleh jatuh selama permainan berlangsung.
4. Tugas tambahan: supaya lebih menantang, diseberang mereka terdapat keranjang yang berisi bola, setelah mereka melintasi rute mereka harus mengambil bola, dan membawanya ke tempat awal mereka bermain, dan diulang sampai waktu yang ditentukan selesai.
5. Bola terbanyak menang: tim yang berhasil mengumpulkan bola paling banyak, maka itulah pemenangnya.
6. Permainan ini mengajarkan siswa untuk mengandalkan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tantangan tanpa bantuan orang lain. Mereka akan berjalan dengan cepat tetapi dengan penuh kehati-hatian.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



## PERMAINAN MENJEPIT BOLA DAN MEMASUKKAN KE DALAM RING

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu permainan : 3 menit
2. Sifat permainan : berkelompok
3. Tempat bermain : lapangan, halaman, ruang kelas
4. Bahan-bahan : bola, ring bola, tali
5. Nilai karakter : gotong royong

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan pembagian tim: pertama-tama siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama, setiap anak diberi masing-masing bola.
2. Start dan finish line: tentukan garis awal dan garis akhir sebagai titik awal dan titik akhir permainan.
3. Pengaturan rute: setelah itu, tentukan rute yang harus para peserta lewati untuk menyelesaikan permainannya.
4. Pengaturan permainan: setelah diberi bola para siswa menunggu aba-aba guru untuk memulai permainan, setelah permainan dimulai siswa pertama melewati rute dengan menjepit bola diantara kaki, setelah melewati garis finish siswa melempar bola untuk memasukkan ke ring, dan setelah selesai lari kembali ke tempat awal, selanjutnya dilanjutkan teman-teman kelompoknya sampai selesai.
5. Waktu tercepat menang: tim yang berhasil kembali ketempat awal dengan anggota yang lengkap dan waktu tercepat maka tim tersebut yang menang.
6. Permainan ini kemungkinan siswa untuk berlomba-lomba dengan semangat dan belajar tentang kerjasama dan gotong royong.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Berjalan sesuai

Lari

Berjalan sesuai

Lari

Melempar bola



Melempar bola



Gambar 6: contoh permainan menjepit bola dan memasukkan ke dalam ring.

## PERMAINAN MENGGIRING BOLA DENGAN KERTAS

### A. Ketentuan Permainan

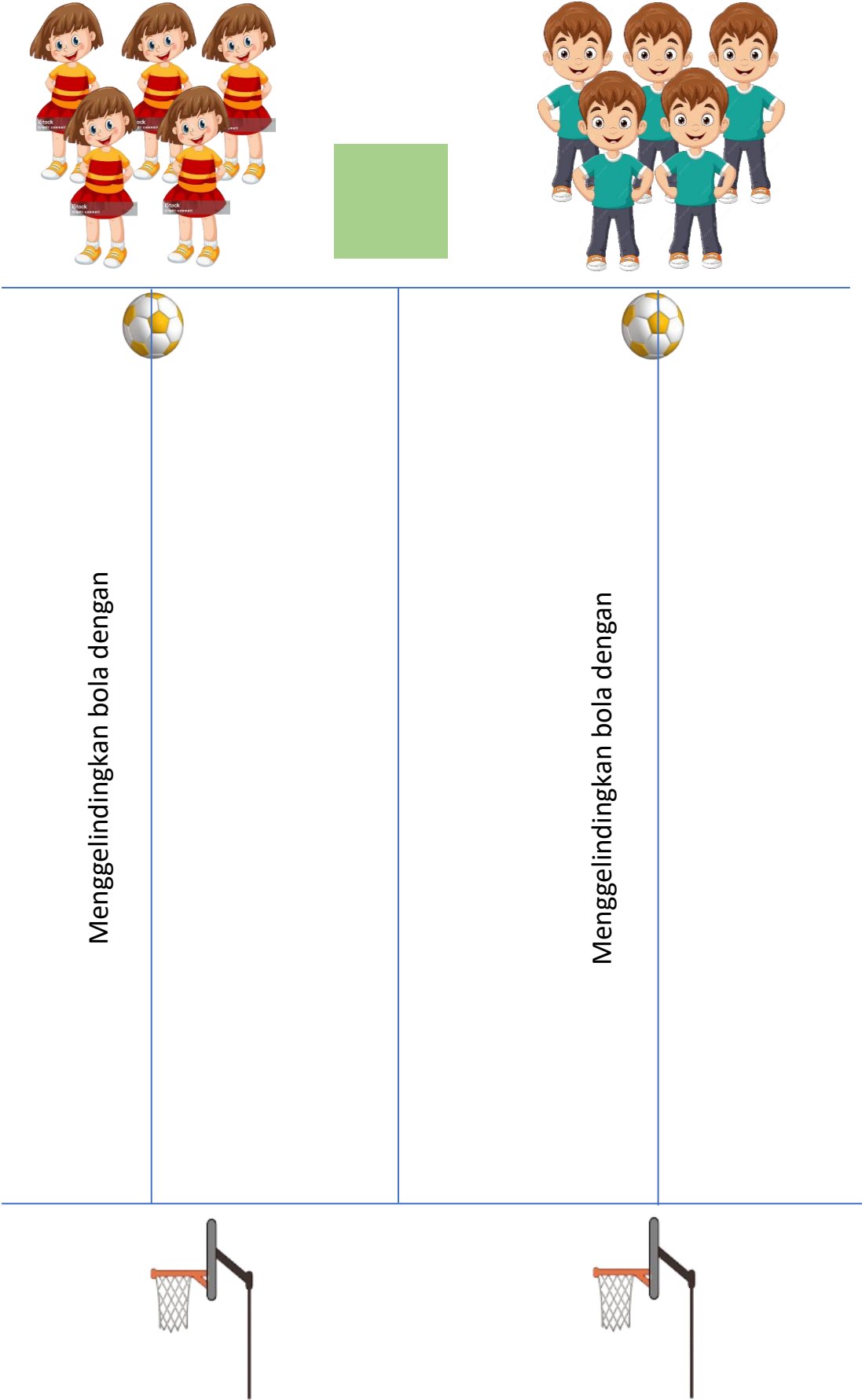
1. Waktu permainan : 15 menit
2. Sifat permainan : berkelompok
3. Tempat bermain : lapangan, halaman, ruang kelas
4. Bahan-bahan : bola plastik, tali, ring, kertas
5. Nilai karakter : kerja sama

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan penyusunan rute: pertama-tama, bagi para siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota yang sama banyak, siapkan bola dan kertas, kemudian tentukan rute yang harus dilewati.
2. Start dan finish line: tentukan garis awal dan akhir sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Pengaturan permainan: setiap peserta akan diberi bola dan kertas, setelah aba-aba para peserta menggelindingkan bola dengan media kertas sesuai rute yang telah ditentukan, dan bola tidak boleh lepas selama permainan berlangsung.
4. Tugas tambahan: supaya lebih menantang, diseberang mereka terdapat ring bola, setelah mereka melintasi rute yang ada mereka harus melemparkan bola ke ring yang sudah disediakan dan dilanjutkan oleh anggota tim selanjutnya sampai anggota kelompok habis.
5. Waktu tercepat menang: tim yang semua anggotanya sudah menyelesaikan permainan dengan waktu tercepat itu adalah tim yang menang.
6. Permainan ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba dengan semangat dan belajar tentang kerjasama dan gotong royong.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 7: contoh permainan menggiring bola dengan kertas.

## **PERMAINAN MENJEPIT BOLA**

### **A. Ketentuan Permainan**

1. Waktu permainan : 10 menit
2. Sifat permainan : berkelompok
3. Tempat bermain : lapangan, halaman, ruang kelas
4. Bahan-bahan : bola, kertas, tali
5. Nilai karakter : kerja sama

### **B. Mekanisme Permainan**

1. Persiapan dan penyusunan rute: pertama-tama, para siswa di bagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota tim yang sama banyak, siapkan bola dan kertas, kemudian tentukan rute yang harus dilewati.
2. Start dan finish line: tentukan garis awal dan akhir sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Pengaturan permainan: setiap peserta akan diberi bola, setelah aba-aba para peserta berjalan sambil menjepit bola diantara kaki sesuai rute yang telah ditentukan, dan bola tidak boleh lepas selama permainan berlangsung.
4. Tugas tambahan: supaya lebih menantang, diseberang mereka terdapat kertas yang lumayan besar, setelah sampai finish siswa harus naik diatas kertas dan diikuti semua anggota kelompok.
5. Waktu tercepat menang: tim yang semua anggotanya sudah menyelesaikan permainan dan berkumpul di atas kertas tanpa terkecuali dengan waktu tercepat itu adalah tim yang menang.
6. Permainan ini kemungkinan siswa untuk berlomba-lomba dengan semangat dan belajar tentang kerjasama dan gotong royong.

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai karakter Gotong Royong**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Berjalan		Berjalan	
----------	--	----------	--



Gambar 8: contoh permainan menjepit bola.

## PERMAINAN MELOMPAT KE KERTAS DAN MENGUMPULKAN BOLA

### A. Ketentuan Permainan

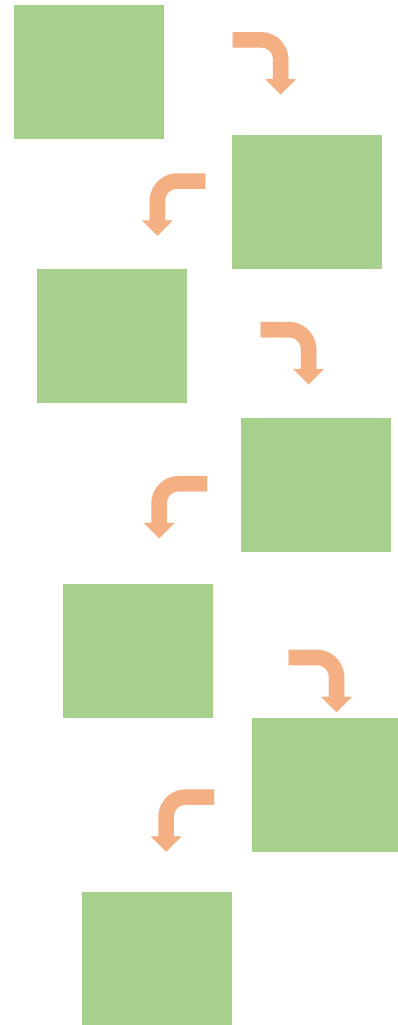
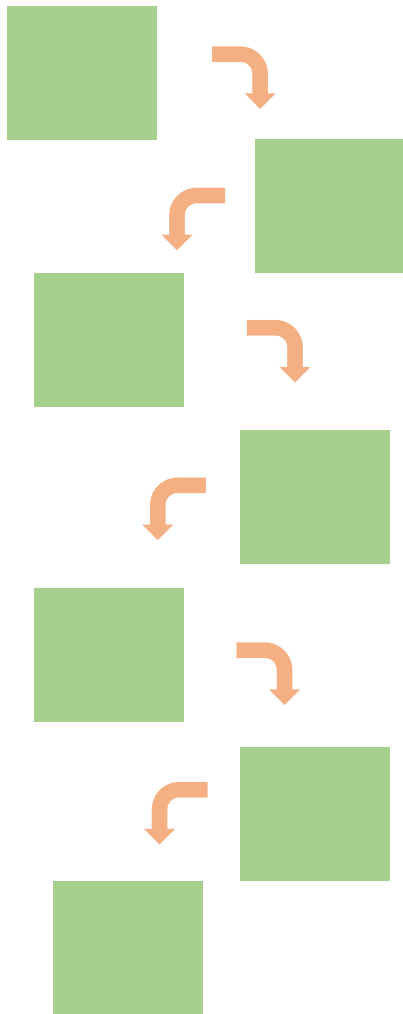
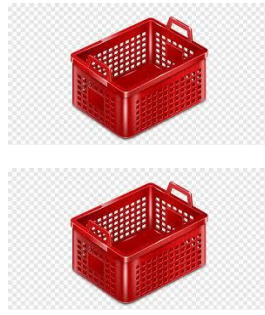
1. Waktu permainan : 15 menit
2. Sifat permainan : berkelompok
3. Tempat bermain : lapangan, halaman, ruang kelas
4. Bahan-bahan : bola, tali, kertas, bola, keranjang
5. Nilai karakter : kerja sama

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan penyusunan rute: pertama-tama, para siswa di bagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota tim yang sama banyak, siapkan bola warna warni, keranjang kosong kemudian tentukan rute yang harus dilewati.
2. Start dan finish line: tentukan garis awal dan akhir sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Pengaturan permainan: setelah aba-aba dari guru untuk memulai permainan, siswa melompat diatas beberapa kertas yang ditata dengan variasi yang telah guru sediakan, setelah sampai finish siswa mengambil bola dan kembali ke tempat semula dengan melompati beberapa kertas yang sama seperti rute awal bermain.
4. Tugas tambahan: membawa bola kembali ketempat awal tanpa terjatuh.
5. Waktu tercepat menang: tim yang semua anggotanya sudah menyelesaikan permainan dan berkumpul ditempat semula tanpa terkecuali dengan waktu yang sudah ditentukan itu adalah tim yang menang.
6. Permainan ini kemungkinan siswa untuk berlomba-lomba dengan semangat dan belajar tentang kerjasama dan gotong royong.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 9: contoh permainan melompat ke kertas dan mengumpulkan bola.

## **PERMAINAN BERLARI MENGAMBIL KERTAS DAN MENYUSUN SESUAI PERINTAH**

### **A. Ketentuan Permainan**

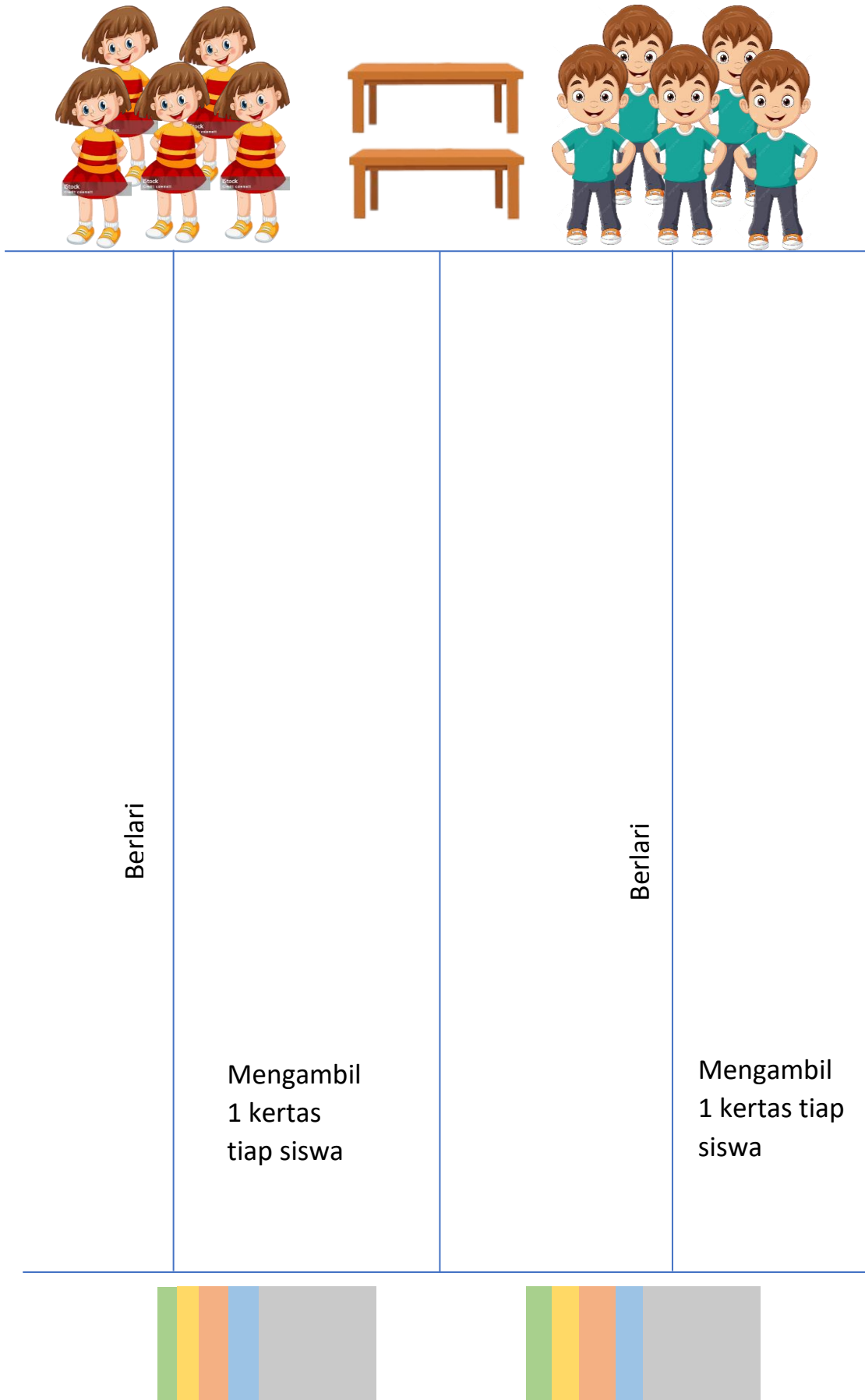
1. Waktu permainan : 7 menit
2. Sifat permainan : berkelompok
3. Tempat bermain : lapangan, halaman, ruang kelas
4. Bahan-bahan : kertas, meja, tali
5. Nilai karakter : kerja sama

### **B. Mekanisme Permainan**

1. Persiapan dan penyusunan rute: pertama-tama, para siswa di bagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota tim yang sama banyak, siapkan kertas warna warni, meja kosong kemudian tentukan rute yang harus dilewati, dan urutan warna yang untuk kertas yang akan disusun oleh para siswa.
2. Start dan finish line: tentukan garis awal dan akhir sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Pengaturan permainan: setelah aba-aba dari guru untuk memulai permainan, siswa berlari mengambil kertas di garis finish, dan dilanjutkan anggota kelompok yang lain sampai kertas habis.
4. Tugas tambahan: kertas yang sudah diambil disusun sesuai arahan yang telah ditentukan.
5. Waktu tercepat menang: tim yang sudah menyusun kertas dan sesuai arahan dengan waktu tercepat maka tim itulah yang menang.
6. Permainan ini kemungkinan siswa untuk berlomba-lomba dengan semangat dan belajar tentang kerjasama dan gotong royong.

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai karakter Gotong Royong**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 10: contoh permainan berlari mengambil kertas dan menyusun sesuai perintah.

## **PERMAINAN KINESTETIK BOLAK BALIK**

### **A. Ketentuan Permainan**

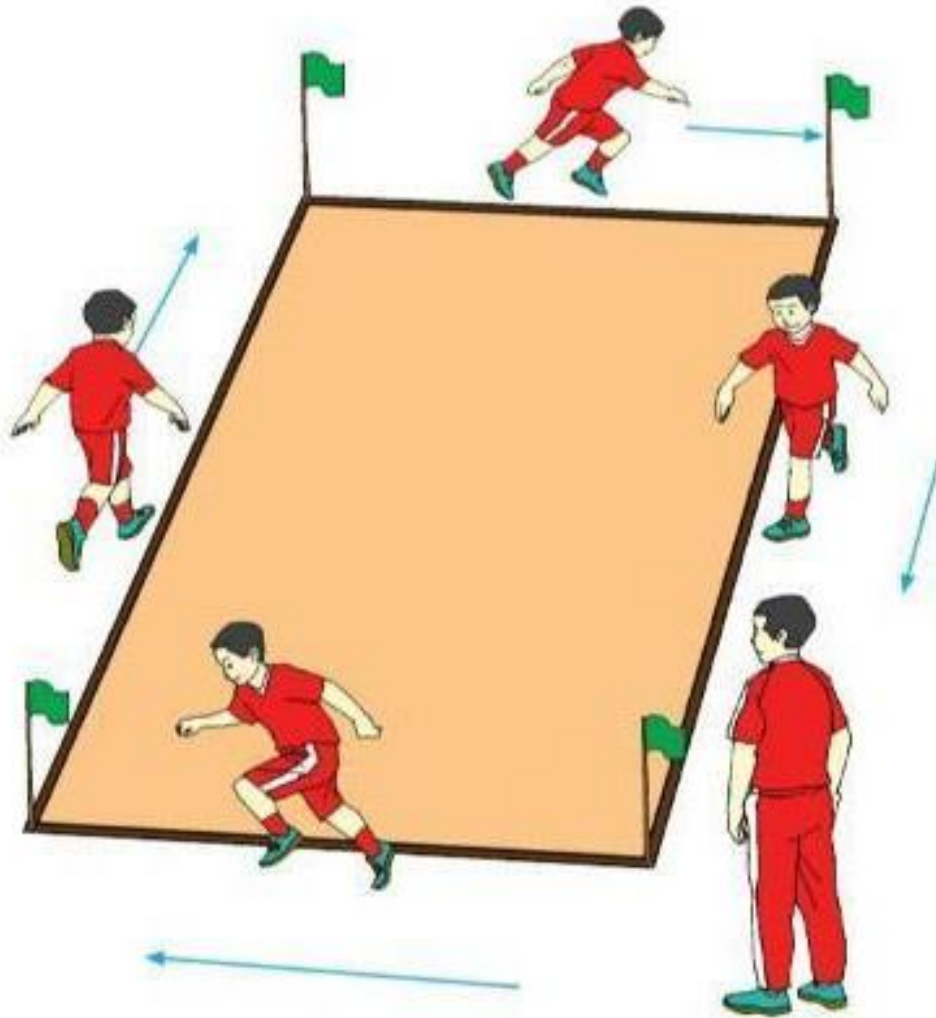
1. Waktu Permainan : 15 menit
2. Sifat Permainan : individu
3. Tempat Bermaian : lapangan sekolah
4. Bahan-Bahan : bendera
5. Nilai Karakter : individu

### **B. Mekanisme Permainan**

1. Atur penanda menggunakan bendera
2. Siswa berdiri di belakang bendera
3. Lalu siswa mulai berlari dari satu bendera ke bendera yang lain dengan arah zig zag
4. Setelah sampai di ujung siswa kembali lagi ke posisi awal start dengan cara yang sama lari zig zag

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 11: contoh permainan lari kinestetik.

## PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA

### A. Ketentuan Permainan

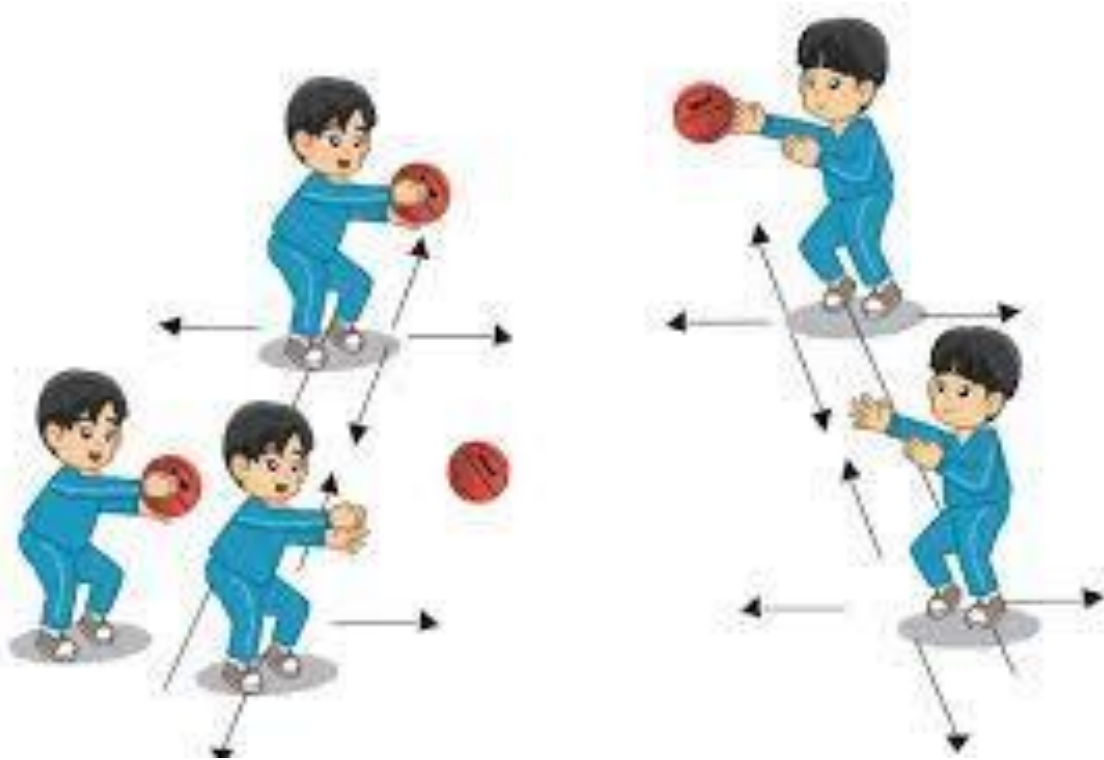
1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : berkelompok
3. Tempat Bermain : lapangan sekolah
4. Bahan-Bahan : bola
5. Nilai Karakter : berkelompok

### B. Mekanisme Permainan

1. Badan haruslah tegak
2. Bola yang akan dilempar dipegang dengan menggunakan tangan kanan
3. Angkat tangan dan lakukan sedikit tarikan ke arah belakang
4. Lemparkan bola ke arah depan dengan tenaga yang tidak berlebihan
5. Pemain dibagi menjadi dua kelompok, kelompok A dan B.
6. Setiap kelompok berbaris menghadap ke depan
7. Letakkan bola di depan masing-masing barisan
8. Saat mendengar aba-aba mulai, anggota paling depan harus mengambil bola. Bola dipegang dengan kedua tangan.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 12: contoh permainan lempar tangkap bola.

## PERMAINAN LARI ZIG ZAG MELEWATI CONE DENGAN MEMBAWA OBOR

### A. Ketentuan Permainan

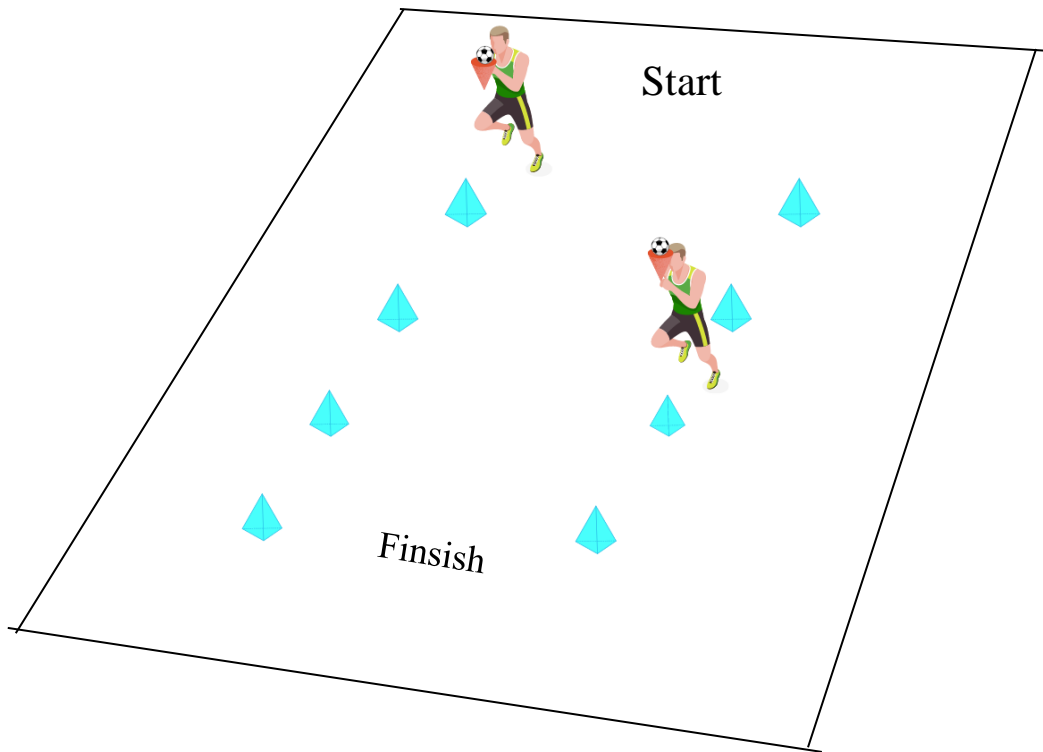
1. Waktu Permainan : 15 menit
2. Sifat Permainan : individu
3. Tempat Bermain : lapangan sekolah
4. Bahan-Bahan : cone, bola
5. Nilai Karakter : individu

### B. Mekanisme Permainan

1. Siswa berjajar rapi dan membentuk beberapa kelompok.
2. Tiap tiap kelompok masing masing berjumlah 4 orang.
3. Urutan pertama pada tiap kelompok berlari dengan membawa bola yang di taruh di atas kun.
4. Tiap tiap urutan pada kelompok saling adu cepat menuju garis berikutnya dengan cara lari zig zag.
5. Kemudian setiap urutan pertama pada tiap kelompok berlari menuju kelompoknya Kembali untuk menyerahkan bola dan kun pada urutan ke 2 masing masing kelompoknya.
6. Gerakan tersebut terus dilakukan secara berulang pada urutan selanjutnya sampai orang terakhir
7. Kelompok yang menyelesaikan / finish terlebih dahulu menjadi pemenang sesuai urutan.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 13: contoh permainan lari zig zag melewati cone dengan membawa obor.

## PERMAINAN PERMAINAN KUCING & TIKUS

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 15 menit
2. Sifat Permainan : berkelompok
3. Tempat Bermainan : lapangan sekolah
4. Bahan bahan : tali
5. Nilai Karakter : berkelompok

### B. Mekanisme Permainan

1. Kedua pemain berada di dalam lingkaran atau di tengah tikus penjaga
2. Kucing perlu berusaha untuk menangkap tikus yang keluar dari lingkaran
3. Tikus penjaga perlu menutup jalan agar kucing tidak bisa menangkap tikus yang keluar dari lingkaran
4. Saat tikus penjaga berdiri, kucing bisa mengejar tikus secara leluasa.
5. Jika kucing berhasil menangkap tikus, maka peranan perlu diganti sebaliknya

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 14: contoh permainan kucing dan tikus.

## PERMAINAN MELOMPAT DAN BERLARI ZIG ZAG

### A. Ketentuan Permainan

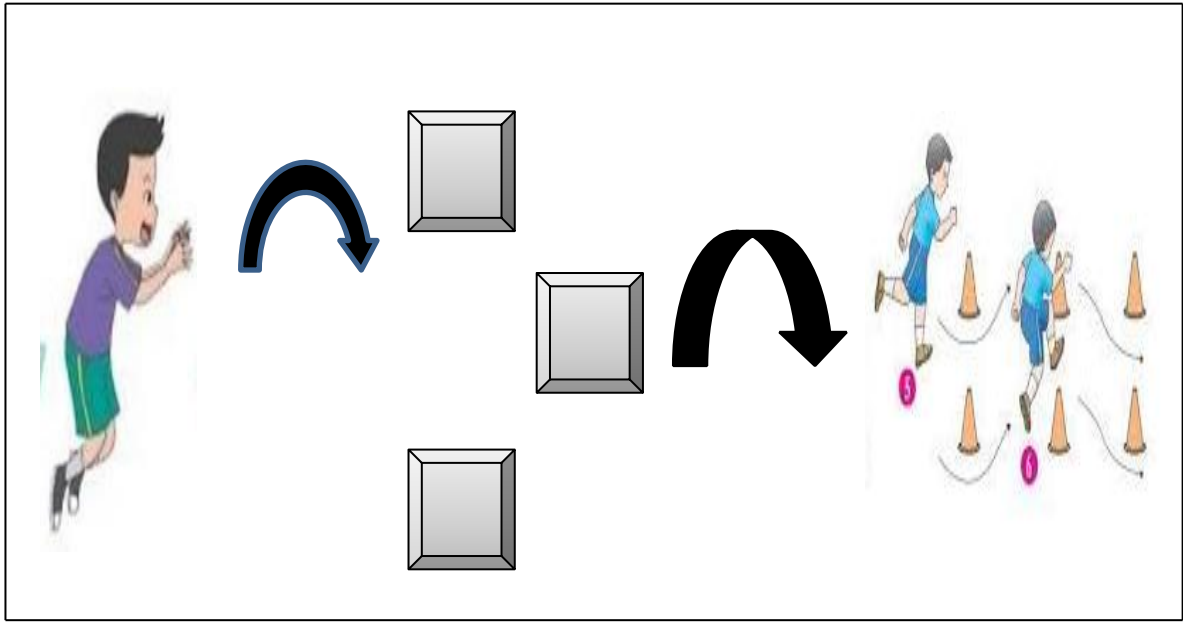
1. Waktu Permainan : 15 menit
2. Sifat Permainan : individu
3. Tempat Bermaian : lapangan sekolah
4. Bahan-Bahan : kardus, cone
5. Nilai Karakter : individu

### B. Mekanisme permainan

1. Siswa berjajar rapi dan membentuk beberapa kelompok
2. Tiap tiap kelompok masing masing berjumlah 4 orang
3. Tiap tiap urutan pada kelompok saling adu cepat menuju garis berikutnya dengan cara lari zig zag
4. Kemudian setiap urutan pertama pada tiap kelompok berlari menuju kelompoknya Kembali pada urutan ke 2 masing masing kelompoknya
5. Gerakan tersebut terus dilakukan secara berulang pada urutan selanjutnya sampai orang terakhir
6. Kelompok yang menyelesaikan / finish terlebih dahulu menjadi pemenang sesuai urutan

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 15: contoh permainan melompat dan berlari zig zag.

## PERMAINAN MELOMPAT SEPERTI KARAKTER HEWAN

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : individu
3. Tempat Bermaian : halaman sekolah
4. Bahan-Bahan : boneka hewan
5. Nilai Karakter : individu

### B. Mekanisme Permainan

1. Siswa memilih Hewan: Pertama, pilih hewan yang ingin kamu tirukan. Misalnya, beruang, kucing, ayam, atau gajah.
2. Siswa akan mengikuti Gerakannya: Lihat bagaimana hewan tersebut berjalan. Siswa berjalan lambat, cepat, merayap, atau melompat?
3. Ubah Sikap Tubuh: Berdiri dengan sikap tubuh yang sesuai dengan hewan yang siswa pilih. Jika siswa memilih gajah, berdirilah tegak dengan lenganmu melengkung seperti belalai.
4. Gerakkan Tubuh: Mulailah berjalan dengan menirukan gerakan khas hewan tersebut. Jika siswa menirukan kucing, coba gerakkan tubuh siswa dengan lemah gemulai dan lakukan langkah-langkah kecil.
5. Tirukan Suara: Jika hewan tersebut memiliki suara yang khas, cobalah menirukan suaranya juga. Misalnya, jika siswa menirukan ayam, tambahkan suara kokokannya.
6. Lakukan Dalam Kelompok: Bermainlah dengan siswa. Setiap orang memilih hewan yang berbeda dan menirukannya. Siswa bisa berjalan bersama dan melihat siapa yang paling baik menirukan gerakan hewan.
7. Bergantian: Bergantianlah untuk menunjukkan bagaimana hewan berjalan. Kamu bisa saling bergantian dengan temanmu sehingga setiap orang bisa mencoba menirukan berbagai jenis hewan.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 16: contoh permainan melompat seperti karakter hewan.

## **PERMAINAN LARI BOLAK-BALIK DENGAN BERGANDENGAN TANGAN**

### **A. Ketentuan Permainan**

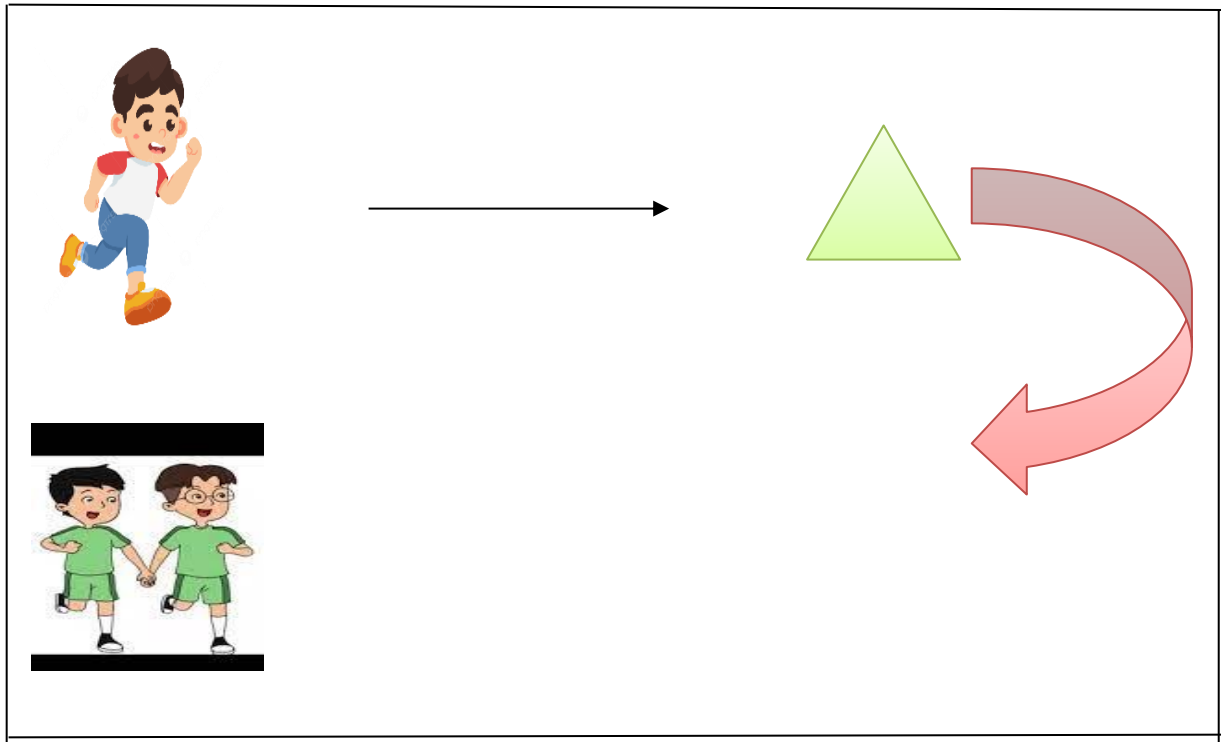
1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : berkelompok
3. Tempat Bermain : halaman sekolah
4. Bahan-Bahan : bendera
5. Nilai Karakter : kelompok

### **B. Mekanisme Permainan**

1. Siswa berjajar rapi dan membentuk beberapa kelompok
2. Tiap tiap kelompok masing masing berjumlah 4 orang
3. Urutan pertama pada tiap kelompok berlari memutarinya
4. Kemudian setiap urutan pertama pada tiap kelompok berlari menuju kelompoknya dan menjemput temannya
5. Kelompok yang jumlahnya yang paling sedikit maka dianggap kalah dengan permainan.

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 17: contoh permainan lari bolak-balik dengan bergandengan tangan.

## MELOMPAT DENGAN KAKI KU

### A. Ketentuan Permainan

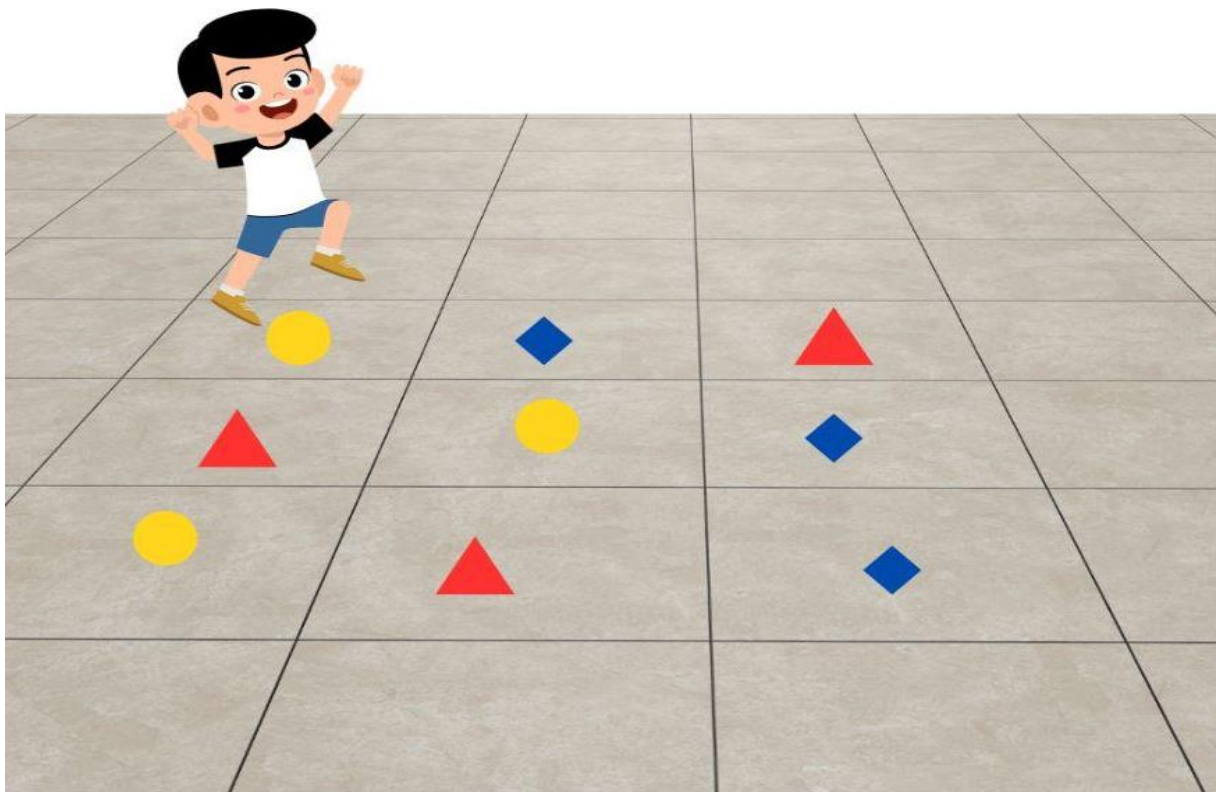
1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : individu
3. Tempat Bermaian : di dalam kelas atau halaman sekolah
4. Bahan-Bahan : balok
5. Nilai Karakter : individu

### B. Mekanisme Permainan

1. Siswa mengambil posisi yang sudah diarahkan oleh guru
2. Siswa mulai melompat sesuai warna balok yang diinstruksikan oleh guru
3. Siswa harus melompat dengan kaki dan kembali tanpa menggunakan tangan.
4. Siswa harus menunggu giliran mereka sebelum melompat.
5. Jika siswa melompat sebelum gilirannya, mereka harus kembali ke posisi awal dan menunggu gilirannya.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 18: contoh permainan melompat dengan kaki.

## PERMAINAN MEMBALIKKAN GELAS DENGAN MELOMPAT

### A. Ketentuan Permainan

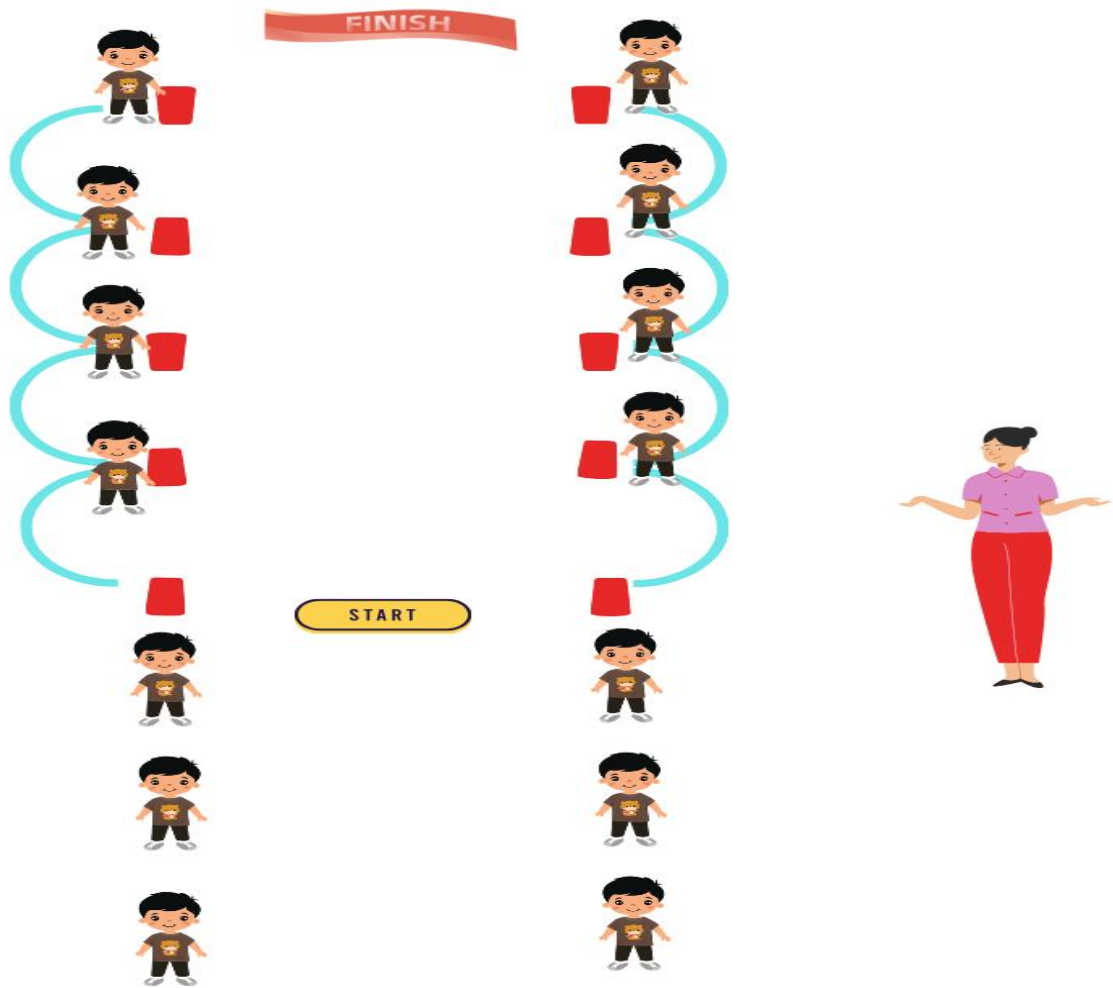
1. Waktu Permainan : 20 menit
2. Sifat Permainan : berkelompok
3. Tempat Bermain : halaman sekolah
4. Bahan-Bahan : gelas plastic
5. Nilai Karakter : kelompok

### B. Mekanisme Permainan

1. Siswa berjajar rapi dan membentuk beberapa kelompok
2. Tiap tiap kelompok masing masing berjumlah 4 orang
3. Urutan pertama pada tiap kelompok berlari memutarinya
4. Kemudian setiap urutan pertama pada tiap kelompok berlari menuju kelompoknya dan menjemput temannya
5. Kelompok yang jumlahnya yang paling sedikit maka dianggap kalah dengan permainan.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 19: contoh permainan membalikkan gelas dengan melompat.

## PERMAINAN LARI DENGAN MEMBAWA GELAS DI ATAS KEPALA

### A. Ketentuan Permainan

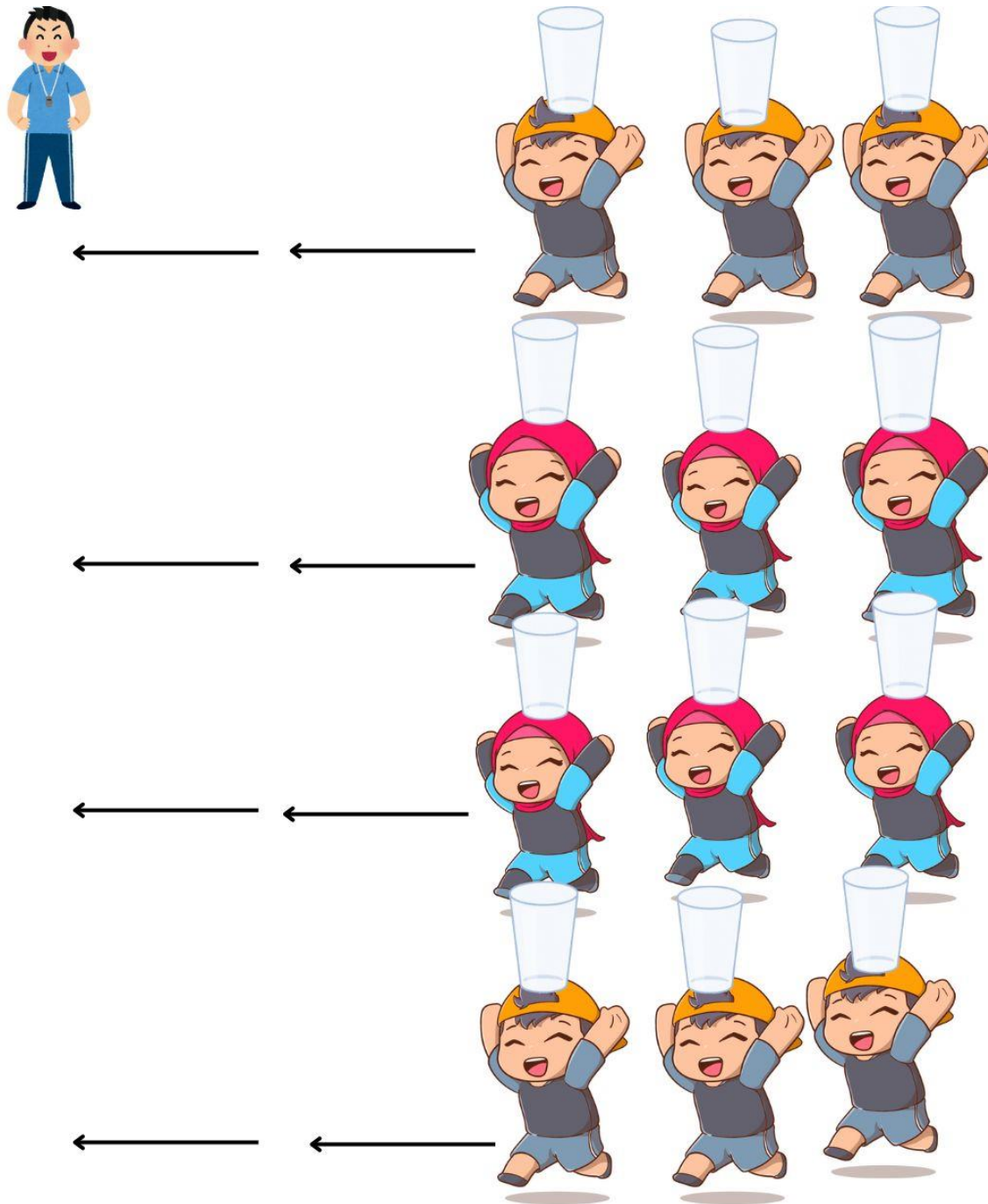
1. Waktu permainan : 15 menit
2. Sifat permainan : kelompok
3. Tempat bermain : di lapangan / di ruang kelas
4. Bahan bahan : gelas
5. Nilai karakter : gotong royong

### B. Mekanisme Permainan

1. Anak anak berbaris pada setiap kelompok dan berdiri di depan start dengan membawa gelas di atas kepala
2. Menunggu abah abah mulai anak berlari menuju garis finish setiap kelompok
3. Jika gelas jatuh anak anak harus berhenti dan di gantikan oleh anak belakang nya

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 20: contoh permainan lari dengan membawa gelas di atas kepala.

## PERMAINAN ESTAFET BALON

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 4 Menit
2. Sifat Permainan : 4 Orang
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : Balon
5. Nilai Kriteria : Kekompakan dan Melatih Ketangkasan Anak

### B. Mekanisme Permainan

1. Peserta dibagi menjadi beberapa tim, masing-masing tim terdiri dari beberapa pasangan.
2. Setiap tim berbaris di belakang garis start, setiap pasangan diberikan satu balon yang harus diapit di antara perut mereka.
3. Permainan dimulai dengan aba-aba dari wasit atau pemimpin permainan.
4. Pasangan pertama dari setiap tim mulai bergerak menuju garis finish dengan balon diapit di antara mereka.
5. Pasangan pertama harus berjalan atau berlari dari garis start ke garis finish tanpa menjatuhkan atau memecahkan balon.
6. Setibanya di garis finish, pasangan tersebut harus kembali ke garis start sambil tetap menjaga balon agar tidak jatuh atau pecah.
7. Setelah kembali ke garis start, balon diserahkan kepada pasangan berikutnya dalam tim. Pasangan berikutnya melakukan hal yang sama: bergerak ke garis finish dan kembali ke garis start dengan balon diapit di antara mereka.
8. Setelah menyerahkan balon, pasangan yang telah selesai berdiri di belakang pasangan lainnya atau di tempat yang telah ditentukan.
9. Proses ini berlanjut hingga semua pasangan dalam tim telah bergiliran berlari dengan balon.
10. Tim yang seluruh pasangannya berhasil menyelesaikan tugas paling cepat tanpa menjatuhkan atau memecahkan balon dinyatakan sebagai pemenang. Jika balon jatuh atau pecah, pasangan tersebut harus kembali ke garis start dan mulai dari awal dengan balon baru (sesuai kesepakatan aturan sebelum permainan dimulai).

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 21: contoh permainan estafet balon.

## PERMAINAN LARI ESTAFET

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 4 Menit
2. Sifat Permainan : 4 Orang
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : Tongkat
5. Nilai Karakter : Kekompakan Dan Melatih Ketangkasan Anak

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Pembagian Tim : Anda harus membagi siswa menjadi beberapa tim yang terdiri dari jumlah anggota yang sama. Pastikan setiap tim mempunyai nama keren biar makin semangat.
2. Start dan Finish Line : tentukan Start Line Dan Finish Line sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Pengaturan Rute : Tentukan rute atau lintasan yang harus dilewati oleh setiap anggota tim untuk menyelesaikan lari estafetnya.
4. Tongkat Estafet : Gunakan balok sebagai tongkat estafet dalam permainan ini. Tiap anggota tim akan membawa balok tersebut saat berlari untuk memberikan kepada temannya secara estafet hingga akhir permainan (Finish).
5. Penyerahan Estafet : Ketika satu anggota tim mencapai next runner-nya, ia harus menyerahkan balok kepada next runner dengan cara memberikannya secara langsung ke arah next runner.
6. Waktu Tercepat Menang : Peserta yang berhasil mencapai garis finish dalam waktu tercepat adalah pemenangnya.
7. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan diri ia sendiri dalam menyelesaikan sebuah tantangan yang telah ditentukan tanpa bantuan orang lain. Mereka akan belajar memotivasi diri ia sendiri untuk berlari cepat dan melakukan gerakan cepat dengan semangat.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 22: contoh permainan lari estafet.

## **PERMAINAN ESTAFET BENDERA**

### **A. Ketentuan Permainan**

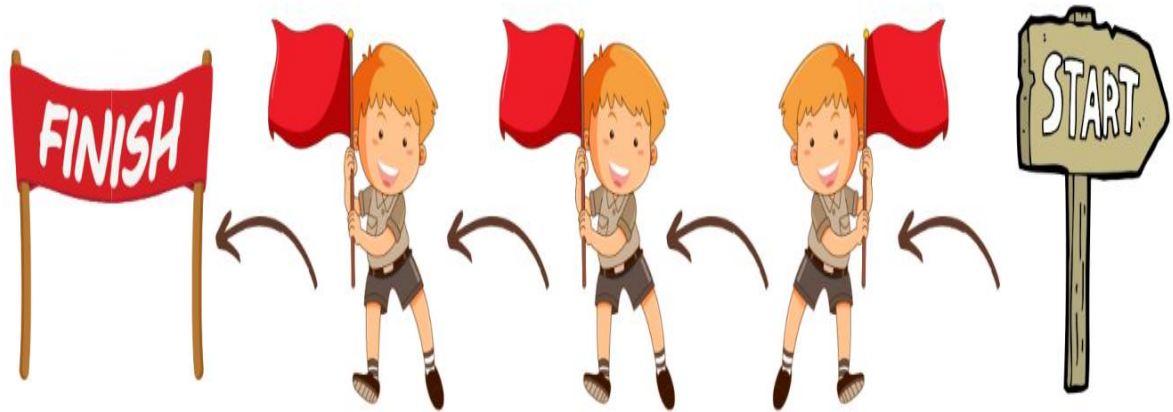
1. Waktu Permainan : 10 Menit
2. Sifat Permainan : 4 Orang
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : Bendera
5. Nilai Karakter : Kekompakan Dan Melatih Ketangkasan Anak

### **B. Mekanisme Permainan :**

1. Anak masuk ke barisan kelompok masing-masing yang telah ditentukan
2. Pada saat permainan dimulai, barisan paling belakang (barisan ke 5) mengambil 1 bendera dari botol kemudian lari dan memberi kepada barisan didepannya (barisan keempat), kemudian setelah barisan anak ke 4 menerima benderanya langsung berlari dan memberikan benderanya ke anak barisan ke 3, dan begitu seterusnya.
3. Setelah bendera sampai ke anak barisan 1, anak tersebut berlari ke depan dan memasukan bendanya ke dalam botol yang digaris finish.
4. Setelah anak 1 memasukan bendanya ke dalam botol, anak barisan paling belakang mengambil lagu satu bendera di botol yang ada di belakang, dan berlari memberikan pada anak barisan ke empat dan begitu seterusnya sampai waktu Permainan habis.

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 23: contoh permainan estafet bendera.

## PERMAINAN ESTAFET BOLA

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 5 Menit
2. Sifat Permainan : 4 Orang
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : Bola
5. Nilai Karakter : Kekompakan Dan Melatih Ketangkasan Anak

### B. Mekanisme Permainan

1. Permainan bola estafet dilakukan oleh dua tim.
2. Peserta berbaris dari kiri ke kanan.
3. Bola dipegang dengan dua tangan yang lurus. Badan peserta diliukkan ke kiri untuk memberikan bola kepada teman satu tim.
4. Teman satu tim menerima bola dengan meliukkan badannya ke arah teman di sebelah kanan.
5. Peserta tidak boleh memutar badan.
6. Hal ini dilakukan sampai bola berada di teman paling kiri.
7. Teman paling kiri kembali meliukkan badannya dan mengoper bola ke arah kanan menuju tempat semula.
8. Tim yang paling cepat akan menang.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 24: contoh permainan estafet bola.

## **PERMAINAN ESTAFET AIR**

### **A. Ketentuan Permainan**

1. Waktu Permainan : 10 Menit
2. Sifat Permainan : 4 Orang
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : 1 Ember Air, Gelas
5. Nilai Karakter : Kekompakan Dan Melatih Ketangkasan Anak

### **B. Mekanisme permainan :**

#### **Pelaksanaan**

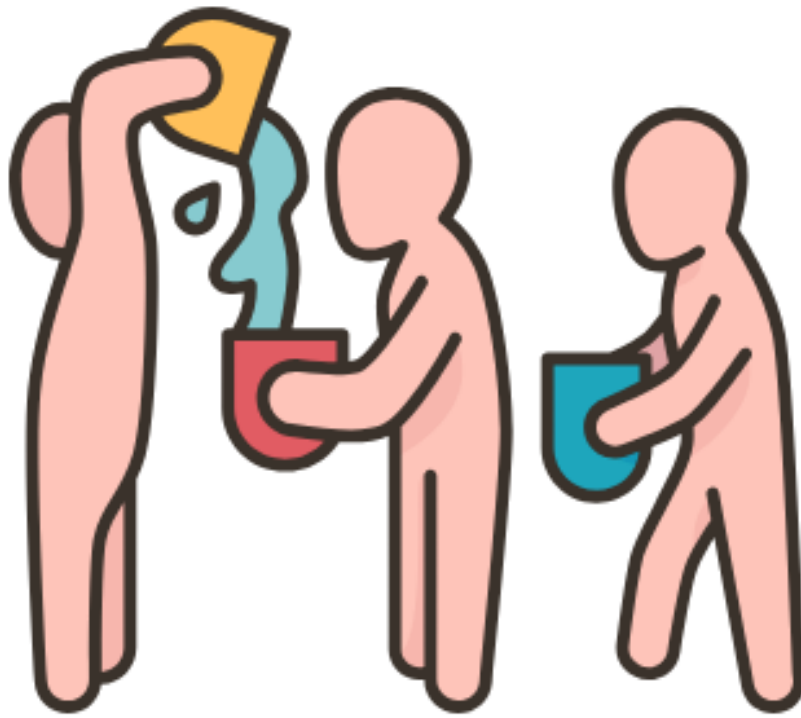
1. Peserta duduk dengan posisi berbanjar
2. Peserta paling depan bertugas mengambil air dan yang paling belakang menuangkannya ke dalam botol
3. Gelas yang berisi air diberikan secara estafet kepada rekanya yang dibelakang melalui atas kepala.

#### **Peraturan Permainan**

1. Lubang gelas anya boleh ditutup dengan jari tangan
2. Menggunakan batas waktu tertentu
3. Botol berisi air banyak dengan batas waktu yang ditentukan itulah pemenangnya
4. Dapat menggunakan lawan bermain dengan team lain.

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 25: contoh permainan estafet air.

## PERMAINAN LARI BALOK

### A. Ketentuan Permainan

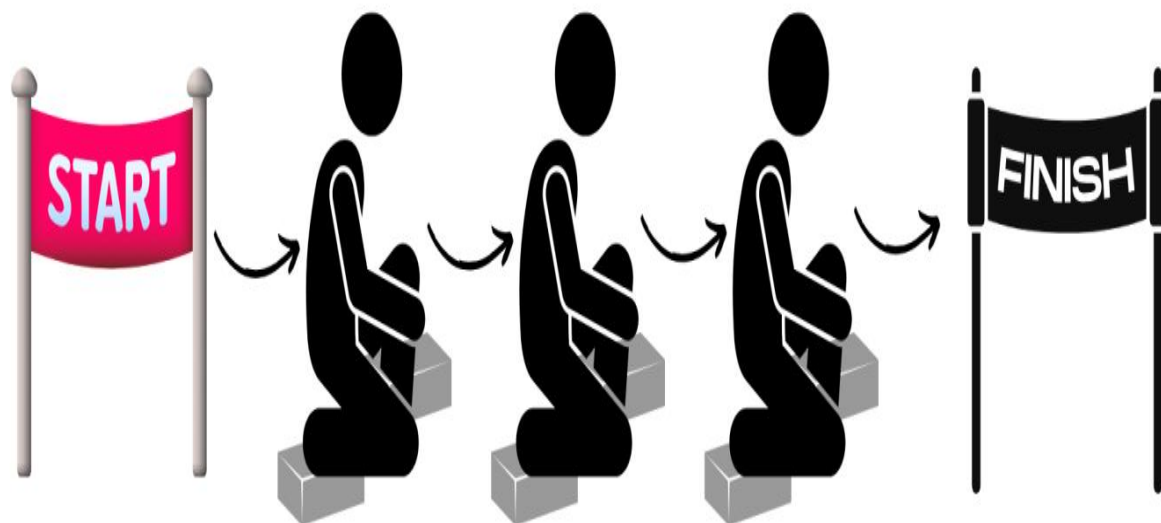
1. Waktu Permainan : 5 Menit
2. Sifat Permainan : 4 Orang
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : Balok
5. Nilai Karakter : Kekompakan Dan Melatih Ketangkasan Anak

### B. Mekanisme Permainan

1. Siswa berjajar rapi dan membentuk beberapa kelompok.
2. Tiap tiap kelompok masing masing berjumlah 4 orang.
3. Urutan pertama pada tiap kelompok berlari di atas balok.
4. Setiap melangkah, pemain harus memindahkan balok di belakangnya.
5. Langkah berikutnya, balok digunakan sebagai tumpuan kaki dan tangan. Kegiatan ini terus dilakukan hingga melewati garis akhir.
6. Para pemain menunggu di belakang garis start dan duduk jongkok di atas dua balok dengan kedua tangan menyentuh balok yang terletak di belakang dua balok yang diinjak.
7. Aba-aba dari guru lari balok adalah: “Bersedia! – Siap! – Ya!”. Selanjutnya adalah peserta lari sampai garis finish.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 26: contoh permainan estafet balok.

## PERMAINAN ESTAFET KELERENG

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 5 Menit
2. Sifat Permainan : 4 Orang
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : Sendok, Kelereng
5. Nilai Karakter : Kekompakan Dan Melatih Ketangkasan anak

### B. Mekanisme permainan :

1. Siapkan barang/bahan yang diperlukan seperti kelereng ,sendok.
2. Untuk pemain pertama, gigit gagang sendok,taruh kelereng di sendok.pastikan jangan sampai jatuh.
3. Berjalan sesuai dengan garis yg ditentukan.
4. Sebelum sampai finish pemain kedua sudah siap.
5. Ketika pemain pertama hampir digaris finish pemain kedua sudah menyiapkan sendok yang tidak ada kelerengnya.lalu pemain pertama segera memberi kelereng ke pemain kedua ingat jangan sampai jatuh atau dipegang.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 27: contoh permainan estafet kelereng.

## PERMAINAN ESTAFET KARDUS

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 4 Menit
2. Sifat Permainan : 4 Orang
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : Kardus
5. Nilai Karakter : Kekompakan Dan Melatih Ketangkasan anak

### B. Mekanisme permainan :

1. Peserta dibagi menjadi beberapa tim dengan jumlah anggota yang sama.
2. Setiap tim berbaris di belakang garis start.
3. Menentukan garis start dan garis finish. Jarak antara garis start dan finish bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan ruang yang tersedia.
4. Setiap tim diberi satu kardus yang ditempatkan di garis start.
5. Pada aba-aba “mulai”, peserta pertama dari setiap tim masuk ke dalam kardus.
6. Bergerak ke Depan: Peserta pertama harus menggerakkan kardus tersebut ke depan menuju garis finish dengan cara berjalan atau melompat di dalam kardus.
7. Setelah mencapai titik tertentu (misalnya setengah jalan), peserta pertama keluar dari kardus dan peserta berikutnya masuk ke dalam kardus untuk melanjutkan perjalanan.
8. Proses ini diulangi sampai semua anggota tim telah berpartisipasi.
9. Tim yang pertama kali mencapai garis finish dengan semua anggota tim yang berpartisipasi dianggap sebagai pemenang.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 28: contoh permainan estafet kardus.

## PERMAINAN ESTAFET KARET

### A. Ketentuan Permainan

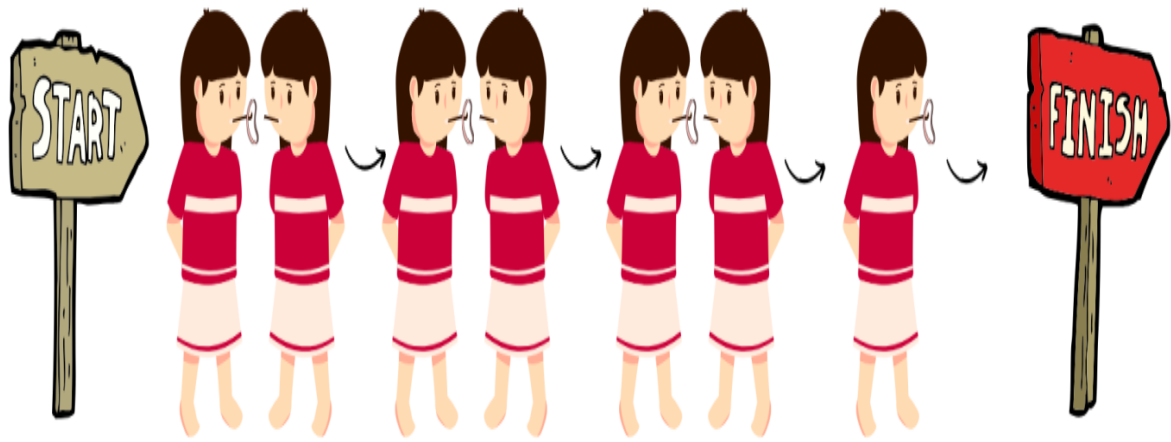
1. Waktu Permainan : 5 Menit
2. Sifat Permainan : 4 Orang
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : Karet Gelang, Sedotan
5. Nilai Karakter : Kekompakan Dan Melatih Ketangkasan anak.

### B. Mekanisme permainan :

1. Lomba diikuti oleh perwakilan 3 orang masing-masing tim.
2. Satu putaran perlombaan dilakukan dalam waktu 5 menit.
3. Setiap peserta harus membawa karet dengan sedotan dan berjalan ke arah temannya secara estafet.
4. Karet yang dibawa harus satu persatu.
5. Bagi peserta yang dapat membawa karet dengan jumlah 5 terlebih dahulu maka berhak lolos ke babak berikutnya.
6. Dalam satu putaran diambil 2 pemenang untuk masuk ke babak semifinal.
7. Bagi peserta yang berlaku curang tidak dikenakan diskualifikasi tapi peserta tersebut harus mengulang dari awal kembali.
8. Permainan dimulai dengan aba-aba dari panitia atau guru.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 29: contoh permainan estafet karet.

## PERMAINAN SAMBUNG KATA

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 10 Menit
2. Sifat Permainan : 10 Orang
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : Kursi atau Karpet
5. Nilai Karakter : Kekompakan Dan Melatih Ketangkasan anak

### B. Mekanisme permainan :

1. Meminta peserta didik membentuk sebuah lingkaran.
2. Peserta didik hanya boleh menyebutkan satu kata yang nantinya akan dilanjutkan oleh teman sebelahnya.
3. Guru memulai permainan dengan memberikan satu kata lalu menunjuk peserta untuk meneruskannya.
4. Saat anak didik mengatakan kata yang “tidak nyambung” maka dia gugur.
5. Anak didik tidak boleh menjawab lebih dari 2 detik.
6. Anak didik yang gugur harus keluar dari lingkaran.
7. Game ini terus berjalan melingkar hingga tersisa 1 orang sebagai pemenang.

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 30; contoh permainan sambung kata.

## BOTOL RHYTHM

### A. Ketentuan Permainan

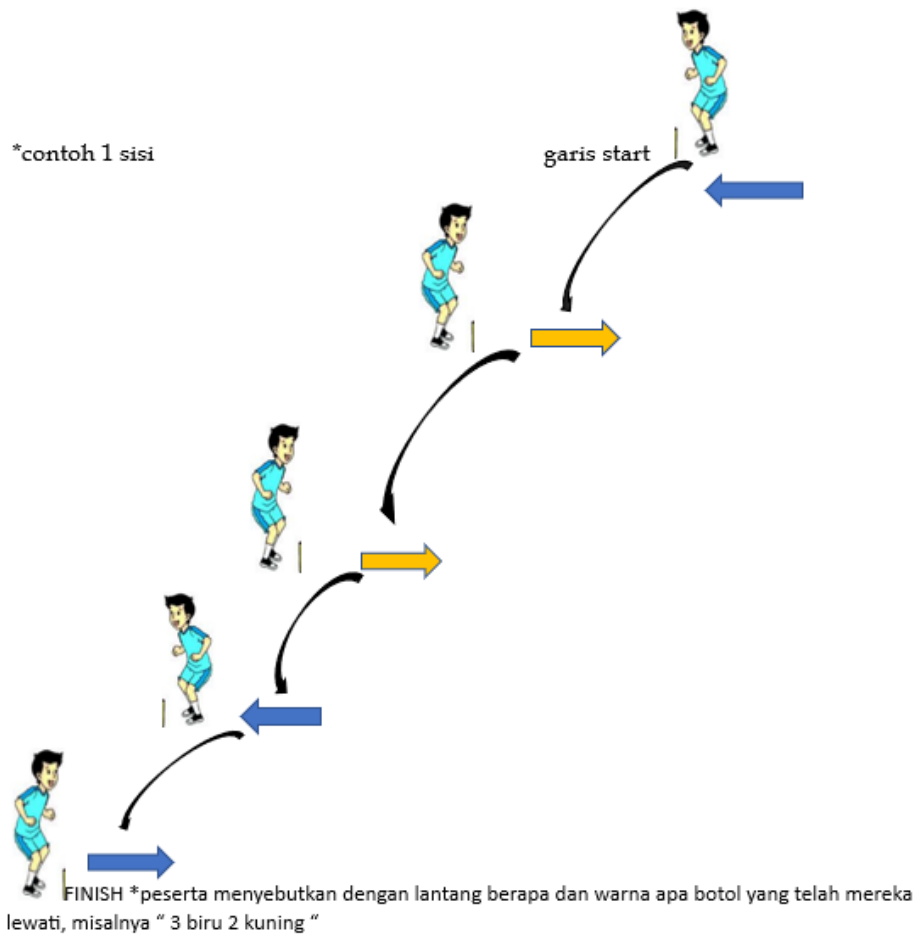
1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : Kelompok
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka / ruang kelas
4. Bahan-Bahan : Botol Bekas Berwarna
5. Nilai Karakter : Kelompok

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu beberapa botol bekas yang sudah dicat sebelumnya sebagai patokan arah. Lalu tentukan arah botol secara random
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak Estafet: Setiap peserta akan mulai dari garis start, lalu mereka harus lompat sesuai dengan arah botol yang telah ditentukan menuju garis finish
4. Tugas Tambahan: setelah sampai garis finish peserta harus menyebutkan warna apa dan jumlah dari masing masing warna yang telah mereka lewati.
5. Waktu Tercepat Menang!: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dan kembali ke garis start dan berkumpul dengan kelompoknya dalam waktu tercepat adalah pemenangnya!
6. Permainan ini mengajarkan untuk mengandalkan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tantangan tanpa bantuan orang lain. Mereka akan belajar memotivasi diri sendiri untuk berlari cepat dan melakukan gerakan tambahan dengan semangat!
7. Permainan ini dapat melatih siswa untuk mengenal warna dan juga mengembangkan daya ingat

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 31: contoh permainan botol rhythm.

1. Peserta sebelah kanan berdiri di belakang botol sebelah kiri, sedangkan peserta sebelah kiri berdiri di belakang botol sebelah kanan
2. Peserta mengikuti irama lagu dengan bertepuk tangan sebagai aba aba
3. Peserta mulai melompat ketika lagu berhenti, peserta melompat sesuai dengan arah botol (tutup botol menjadi patokan arah)
4. Setelah sampai garis finish peserta menyebutkan berapa dan warna apa botol yang telah mereka lewati
5. Peserta kembali dari finish ke garis start mengikuti arah botol dengan posisi badan tetap menghadap garis finish

## PERMAINAN HOMPIMPA AKU DAPAT BOLA

### A. Ketentuan Permainan

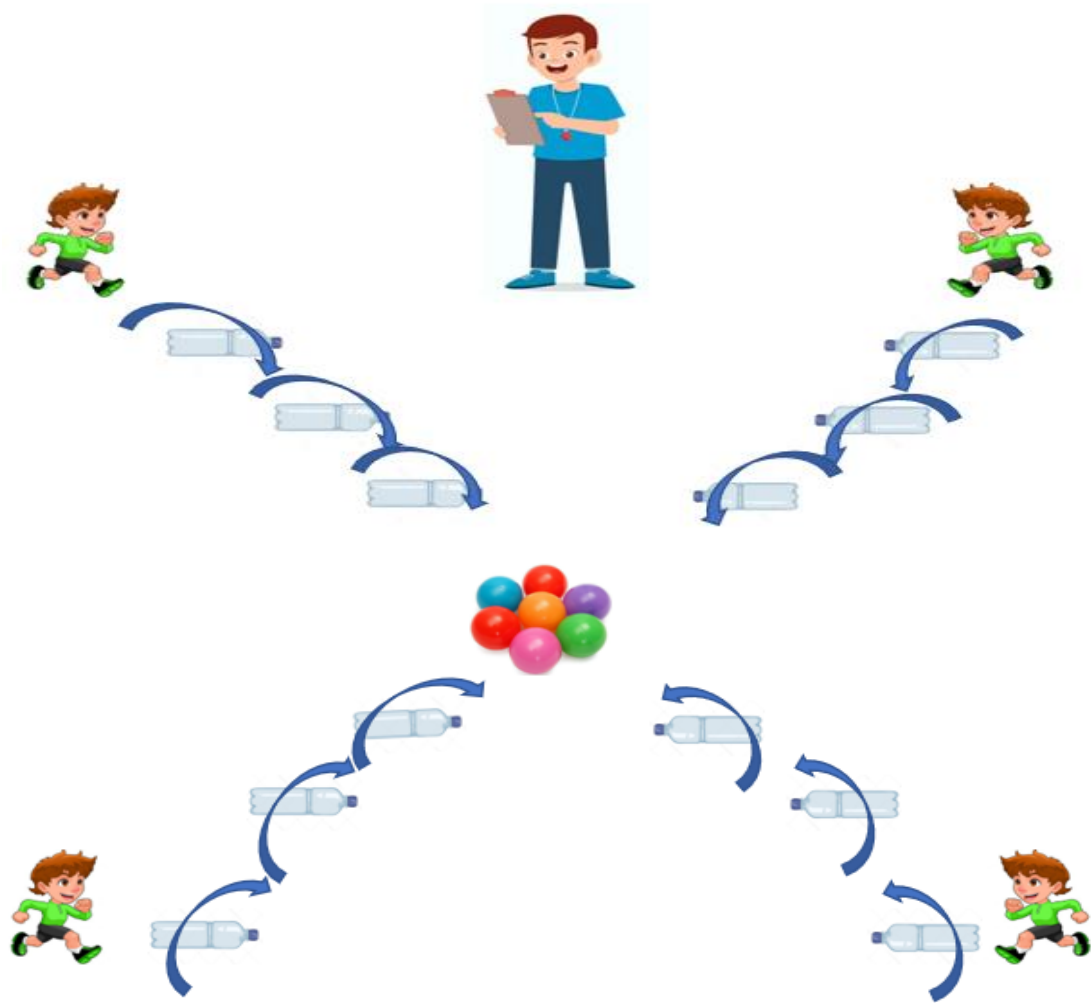
1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : mandiri
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka atau ruang kelas
4. Bahan-Bahan : botol berwarna dan bola
5. Nilai Karakter : mandiri

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan Pertama-tama, buat botol menjadi garis menyilang, siapkan wadah berisi bola berwarna warni pada tengah garis silang
2. Permainan ini dapat dipergunakan dengan maksimal 5 anak
3. Start dan Finish Line: arahkan anak agar berdiri di masing masing titik ujung persilangan botol
4. Pengaturan Rute: Setelah itu, tentukan rute atau lintasan yang harus dilewati oleh tiap individu
5. Sebelum memberi aba aba mulai, guru akan memberi perintah untuk mengambil bola dengan warna tertentu
6. Ketika guru memberi aba aba mulai setiap anak yang berdiri di ujung silang harus melewati barisan botol yang telah ditata menyilang dengan melompat
7. Saat sampai di tengah dari garis silang, anak akan mengambil bola dengan warna yang telah di tentukan oleh guru di awal permainan
8. Setelah mengambil bola setiap anak membalikkan badan dan melewati barisan botol yang telah ditata menyilang dengan melompat kembali ke tempat yang awal
9. Waktu Tercepat Menang!: anak yang berhasil mengambil bola sesuai dengan perintah guru di awal, dialah pemenangnya

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 32: contoh permainan hompimpa aku dapat bola.

## PERMAINAN REBUT BOLA

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : mandiri
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka atau ruang kelas
4. Bahan-Bahan : botol berwarna dan bola
5. Nilai Karakter : mandiri

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan: Pertama-tama, buat botol menjadi garis menyilang, siapkan wadah berisi bola berwarna warni pada tengah garis silang
2. Start dan Finish Line: arahkan anak agar berdiri di masing masing titik ujung persilangan botol
3. Pengaturan Rute: Setelah itu, tentukan rute atau lintasan yang harus dilewati oleh tiap individu
4. Sebelum memberi aba aba mulai, guru akan memberi perintah untuk mengambil bola dengan warna tertentu
5. Ketika guru memberi aba aba mulai setiap anak yang berdiri di ujung silang harus melewati barisan botol yang telah ditata menyilang dengan jalan zigzag
6. Saat sampai di tengah dari garis silang, anak berhenti dan akan mengambil bola dengan warna yang telah di tentukan oleh guru di awal permainan
7. Waktu Tercepat Menang!: anak yang berhasil mengambil bola sesuai dengan perintah guru di awal, dialah pemenangnya

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 33: contoh permainan rebut bola.

## PERMAINAN LEMPAR BOTOL

### A. Ketentuan Permainan

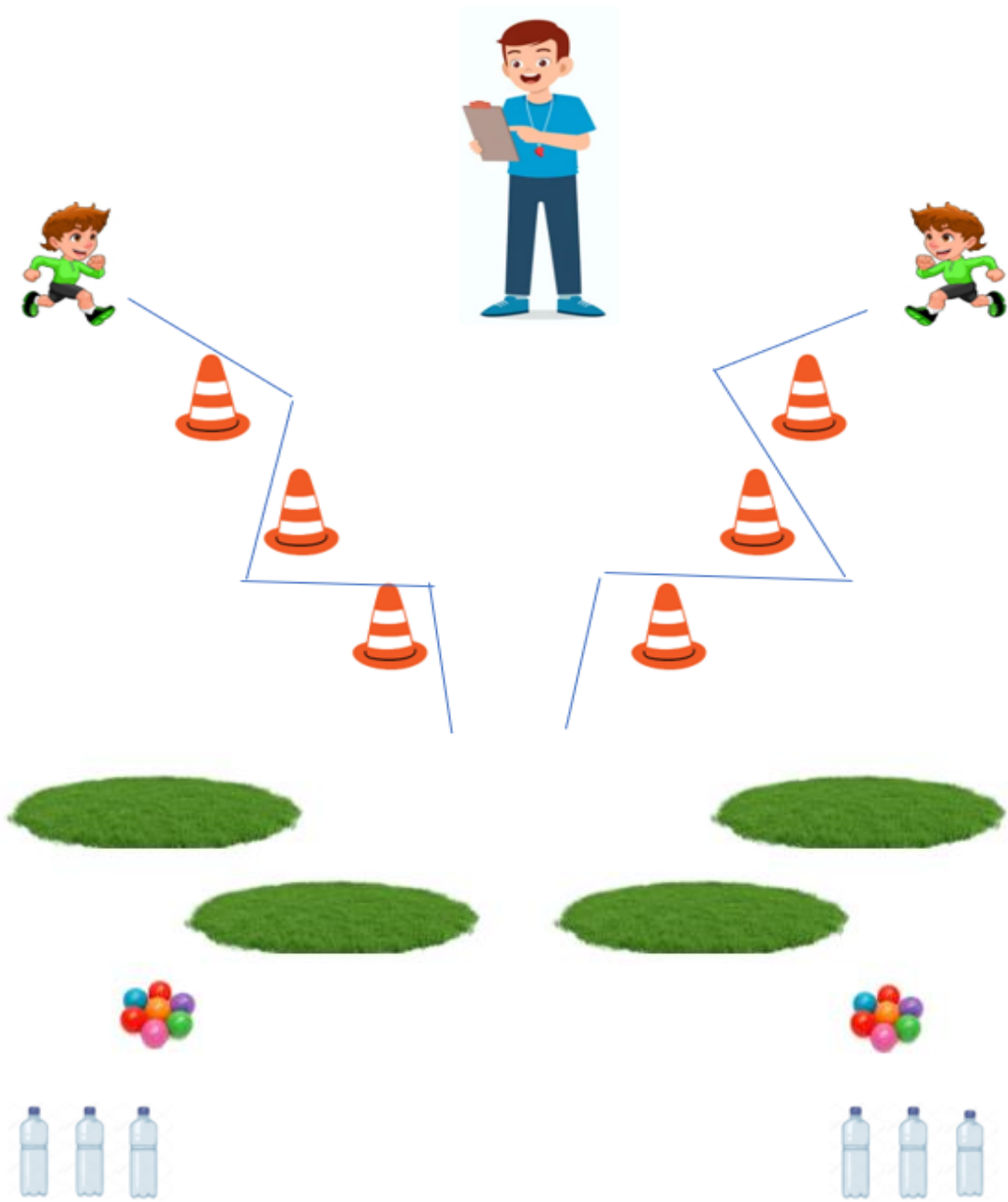
1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : mandiri
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka atau ruang kelas
4. Bahan-Bahan : botol berwarna dan bola
5. Nilai Karakter : mandiri

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan: Pertama-tama, buat cone menjadi garis miring membentuk sisi segitiga, siapkan masing masing 3 pijakan untuk melompat di masing masing bagian seperti pada gambar contoh dibawah, siapkan masing masing 3 botol untuk dilempar bola pada masing masing baris
2. Start dan Finish Line: arahkan anak agar berdiri di sebelah cone
3. Ketika guru memberi aba aba mulai setiap anak yang berdiri di masing masing cone sebelah kiri dan kanan harus melewati barisan cone yang telah ditata sedemikian rupa dengan jalan atau lari zig zag
4. Saat sampai di ujung cone terakhir, anak harus melompat di pijakan yang telah disiapkan
5. Pijakan terakhir, anak harus melempar bola hingga botol terjatuh, dengan syarat tidak boleh keluar dari pijakan yang telah disiapkan. Hanya boleh keluar untuk mengambil bola untuk menjatuhkan botol
6. Setelah berhasil menjatuhkan semua botol, anak kembali ke garis start dengan melompat dan zig zag melewati rintangan yang ada.
7. Waktu Tercepat Menang!: anak yang berhasil kembali terlebih dahulu adalah pemenangnya

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 34: contoh permainan lempar botol.

## PERMAINAN TUTUP BOTOL

### A. Ketentuan Permainan

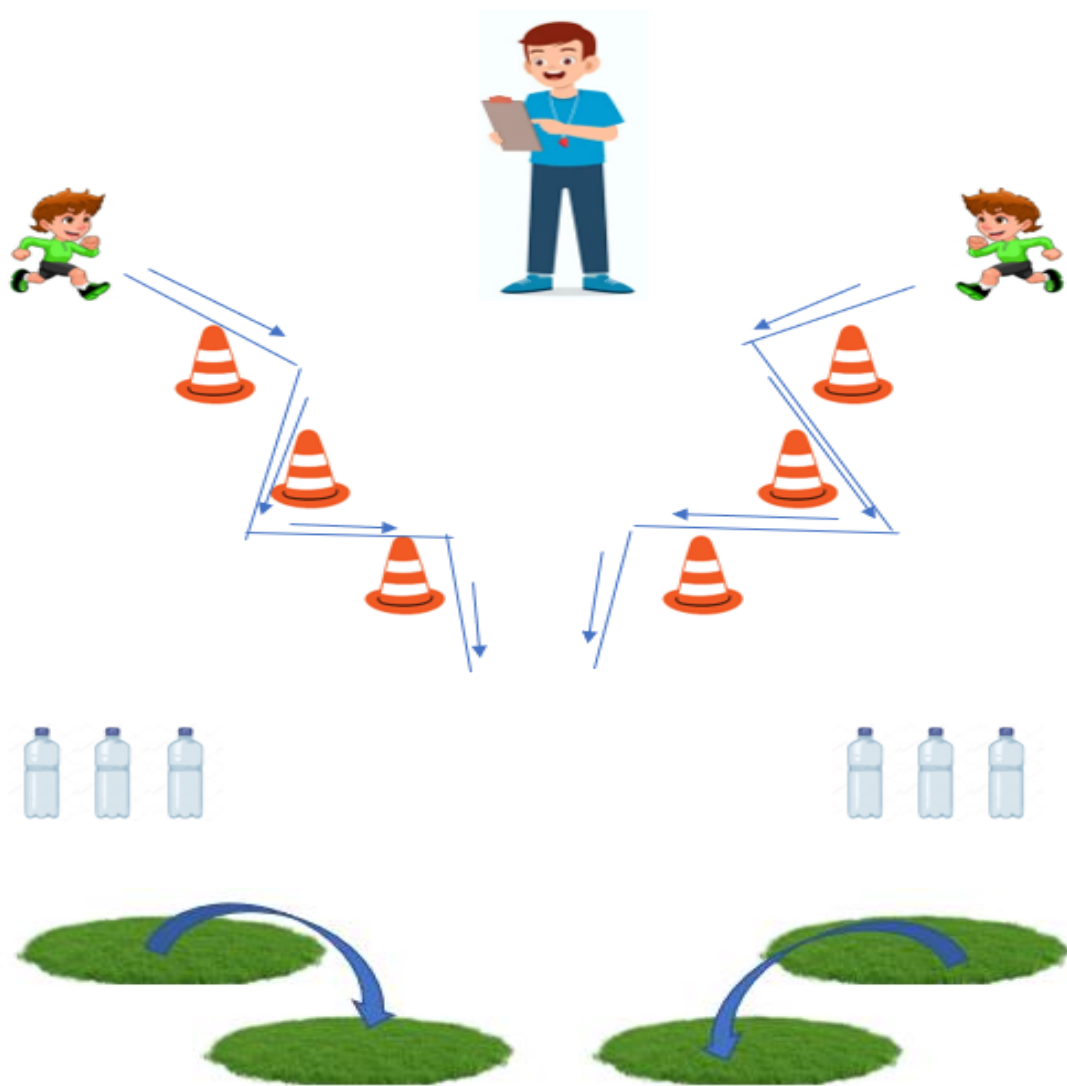
1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : mandiri
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka atau ruang kelas
4. Bahan-Bahan : botol, cone, pijakan
5. Nilai Karakter : mandiri

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan: Pertama-tama, buat cone menjadi garis miring membentuk sisi segitiga, siapkan masing masing 3 pijakan untuk melompat di masing masing bagian seperti pada gambar contoh dibawah, siapkan masing masing 3 botol untuk dilempar bola pada masing masing baris
2. Start dan Finish Line: arahkan anak agar berdiri di sebelah cone
3. Ketika guru memberi aba aba mulai setiap anak yang berdiri di masing masing cone sebelah kiri dan kanan harus melewati barisan cone yang telah ditata sedemikian rupa dengan jalan atau lari zig zag
4. Saat sampai di ujung cone terakhir, anak harus membuka masing masing 3 tutup botol yang telah disiapkan
5. Setelah berhasil membuka 3 tutup botol anak melanjutkan melompat secara berurutan ke pijakan yang telah disiapkan
6. Waktu Tercepat Menang!: anak yang berhasil melompat sampai ke pijakan terakhir adalah pemenangnya

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 35: contoh permainan tutup botol.

## PERMAINAN SUSUN BALOK

### A. Ketentuan Permainan

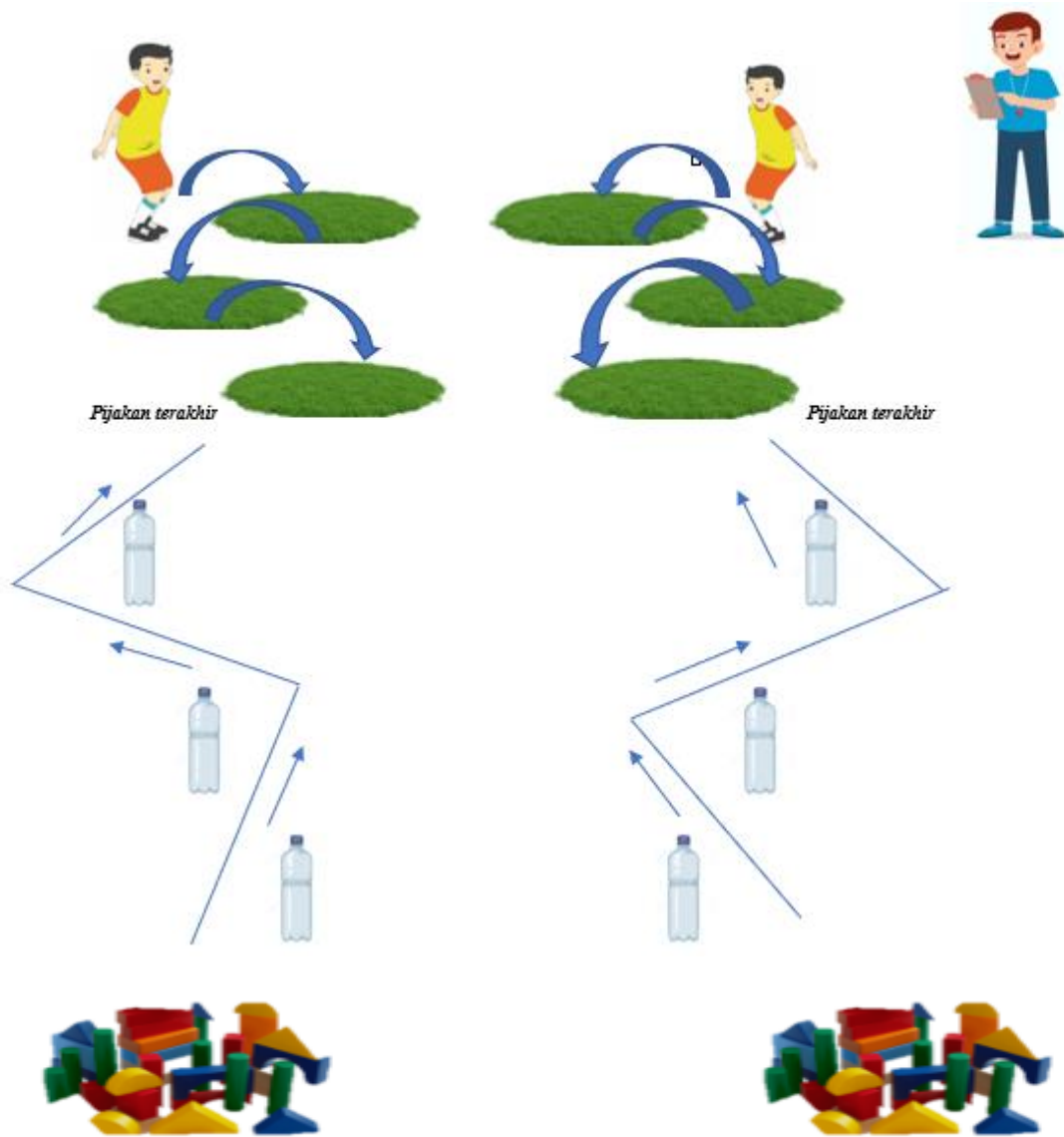
1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : mandiri
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka atau ruang kelas
4. Bahan-Bahan : botol, cone, pijakan
5. Nilai Karakter : mandiri

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Pembagian Tim: Pertama-tama, pijakan menjadi garis zig zag di kiri dan kanan, siapkan masing masing 3 botol dengan tutup terbuka untuk yang nantinya akan ditutup oleh anak saat game dimulai, siapkan juga balok untuk disusun setelah rintangan menutup botol
2. Start dan Finish Line: arahkan anak agar berdiri di sebelah masing masing pijakan
3. Ketika guru memberi aba aba mulai setiap anak yang berdiri di masing masing pijakan sebelah kiri dan kanan harus melewati pijakan yang disusun sedemikian rupa dengan cara melompat
4. Saat sampai di pijakan terakhir, anak harus menutup 3 tutup botol yang sudah dibuka
5. Setelah berhasil menutup 3 tutup botol anak melanjutkan menyusun balok dengan bebas
6. Waktu Tercepat Menang!: Selesai menyusun balok, anak kembali ke garis start dengan zig zag melewati botol dan melompat di pijakan yang ada, anak yang sampai di garis start awal mula adalah pemenangnya

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 36: contoh permainan susun balok.

## PERMAINAN BOLA TEMBAK

### A. Ketentuan Permainan

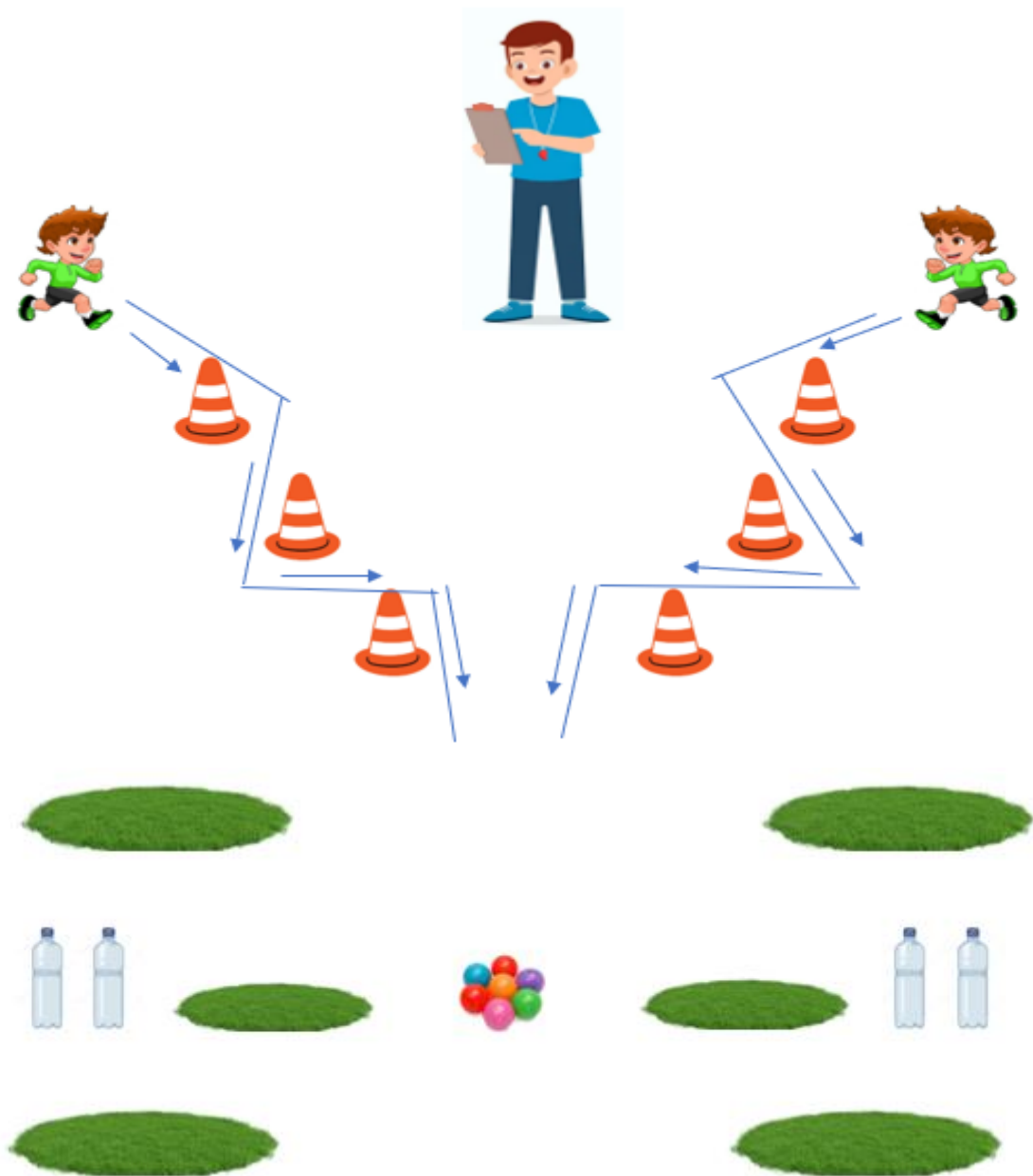
1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : mandiri
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka atau ruang kelas
4. Bahan-Bahan : botol, cone, pijakan, bola
5. Nilai Karakter : mandiri

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Pembagian Tim: Pertama-tama, buat cone menjadi garis miring membentuk sisi segitiga, siapkan masing masing 3 pijakan untuk melompat di masing masing bagian seperti pada gambar contoh dibawah, siapkan masing masing 3 botol untuk dilempar bola pada masing masing baris
2. Start dan Finish Line: arahkan anak agar berdiri di sebelah cone
3. Ketika guru memberi aba aba mulai setiap anak yang berdiri di masing masing cone sebelah kiri dan kanan harus melewati barisan cone yang telah ditata sedemikian rupa dengan jalan atau lari zig zag
4. Saat sampai di ujung cone terakhir, anak harus melompat ke pijakan yang telah disiapkan
5. Anak diperbolehkan mengambil bola yang ada di tengah dengan syarat tidak boleh keluar dari pijakan
6. Setelah mengambil bola masing masing anak harus menjatuhkan 2 botol teman di hadapannya
7. Anak diperbolehkan berpindah posisi dari pijakan 1 ke pijakan lain miliknya untuk melindungi botol agar tidak jatuh sambil berusaha menjatuhkan botol teman di hadapannya
8. Waktu Tercepat Menang!: anak yang berhasil menjatuhkan semua botol milik temannya adalah pemenangnya

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 37: contoh permainan bola tembak.

## PERMAINAN LENGKAPI AKU

### A. Ketentuan Permainan

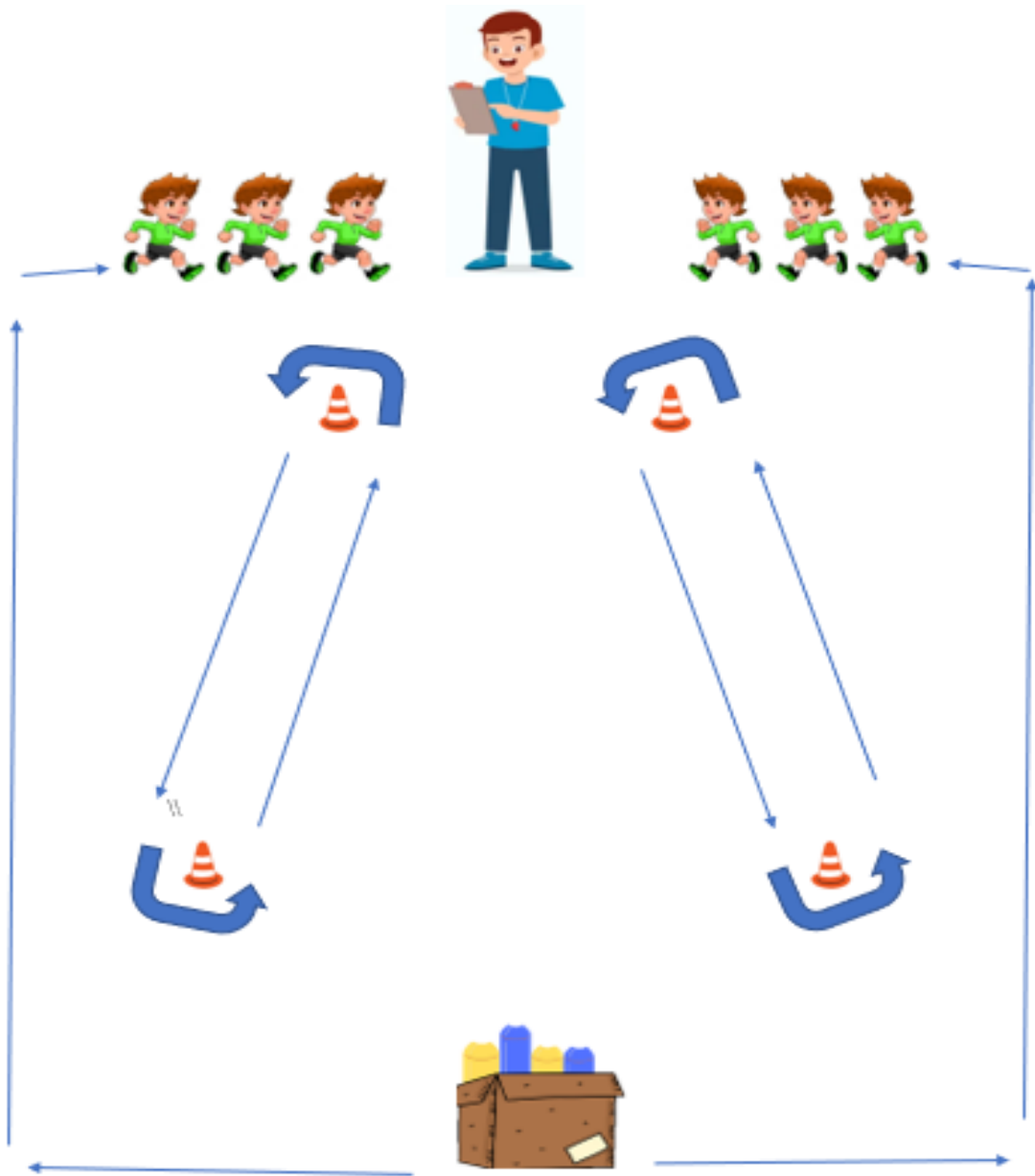
1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : kelompok
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka atau ruang kelas
4. Bahan-Bahan : botol, cone
5. Nilai Karakter : gotong royong

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Pembagian Tim: Pertama-tama, siapkan kardus atau box yang berisi botol dan tutup botol yang sudah dibuka, letakkan 2 cone di masing masing sisi kanan dan kiri, atur jarak cone sebelah kardus tadi dengan cone start anak memulai permainan, membagi anak menjadi 2 kelompok yang sama rata, tiap kelompok baris dan saling berhadapan seperti pada gambar contoh
2. Start dan Finish Line: arahkan anak agar berdiri di sebelah cone garis start
3. Sebelum mulai guru akan memberikan perintah untuk mengambil botol berjumlah berapa dan warna apa, tiap anak hanya diperbolehkan mengambil 1 item antara botol atau tutup botol ( yang penting di akhir permainan harus ada botol yang sesuai diminta oleh guru )
4. Ketika guru mengatakan mulai anak dengan urutan pertama dari setiap kelompok harus melakukan suit gunting batu kertas, siapa yang menang dalam suit boleh memulai lebih dahulu
5. Pemenang suit lari dari cone garis start menuju cone sebelah kardus yang disiapkan sebelumnya. Anak boleh mengambil 1 item botol atau tutup botol jika sudah berlari sebanyak dua kali dari cone 1 ke cone sebelah kardus, ketika sudah mengambil 1 item anak kembali ke barisan paling belakang kelompoknya
6. Ketika anak pertama sedang melakukan misi, 2 barisan di garis start tetap melanjutkan suit gunting batu kertas dengan diawasi oleh guru pendamping, pemenang suit boleh langsung melaksanakan misi, begitu seterusnya hingga perintah berapa botol dan warna botol terselesaikan.
7. Waktu Tercepat Menang!: kelompok yang terlebih dahulu berhasil mengumpulkan botol dan tutup botol sesuai perintah

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 38: contoh permainan lingkapi aku.

## PERMAINAN NINJA TAKESHI

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : mandiri
3. Tempat Bermaian : Lapangan Terbuka atau ruang kelas
4. Bahan-Bahan : botol, cone
5. Nilai Karakter : mandiri

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Pembagian Tim: Pertama-tama, siapkan 2 kursi di masing masing baris, lalu 2 cone di masing masing baris setelah kursi juga botol yang jumlahnya sama untuk masing masing baris
2. Start dan Finish Line: arahkan anak agar berdiri di belakang kursi sebagai garis start
3. Sebelum mulai guru akan memberikan perintah untuk mengambil bola dengan warna tertentu
4. Ketika guru mengatakan mulai anak berlari ke bangku pertama dan melewati dengan cara naik lalu turun untuk mengambil bola yang sudah ditentukan warnanya. Anak kembali melewati kursi dengan cara yang sama
5. Setelah melewati kursi anak harus melewati cone dengan cara zigzag
6. di tantangan selanjutnya anak harus melewati cone dengan zigzag. Setelah melakukan zig zag anak harus menutup botol yang awalnya terbuka, terdapat 4 botol yang harus ditutup hingga sampai garis finish. Selama perjalanan menuju finish menutup tutup botol, bola tidak boleh jatuh ke lantai, bagaimanapun caranya
7. anak yang kembali ke garis finish tanpa melanggar aturan adalah pemenangnya

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



## **ESTAFET BOLA**

### **A. Ketentuan Permainan**

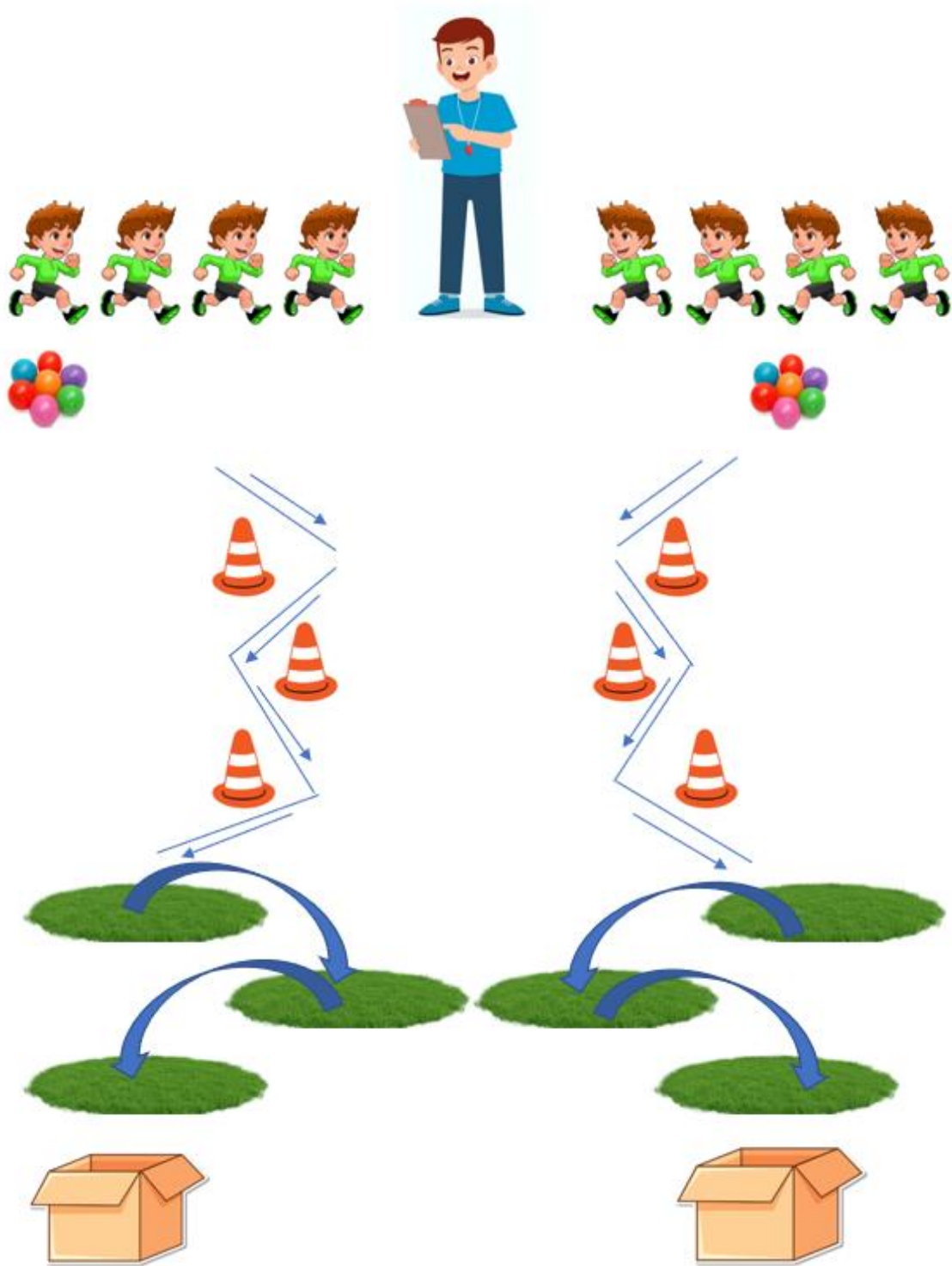
1. Waktu Permainan : 30 Menit
2. Sifat Permainan : kelompok
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka atau ruang kelas
4. Bahan-Bahan : cone, bola, pijakan kaki
5. Nilai Karakter : kelompok

### **B. Mekanisme Permainan**

1. Setiap anak dibagi menjadi kelompok
2. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 anak
3. Anak membentuk kereta keretaan dengan berbaris dan memegang pundak temannya
4. Lalu setiap anak mengambil bola dan dibawa melewati rintangan yang ada untuk dikumpulkan di setiap keranjang yang sudah disediakan
5. Dan untuk rute anak dapat berjalan biasa, berjalan zig zag, melompat
6. Kelompok yang pertama menghabiskan bolanya maka kelompok itulah pemenangnya

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 40: contoh permainan estafet bola.

## **PERMAINAN KINESTETIK MENJEPIT HOOLAAHOOP**

### **A. Ketentuan Permainan**

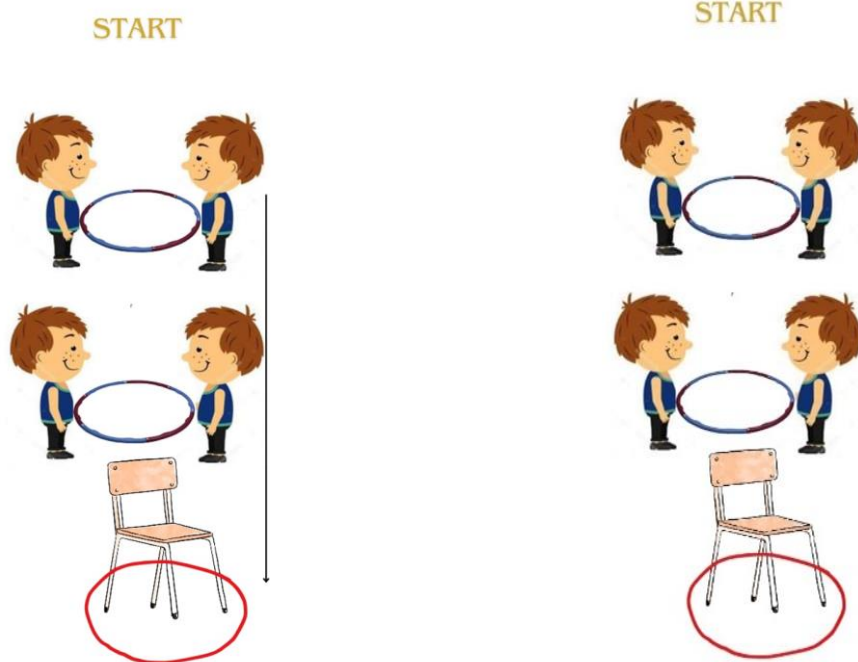
1. Waktu Permainan : 10 Menit
2. Sifat Permainan : kelompok
3. Tempat Bermain : ruang kelas
4. Bahan-Bahan : hoolahoop
5. Nilai Karakter : kelompok

### **B. Mekanisme Permainan**

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu hoolahoop
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari garis start dengan satu hula hoop di perut mereka , terus mereka harus berjalan menuju garis finish sambil tetap mengapit hoolahoop nya.
4. Tugas Tambahan: Nah, supaya lebih menantang, tambah tugas tambahan pada akhir garis finish yaitu memasukkan hoolahoop pada sandaran kursi tanpa bantuan tangan
5. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dengan memasukkan hoolahoop pada sandaran kursi dalam waktu tercepat adalah pemenangnya
6. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan kelompok dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi anggota kelompok untuk menjaga keseimbangan dan berjalan dengan cepat untuk memasukkan hoolahoop nya kedalam sandaran kursi dengan semangat!

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 41: contoh permainan hoolahoop.

## PERMAINAN MELOMPAT MENGAMBIL BOLA

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : Perorangan
3. Tempat Bermain : Lapangan Terbuka
4. Bahan-Bahan : hoolahoop, balok, botol
5. Nilai Karakter : individu

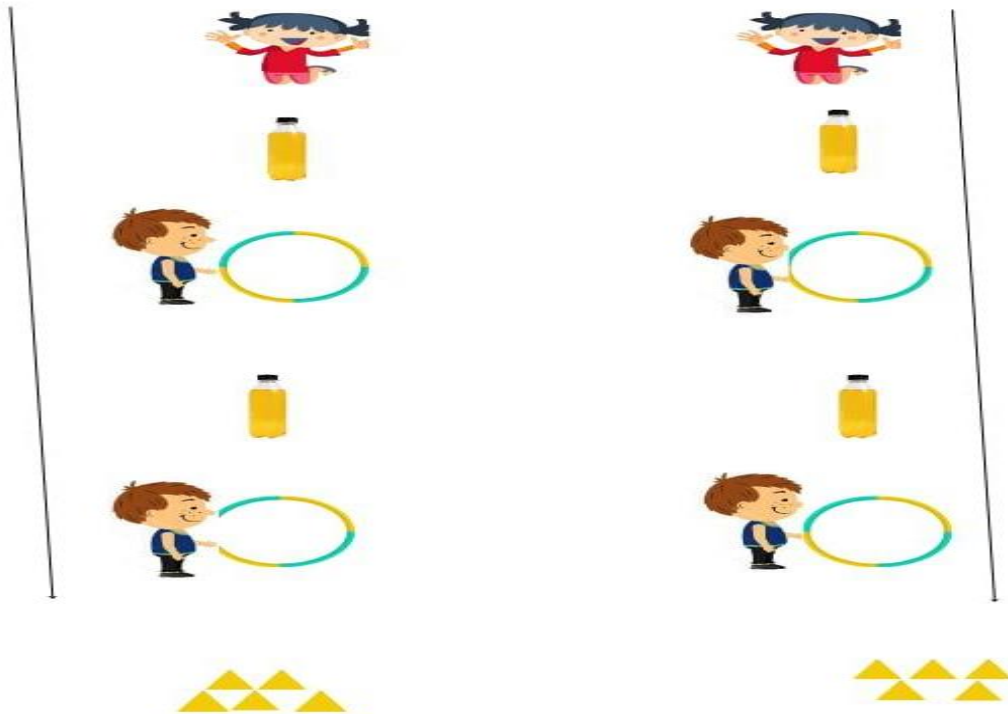
**B. Mekanisme Permainan**

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu hoolahoop, botol, dan beberapa balok
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari garis start, kemudian jika di depannya terdapat botol maka dia harus loncat dan kemudian jika di depannya terdapat hoolahoop maka dia akan masuk pada hoolahoop tersebut
4. Tugas Tambahan: Nah, supaya lebih menantang, tambah tugas tambahan pada akhir garis finish yaitu mengambil balok atas arahan guru dan jangan sampai jatuh dari tangannya
5. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dengan mengambil balok dalam waktu tercepat adalah pemenangnya
6. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan individu dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi terhadap diri sendiri untuk menjaga konsentrasi dan berjalan dengan cepat untuk membawa balok dengan semangat.

**C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri

*Start*



*Finish*

Gambar 42: contoh permainan melompat mengambil bola.

## PERMAINAN MENJEPIT BALON DENGAN JALAN ZIG ZAG

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : kelompok
3. Tempat Permainan : ruang kelas
4. Bahan-Bahan : balon, ember, botol
5. Nilai Karakter : kelompok

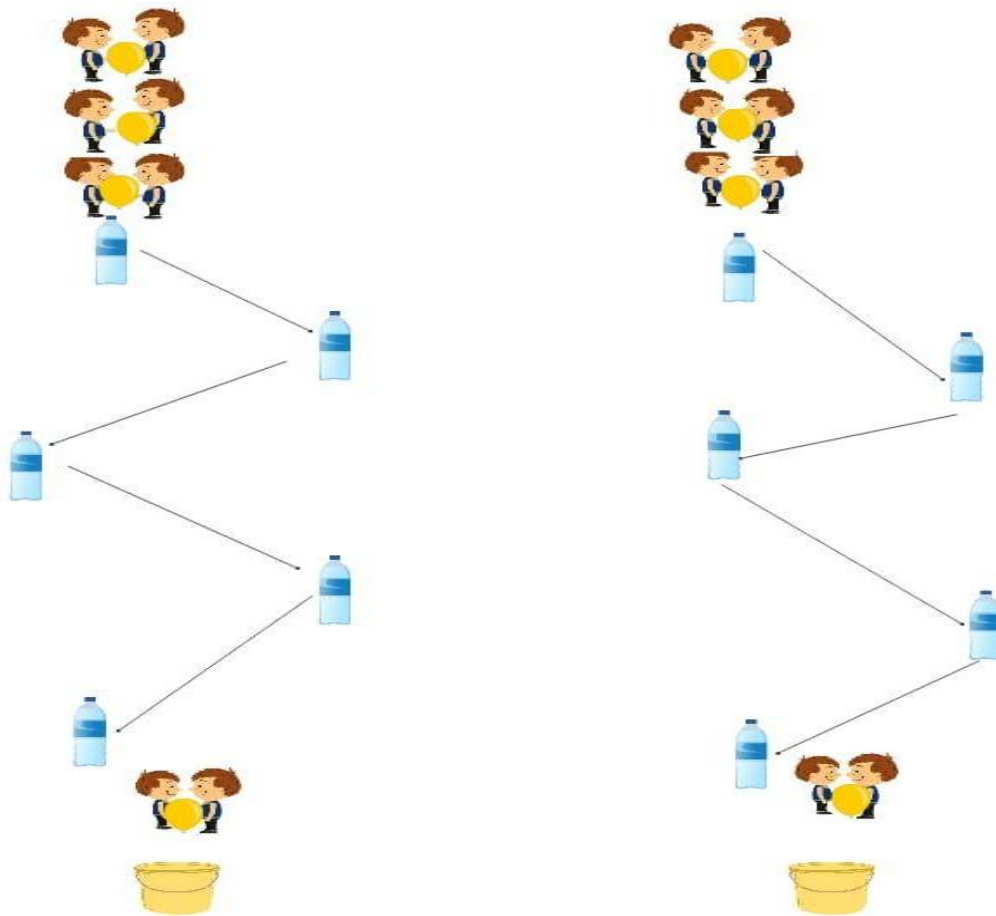
### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu balon, botol, dan ember
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari garis start, kemudian berjalan dengan zigzag dengan menggapit balon di perut mereka dan tidak boleh dibantu dengan menggunakan tangan
4. Tugas Tambahan: Nah, supaya lebih menantang, tambah tugas tambahan pada akhir garis finish yaitu memasukkan balon pada ember tanpa bantuan tangan
5. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dengan memasukkan balon tercepat adalah pemenangnya
6. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan kelompok dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi terhadap kelompok untuk menjaga keseimbangan dan berjalan dengan cepat untuk memasukkan balon dengan semangat!

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial

START



FINISH

Gambar 43: menjepit balon dengan jalan zig zag.

## PERMAINAN BERJALAN DI LINGKARAN HOOLAHOOP

### A. Ketentuan Permainan

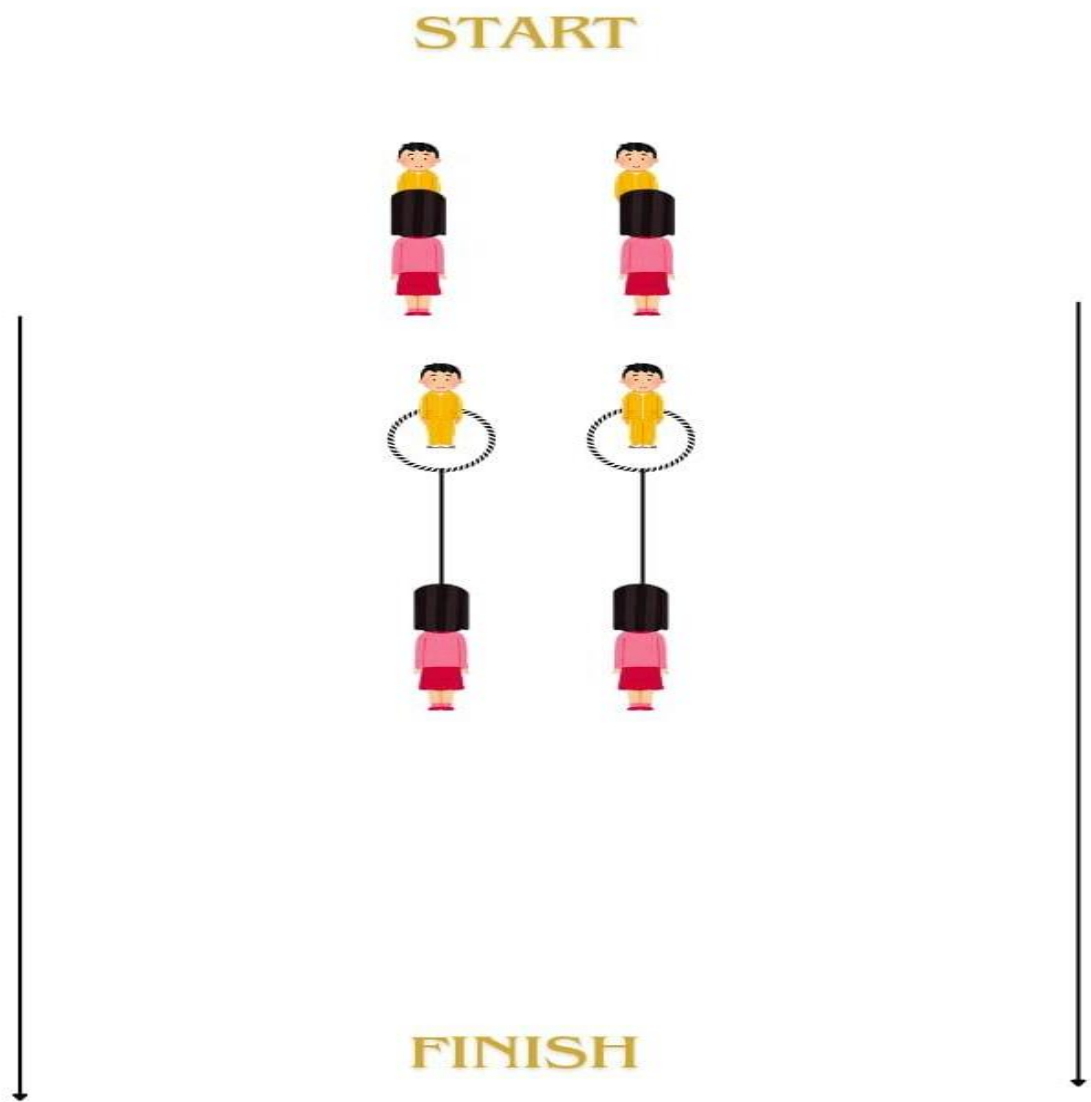
1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : kelompok
3. Tempat Bermain : ruang kelas
4. Bahan-Bahan : hoolahoop, tali
5. Nilai Karakter : kelompok

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu hula hoop dan tali.
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari garis start, satu orang berada dalam hoolahoop dan satu orang lagi memegang tali untuk menarik hoolahoop
4. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dengan menarik teman menggunakan tali yang diikat di hula hoop berjalan dengan cepat tanpa keluar dari hoolahoop atau menyentuh yang tercepat adalah pemenangnya
5. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan kelompok dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi terhadap kelompok untuk menjaga konsentrasi dan berjalan dengan cepat tanpa harus menyentuh hoolahoop ataupun keluar dari hoolahoop nya dengan semangat!

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial



Gambar 44: contoh permainan berjalan di lingkaran hoolahoop.

## PERMAINAN MELOMPAT DAN MEMASUKAN HOOLAHOOOP

### A. Ketentuan Permainan

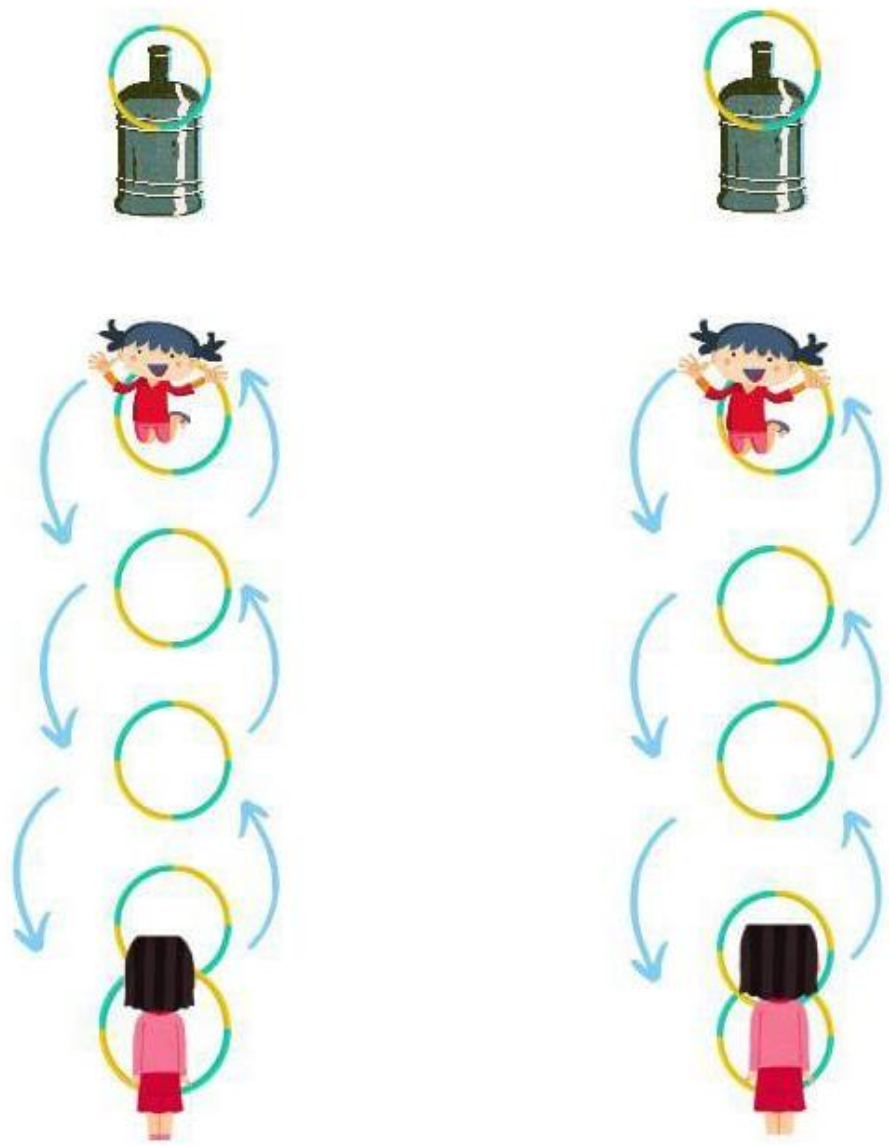
1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : Individu
3. Tempat Bermain : ruang kelas
4. Bahan-Bahan : hoolahoop, gallon
5. Nilai Karakter : Individu

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu hula hoop dan galon
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari garis start, kemudian melompat di setiap hoolahoop jika sampai pada hoolahoop yang paling akhir maka hoolahoop tersebut diambil lalu berbalik badan kemudian melompat lagi pada setiap hoolahoop sampai berada di depan galon maka hula hoop yang dibawa itu dimasukkan ke dalam galon tahapan tersebut itu dilakukan sampai semua hoolahoop berada di dalam galon
4. Tugas Tambahan: Nah, supaya lebih menantang, tambah tugas tambahan pada akhir yaitu memasukan hoolahoop pada galon dengan melompat tanpa harus keluar ataupun bergeser dari hoolahoop
5. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dengan memasukkan hoolahoop terbanyak dan tercepat adalah pemenangnya
6. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan kelompok dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi terhadap diri sendiri untuk menjaga konsentrasi dan berjalan dengan cepat tanpa harus menyentuh hoolahoop ataupun keluar dari hoolahoop nya dengan semangat

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 45: melompat dan memasukkan hoolahoop.

## **PERMAINAN MEMASUKAN BOLA DENGAN MELOMPAT SEPERTI BERMAIN ENKLEK**

### **A. Ketentuan Permainan**

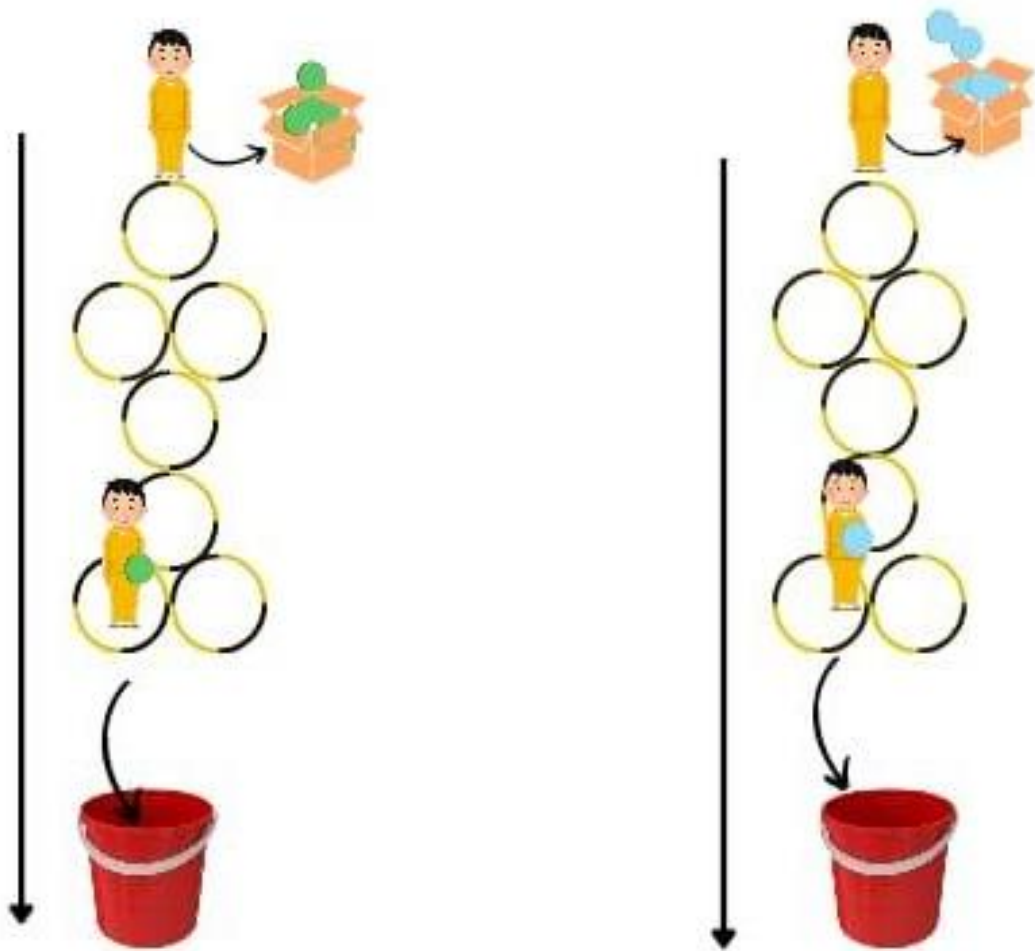
1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : Individu
3. Tempat Permainan : ruang kelas
4. Bahan-Bahan : hoolahoop, bola, dan ember
5. Nilai Karakter : Individu

### **B. Mekanisme Permainan**

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu hoolahoop ,bola, dan ember
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari garis start, lalu peserta melompat jika di depan terdapat hula hoop yang berjumlah satu maka loncat dengan kaki satu sedangkan kaki satunya ditekuk kemudian jika di depannya terdapat hula hoop yang berjumlah dua maka dia meloncat menggunakan dua kaki tahapan tersebut terus dilakukan sampai berada di depan ember
4. Tugas Tambahan: Nah, supaya lebih menantang, tambah tugas tambahan pada akhir yaitu memasukan bola pada ember dengan melompat seperti permainan engklek setelah memasukkan bola itu dia berbalik badan untuk Kembali namun dengan cara melompat seperti permainan engklek
5. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dengan memasukkan bola dan Kembali di tempat awal dengan melompat yang tercepat adalah pemenangnya
6. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan individu dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi terhadap diri sendiri untuk menjaga konsentrasi, keseimbangan dan berjalan dengan cepat tanpa harus menjatuhkan bola dari tangannya dengan semangat

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 46: contoh permainan memasukkan bola dan melompat seperti engklek.

## **PERMAINAN MEMBAWA BOLA DENGAN MENJEPIT MENGGUNAKAN TANGAN**

### **A. Ketentuan Permainan**

1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : kelompok
3. Tempat Bermain : ruang kelas
4. Bahan-Bahan : bola, kursi, dan ember
5. Nilai Karakter : Kelompok

### **B. Mekanisme Permainan**

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu kursi ,bola, dan ember
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari garis start, lalu setiap kelompok saling berpegangan tangan kemudian bola di taruh di Tengah Tengah tangan antara mereka berdua, lalu mereka berjalan dan terdapat beberapa kursi di Tengah Tengah mereka
4. Tugas Tambahan: Nah, supaya lebih menantang, tambah tugas tambahan pada akhir yaitu memasukan bola pada ember dengan tanpa bantuan tangan secara perlahan agar bola tidak mudah jatuh
5. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dengan memasukkan bola kedalam ember tercepat adalah pemenangnya
6. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan kelompok dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi terhadap kelompok untuk menjaga konsentrasi, keseimbangan dan berjalan dengan cepat tanpa harus menjatuhkan bola dari tangannya dengan semangat

### **C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Gotong Royong**

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa Dapat Kerja sama
2.	Siswa dapat berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3.	Siswa saling ketergantungan positif
4.	Siswa dapat koordinasi sosial

START



FINISH

Gambar 47: contoh permainan membawa bola dengan menjepit menggunakan tangan.

## PERMAINAN MELETAKKAN BOLA SESUAI TEMPATNYA

### A. Ketentuan Permainan

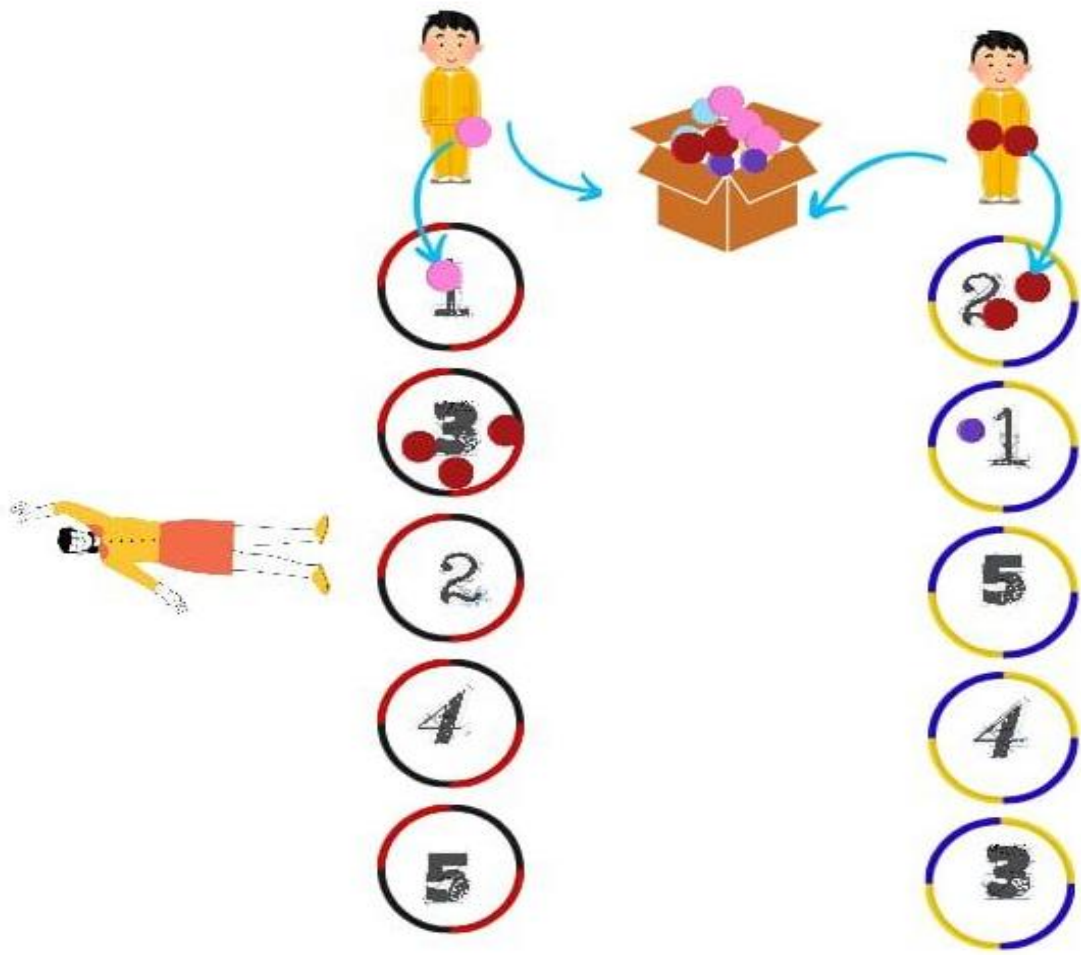
1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : individu
3. Tempat Bermain : ruang kelas
4. Bahan-Bahan : hoolahoop, bola, dan kardus
5. Nilai Karakter : individu

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu hula hoop, dan kardus yang berisi bola
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari garis start, peserta mengambil bola yang ada di dalam kardus, kemudian meletakkan bola tersebut pada hoolahoop yg sesuai dengan angka yang berada dalam hoolahoop , tahap tahap itu dilakukan sampai angka yang berada di setiap hoolahoop terisi
4. Tugas Tambahan: Nah, supaya lebih menantang, tambah tugas tambahan pada pertengahan permainan yaitu meletakkan bola pada hoolahoop yang berisi angka dan jangan sampai bola yang dipegang jatuh
5. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dengan meletakkan semua bola pada hoolahoop yang berisikan angka tercepat adalah pemenangnya
6. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan individu dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi terhadap diri sendiri untuk menjaga konsentrasi, keseimbangan dan berjalan dengan cepat tanpa harus menjatuhkan bola dari tangannya dengan semangat

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
1.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
2.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
3.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
4.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 48: contoh permainan meletakkan bola sesuai dengan tempatnya.

## PERMAINAN MEMINDAHKAN BOLA DENGAN KAKI

### A. Ketentuan Permainan

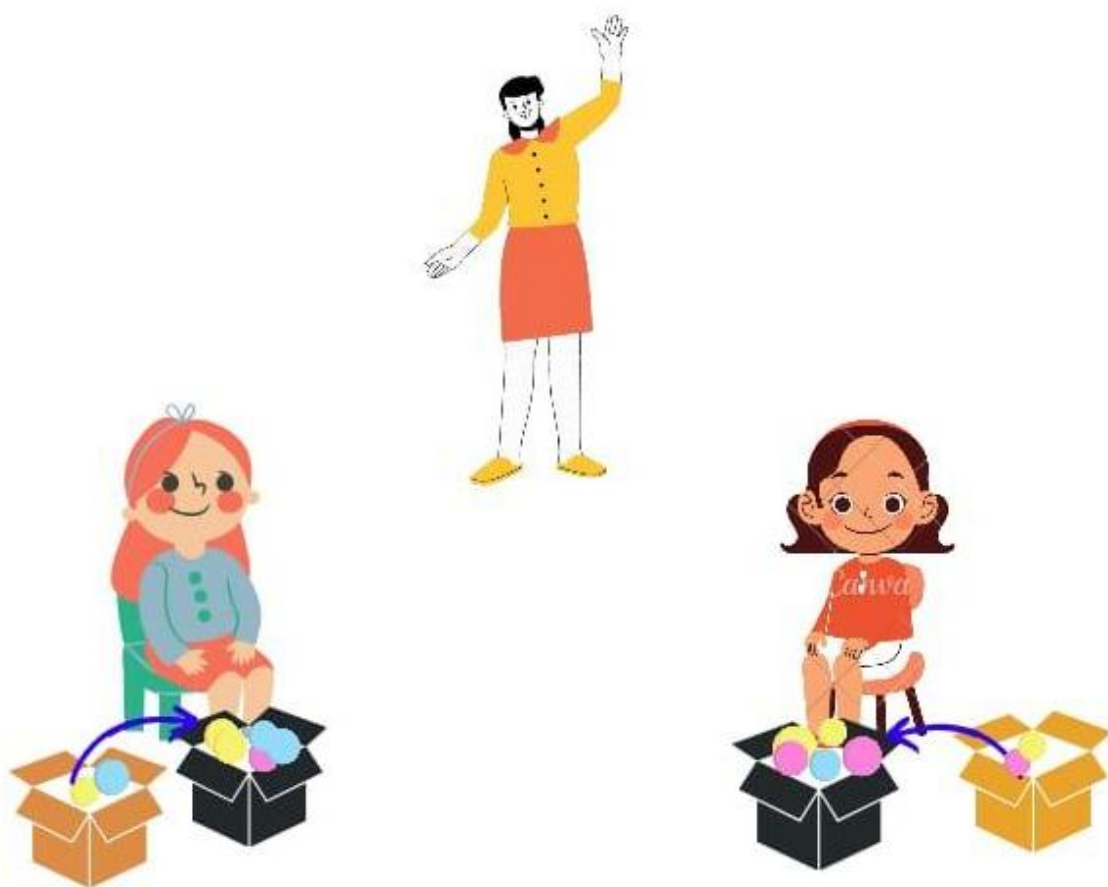
1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : individu
3. Tempat Bermain : ruang kelas
4. Bahan-Bahan : bola, kursi dan kardus
5. Nilai Karakter : individu

### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu kursi , bola dan, 2 kardus
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari arahan atau aba aba dari guru, setiap peserta duduk di kursi yang telah disiapkan, kemudian guru akan memberikan arahan, misal guru berkata: ambil bola warna merah 2, maka peserta harus mengambil sesuai arahan guru tersebut
4. Tugas Tambahan: Nah, supaya lebih menantang, tambah tugas tambahan pada pertengahan permainan yaitu meletakkan bola pada hoolahoop yang berisi angka dan jangan sampai bola yang dipegang jatuh
5. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil mencapai garis finish dengan meletakkan semua bola pada hoolahoop yang berisikan angka tercepat adalah pemenangnya
6. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan individu dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi terhadap diri sendiri untuk menjaga konsentrasi, keseimbangan dan berjalan dengan cepat tanpa harus menjatuhkan bola dari tangannya dengan semangat

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
D.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
E.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
F.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
G.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri



Gambar 49: memindahkan bola dengan kaki.

## PERMAINAN ESTAFET BOLA

### A. Ketentuan Permainan

1. Waktu Permainan : 10 menit
2. Sifat Permainan : individu
3. Tempat Bermain : ruang kelas
4. Bahan-Bahan : hoolahoop, bola
5. Nilai Karakter : individu

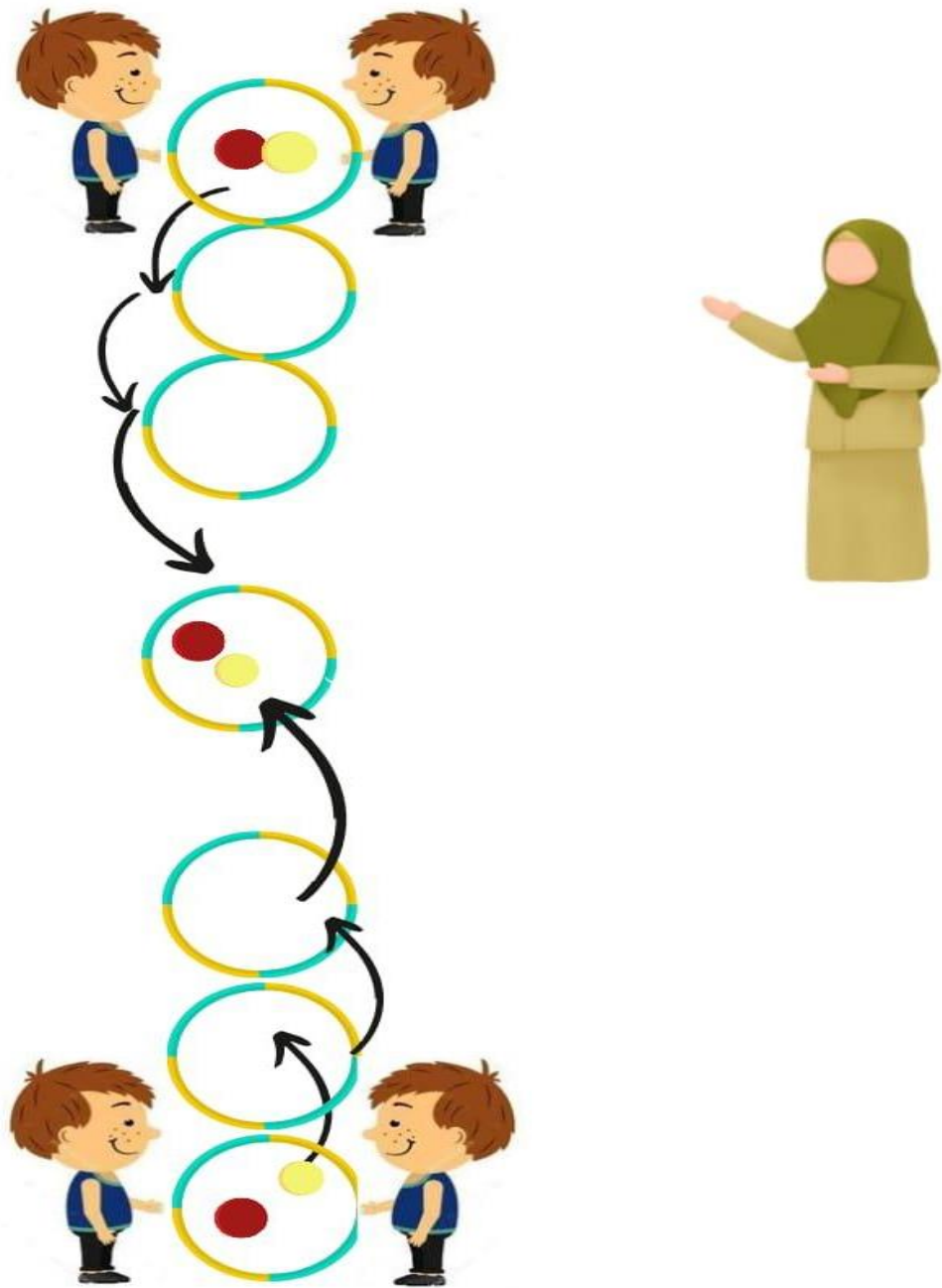
### B. Mekanisme Permainan

1. Persiapan dan Penyusunan Rute: Pertama-tama, siapkan dulu holahop dan bola
2. Start dan Finish Line: Tentukan garis start (awal) dan garis finish (akhir) sebagai titik awal dan akhir permainan.
3. Jarak : Setiap peserta akan mulai dari garis start, lalu mengambil bola dan ditaruh di hulahoop kedua dan seterusnya lalu berlari ke arah kiri untuk mengambil bola dan ditaruh hula hoop kedua dan seterusnya hingga bola berada di hula hoop yang tengah
4. Waktu Tercepat Menang: Peserta yang berhasil meletakkan semua bola tercepat adalah pemenangnya
5. Permainan ini mengajarkan peserta untuk mengandalkan kemampuan individu dalam menyelesaikan . Mereka akan belajar memotivasi terhadap diri sendiri untuk menjaga konsentrasi, keseimbangan dan berjalan dengan cepat tanpa harus menjatuhkan bola dari tangannya dengan semangat

### C. Tujuan Permainan Menumbuhkan Nilai Karakter Mandiri

No.	Aspek Pengamatan
H.	Siswa dapat mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi
I.	Siswa dapat mengembangkan refleksi diri
J.	Siswa dapat menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri
K.	Siswa dapat mengembangkan pengendalian diri dan disiplin diri

**START**




Gambar 50: contoh permainan estafet bola

## LAMPIRAN CV

	<p>Nama : Sunanto, S.Pd., M.Pd</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Sampit, 31 Desember 1984</p> <p>Dosen : Prodi S1 PGSD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Hidup ini adalah perjuangan</p>
	<p>Nama : Berda Asmara S.Pd., M.Pd</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Surabaya 9 Mei 1987</p> <p>Dosen : Prodi S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Jangan pernah berhenti untuk belajar</p>
	<p>Nama : Dewi Widiani Rahayu, S.Pd., M.Pd</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Lahir di Sidoarjo, 15 Oktober 1989</p> <p>Dosen : Prodi S1 PG SD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Untuk mencapai sebuah impian harus percaya proses</p>


	<p>Nama : Novita Maulidah</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Gresik, 03 Mei 2005</p> <p>Nim : 4230023001</p> <p>Prodi : S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Kesempurnaan bukanlah tujuan, tetapi usaha untuk menjadi lebih baik</p>
	<p>Nama : Adhistry Mutiara Isnain</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Mojokerto, 10 September 2004</p> <p>Nim : 4230023002</p> <p>Prodi : S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Hidup dengan tujuan, berdampak dengan tindakan</p>
	<p>Nama : Nabila Munawir</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Bangkalan, 04 Desember 2003</p> <p>Nim : 4230023003</p> <p>Prodi : S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Jangan takut gagal, karena kegagalan adalah awal dari kesuksesan.</p>

	<p>Nama : Ulfiyatin Damayanti</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Lamongan, 23 juni 2004</p> <p>Nim : 4230023004</p> <p>Prodi : S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Mari tetap hidup sebelum ketemu exo OT9 in real life</p>
	<p>Nama : Tania Yuliana</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 01 Agustus 2004</p> <p>Nim : 4230023005</p> <p>Prodi : S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Saat engkau telah berhasil mencapai tujuan, maka engkau akan merasakan dan mengerti betapa indahnya kata perjuangan dan pengorbanan</p>
	<p>Nama : Zahrotul Jannah</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 19 November 2003</p> <p>Nim : 4230023006</p> <p>Prodi : S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Hiduplah seperti larry</p>

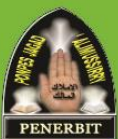
	<p>Nama : Nabilah Arifin</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 22 Oktober 2003</p> <p>Nim : 4230023007</p> <p>Prodi : S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Bekerja keraslah sampai kamu gaperlu lagi kenalin siapa dirimu, karna orang orang udh pada tau karya kamu</p>
	<p>Nama : Imelda Putri Salsa Billa</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Sidoarjo, 22 Februari 2004</p> <p>Nim : 4230023009</p> <p>Prodi : S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Tak pernah ada kata terlambat untuk menjadi apa yang kamu impikan</p>
	<p>Nama : Weli Qotrotun Nada</p> <p>Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 05 Desember 2004</p> <p>Nim : 4230023010</p> <p>Prodi : S1 PG PAUD</p> <p>Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya</p> <p>Motto : Semangat mengejar mimpi</p>



Na Nama : Faridhatul Roosydhah Siswanto  
Tempat, tanggal lahir : Bogor, 19 April 2003  
Nim : 4230023011  
Prodi : S1 PG PAUD  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
Motto : Berani Berubah, Berani Berkembang



Buku ini dirancang khusus untuk mengembangkan fisik motorik dan kognitif anak-anak usia dini. Dengan berbagai permainan yang menarik, anak-anak akan belajar sambil bermain dan mengasah karakter positif seperti kerjasama, kecerdasan emosional, dan keberanian.



**PENERBIT**

**PONPES JAGAD 'ALIMUSSIRRY** (Anggota IKAPI)  
"Komunitas Ilmuwan Spiritualis"