

BUKU PANDUAN

Permainan Sirkuit Happy Colours Fun

Disusun:
Novanda Eka
Refani

Kata Pengantar

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, penulis panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Buku Panduan Permainan Sirkuit Happy Colours Fun. Kami ucapkan juga rasa terima kasih kami kepada Bapak Pramono selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Yudithia Dian Putra selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan hingga terciptanya buku panduan permainan sirkuit "*Happy Colours Fun*"

Adapun, buku panduan permainan sirkuit "*Happy Colours Fun*": Sistem Informasi terkait permainan sirkuit ini telah selesai saya buat secara semaksimal dan sebaik mungkin agar menjadi manfaat bagi pembaca yang membutuhkan informasi dan pengetahuan mengenai bagaimana prosedur permainan sirkuit *happy colours fun*.

Dalam buku ini, disertakan juga pengertian permainan sirkuit "*Happy Colours Fun*", manfaat tujuan, kriteria yang ada dalam permainan sirkuit "*Happy Colours Fun*", alat dan bahan, serta alur permainan yang dapat menjadi tuntunan dan informasi terkait permainan sirkuit "*Happy Colours Fun*"

Dalam penyusunan buku panduan ini penulis memohon maaf apabila masih banyak kekurangan yang ada di dalam penulisan buku panduan, maka sehubungan dengan hal tersebut penulis sangat memerlukan saran serta kritikan dari para pembaca demi kesempurnaan buku panduan ini.

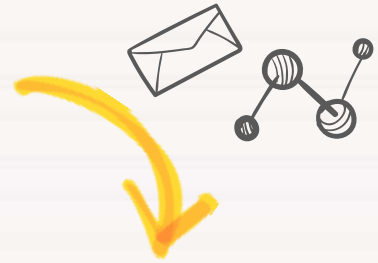
You can delete this slide when you're done editing the presentation.

Tujuan



- Untuk mengembangkan permainan sirkuit yang dapat menstimulasi motorik kasar anak usia 4-5 tahun
- Untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan sirkuit terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun

Manfaat



- Memperkaya keilmuan dalam bidang motorik kasar khususnya permainan sirkuit
- Menjadi inovasi baru untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia 4-5 tahun melalui permainan sirkuit



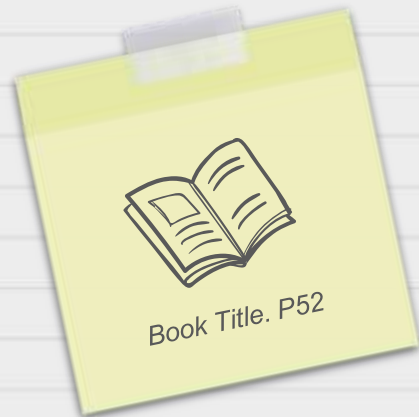
01

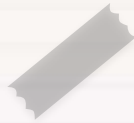
**Pengertian Permainan
Sirkuit Happy Colours
Fun**

Permainan sirkuit *happy colours fun* adalah pengembangan dari permainan sirkuit yang mana berupa latihan pengembangan fisik motorik anak usia 4-5 tahun berupa pos warna sesuai dengan warna bendera yang sudah diberikan sebelum permainan dimulai.

Permainan sirkuit ini telah disesuaikan dengan permasalahan dan tahapan perkembangan motorik kasar anak. Selain itu permainan sirkuit *happy colours fun* juga mengajarkan anak untuk berkonsentrasi dimana beberapa pos memiliki dua warna berbeda yang nantinya anak akan memainkan sesuai dengan warna benderanya. Semua hal tersebut disusun guna memperoleh kesesuaian dengan karakteristik, kebutuhan dan kemampuan anak usia 4-5

Alat dan Bahan Pembuatan Permainan Sirkuit Happy Colours Fun





- Bendera
- Ban sepeda
- Bola
- Keranjang
- Ember kecil
- Papapn Titian
- Kun
- Cat warna merah dan biru
- Tempat menancapkan bendera

Kriteria dalam Permainan Sirkuit Happy Colours Fun

Efektifitas

Melihat tingkat keberhasilan produk pengembangan permainan sirkuit *happy colours fun* yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya



Kemenerikan Permainan

Judul permainan, alur permainan, dan warna yang digunakan menarik sehingga anak akan tertarik memainkannya



Keamanan Permainan

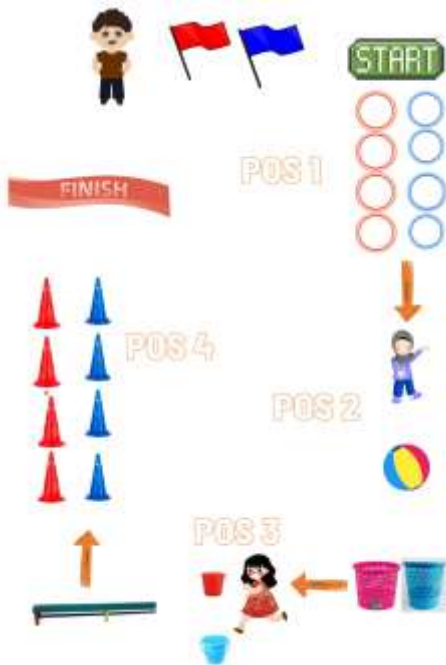
Alat, bahan permainan menggunakan bahan-bahan yang aman dan tidak membahayakan bagi anak



Langkah-Langkah Permainan

Big numbers catch your
audience's attention

Langkah-Langkah Permainan



Pra-Permainan



Saat Permainan



Setelah Permainan

Teknis Pra-Permainan

Tahap ini peneliti akan memberikan contoh memainkan permainan sirkuit sebelum memainkannya anak

1. Peneliti menyiapkan alat-alat permainan
2. Permainan sirkuit ditujukan oleh kelas anak usia 4-5 tahun dan dilaksanakan di luar ruangan.
3. Peneliti menerangkan permainan sirkuit terdiri dari 4 pos yang masing-masing pos memiliki tantangan yang berbeda-beda.
4. Anak melakukan pemanasan sebelum memulai permainan sirkuit

Teknis Saat Permainan

1. Peneliti menyiapkan barisan anak untuk bergantian memainkan permainan sirkuit
2. Sebelum bermain, anak memilih bendera yang sudah tersedia selanjutnya anak bermain di dalam sirkuit sesuai dengan warna bendera
3. Aba-aba dimulai sikap siap. "1, 2, 3" Gooo.
4. Anak melewati pos 1 dengan tantangan melompati ban yang sesuai dengan warna bendera

5. Anak melewati pos 2 dengan tantangan berlari mengambil bola selanjutnya melemparkan bola kedalam keranjang sesuai warna bendera

6. Anak melewati pos 3 dengan tantangan melewati papan titian dengan membawa beban di eber kecil berisikan air

7. Anak melewati pos 4 dengan tantangan berlari zig-zag

Tujuan Aktivitas Gerak

1. Pos satu melompati ban melatih otot kaki
2. Pos dua berlari dan melempar bola kedalam keranjang melatih kecepatan dan ketepatan

3. Pos tiga melewati papan titian dengan membawa beban berupa ember berikan air melatih keseimbangan dan kekuatan otot tangan

4. Pos empat berlari zig-zag melewati kun melatih kelincahan anak.

Teknis Setelah Permainan

Permainan sudah selesai, peneliti akan melakukan pendinginan bersama dengan anak



Peneliti akan memberikan apresiasi dan kalimat penutup





Anak diajak turut membantu membersihkan lapangan



Anak beristirahat dan kembali ke dalam kelas

Thanks!



Time is a game
beautifully by
children.

- Heraclitus,
Fragments