



## **ASPEK PERKEMBANGAN**

1. Moral Agama :
  - a. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
  - b. Manusia Ciptaan Tuhan Yang Maha Esa
2. Sosem
  - a. Budaya antri
  - b. Tidak berebut
  - c. Toleran
  - d. Sabar
3. Bahasa
  - a. Menyimak
  - b. Menyebutkan
  - c. Mengungkapkan kembali
  - d. Menceritakan
  - e. Menanyakan
4. Fisik Motorik
  - a. Melompat 1 kaki
  - b. Melompat 2 kaki
  - c. Melompat ke kanan/ ke kiri
  - d. Melangkah maju/mundur
  - e. Memegang 5 jari/ 2 jari
  - f. Melempar
  - g. Keseimbangan tubuh
5. Kognitif
  - a. Mengenal warna
  - b. Mengenal bentuk bangun
  - c. Mengelompokkan
  - d. Membedakan
  - e. Membilang
  - f. Mengurutkan
  - g. Menghubungkan

6. Seni

- a. Menyanyikan lagu Pelangi
- b. Menyusun warna

## **PERSIAPAN BERMAIN**

1. Persiapan (pijakan lingkungan main)
2. Penyambutan anak
3. Pembukaan dan apersepsi belajar
4. Pijakan sebelum main :
  - Membagi giliran / kelompok
  - Menyepakati aturan main
  - Menyampaikan cara main
  - Memberi contoh cara bermain
  - Membuat transisi main
5. Anak bermain Jlong-jling sesuai aturan main : Pijakan saat main
6. Guru dan peserta didik membereskan peralatan main
7. Toilet training : memberi kesempatan kepada anak untuk buang air, cuci tangan
8. Istirahat : minum dan makan snack
9. Anak kembali berkumpul membentuk lingkaran ( duduk)
10. Recalling
11. Guru memberi pijakan setelah bermain
12. Penutup
13. Mengantar anak untuk pulang.

## **PROSEDUR PERMAINAN**

### **I. CARA BERMAIN 1 (MENGENAL ANGKA)**

#### **A. Periode I (lompatan naik)**

1. Anak berdiri diluar bidang jling-jlong
2. Pada Hitungan Ke 1: Anak diberi aba-aba untuk melompat dengan dua kaki pada bidak nomor 1 tanpa boleh menyentuh garis. Guru berkata “satu (anak melompat ke bidak 1).”
3. Pada hitungan ke 2: Anak melompat dengan dua kaki ke bidak ke 2. Guru berkata”dua” (anak melompat ke bangun ke 2).
4. Pada hitungan ke 3: Anak melompat dengan satu kaki ke bidak ke 3. Guru berkata”tiga” (anak melompat ke bidak ke 3).
5. Pada hitungan ke 4: Anak melompat dengan satu kaki ke bidak ke 4. Guru berkata”empat (anak melompat ke bidak ke 4).
6. Pada hitungan ke 5: Anak melompat dengan satu kaki ke bidak ke 5. Guru berkata”lima” (anak melompat ke bidak ke 5).
7. Pada hitungan ke 6: Anak melompat dengan dua kaki ke bidak ke 6. Guru berkata”enam” (anak melompat ke bangun ke 6), warna nila.
8. Pada hitungan ke 7: Anak melompat dengan satu kaki ke bidak ke 7. Guru berkata”tujuh” (anak melompat ke bidak ke 7).
9. Pada hitungan ke 8: Anak melompat dengan dua kaki ke bidak ke 8. Guru berkata”delapan” (anak melompat ke bidak ke 8).
10. Pada hitungan ke 9 : Anak melompat dengan satu kaki ke bidak ke 9. Guru berkata”sembilan” (anak melompat ke bidak ke 9).

#### **B. Periode ke II (lompatan turun)**

1. Anak berbalik badan dan menuruni bidak ke 8.
2. Dari bidak ke-8 menuju bidak ke-7.
3. Dari bidak ke-7 menuju bidak ke-6.
4. Dari bidak ke-6 menuju bidak ke-5.
5. Dari bidak ke-5 menuju bidak ke-4.
6. Dari bidak ke-4 menuju bidak ke-3.
7. Dari bidak ke-3 menuju bidak ke-2.
8. Dari bidak ke-2 menuju bidak ke-1

9. Dari bidak ke-1 menuju bidak ke-0.

## **II. CARA BERMAIN 2 (MENGENAL WARNA)**

### **A. Periode I**

1. Anak Memilih “gacuk” (*coin*) sesuai dengan urutan warna.

Guru menanyakan warna Gacuk . Anak memilih gacuk sesuai dengan warnanya.

2. Anak melempar “gacuk” ke arah bangun ruang sesuai dengan urutan warna gacuk.
3. Anak melakukan lompatan seperti cara bermain ke-1, anak melangkahi bidak yang terdapat gacuk, melanjutkan lompatan sampai atas.

### **B. Periode II**

1. Pada saat anak mendapatkan bangun ruang paling atas, anak berdiri satu kaki, anak mengambil gacuk kemudian melompat turun hingga bangun terakhir.
2. Pada Periode 2 (turun), anak melompat turun, namun anak berhenti di bidak yang tadi terdapat Gacuk dan mengambil Gacuk, kemudian melangkahi bangun ruang yang sebelumnya terdapat gacuk dan melanjutkan lompatan sampai bawah/selesai.

CATATAN : Pada bidak 1,2 dan 6 anak melompat pada salah satu bidak yang tidak terdapat gacuk

### **III. CARA BERMAIN 3 (MENGENAL BANGUN DATAR)**

#### **A. Periode I**

1. Anak memilih “Gacuk” secara urut.
2. Anak melempar “gacuk” ke arah bidak sesuai dengan bentuk gacuk.
3. Anak melakukan lompatan seperti cara main pertama, pada periode I, anak melangkah ke bangun ruang yang terdapat gacuk, melanjutkan lompatan sampai atas.
4. Pada hitungan ke-1 : Anak diberi aba-aba untuk melompat dengan dua kaki pada bangun yang sesuai dengan bentuk “Gacuk”

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun jajar genjang yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun lingkaran yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun segi empat yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun layang-layang yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun trapesium yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun layang-layang yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun trapesium yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun segi panjang yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun segi tiga yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun oval yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun segi lima yang anak lewati.

Guru menanyakan bentuk bangun kepada anak, sambil memandu bentuk bangun segi tiga yang anak lewati.

## **B. Periode 2**

1. Pada Periode 2 (turun), anak melompat turun, namun anak berhenti dibangun ruang sebelum bangun ruang yang ada gacuknya dan mengambil Gacuk, kemudian melangkahi bangun ruang yang sebelumnya terdapat gacuk dan melanjutkan lompatan sampai bawah/selesai



#### **IV. CARA BERMAIN 4 (MENCOCOKKAN ANGKA)**

##### **A. Periode I (lompat naik)**

1. Anak Memilih “*gacuk*” yang bertuliskan angka secara urut.
2. Anak meletakkan “*gacuk*” pada bidak sesuai dengan angka yang tercantum pada “*gacuk*”
3. Anak melakukan lompatan seperti cara bermain pertama, pada periode I, anak melangkahi bangun ruang yang terdapat *gacuk* diatasnya, melanjutkan lompatan sampai selesai.

Guru menanyakan angka kepada anak, sambil memandu angka satu yang anak lewati.

Guru menanyakan angka kepada anak, sambil memandu angka dua yang anak lewati.

Guru menanyakan angka kepada anak, sambil memandu angka tiga yang anak lewati

Guru menanyakan angka kepada anak, sambil memandu angka empat yang anak lewati

Guru menanyakan angka kepada anak, sambil memandu angka lima yang anak lewati

Guru menanyakan angka kepada anak, sambil memandu angka enam yang anak lewati

Guru menanyakan angka kepada anak, sambil memandu angka tujuh yang anak lewati

Guru menanyakan angka kepada anak, sambil memandu angka delapan yang anak lewati

Guru menanyakan angka kepada anak, sambil memandu angka sembilan yang anak lewati

##### **B. Periode ke II (lompatan turun)**

1. Pada Periode 2 (turun), anak berbalik badan dan melompat turun, namun anak berhenti dibangun ruang sebelum bangun ruang yang ada *gacuknya* dan mengambil “*gacuk*”, kemudian melangkahi bangun ruang yang sebelumnya terdapat “*gacuk*” dan melanjutkan lompatan sampai bawah/selesai.

## **GLOSARIUM**

1. Melompat : Kaki diangkat untuk berpindah ke bidak selanjutnya.
2. Menuruni : Berpindah dari bidak ke-9 menuju bidak ke-0.
3. Gacuk : Benda atau alat yang digunakan untuk bermain Jlong-jling yang berbentuk bulat dan bangun datar
4. Bidak : Bidang berbentuk berbagai bangun datar yang dijadikan pijakan dalam permainan Jlong-jling
5. Bangun datar : Berupa bentuk persegi panjang, jajaran genjang, lingkaran, segi empat, layang-layang, trapesium, oval, segi lima dan segi tiga.
6. Memandu : Membimbing
7. Melewati : Tidak memijakkan kaki pada bidak tertentu.
8. Berurutan : Sesuai dengan urutan.
9. Melempar : Menjatuhkan atau membuang gacuk ke bidak sesuai dengan urutan warna, bentuk bangun datar dan angka.
10. Periode : Waktu