

Training on Preparation of Traditional Games as Teaching Materials for Elementary School Level Pjok Teachers

Zihan Novita Sari¹, Arief Darmawan², Ari Wibowo Kurniawan³

¹²³Universitas Negeri Malang

Email: zihan.novita.fik@um.ac.id¹, arief.darmawan.fik@um.ac.id², ari.wibowo.fik@um.ac.id³

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v3i1.1559>

Abstract: *The purpose of this service is to improve the knowledge and skills of physical education teachers in designing traditional games as PJOK teaching materials at the elementary school level. This service uses the lecture method through the zoom application. assignment, measurement of results, and follow-up of results. Based on the results of data analysis obtained from the results of the Posttest data analysis showed a percentage value of 83.1%%. This shows that the results of this training for physical education, sports and health teachers change after being given training in designing a game. So that this service is effective and can achieve the goals that have been expected in this activity*

Keywords: *Training, Traditional Games*

Pendahuluan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani akan selalu berkaitan dengan aktivitas fisik. Artinya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mengutamakan kinerja fisik, bertujuan untuk meningkatkan kesehatan dan kesegaran peserta didik, bukan menekankan pada teori atau pengetahuan semata. Pendidikan jasmani sangat berkaitan dengan nilai-nilai karakter yang sangat penting untuk peserta didik. Seperti sportifitas, kejujuran, kebersamaan, semangat, ulet, pantang menyerah, empati dan simpati kepada orang lain. Sehingga pendidikan jasmani dan olahraga dapat dijadikan salah satu sarana yang paling efektif untuk pembangunan karakter (*character building*) peserta didik (Herpandika & Yuliawan, 2018).

Pendidikan Jasmani dalam kajiannya ini sama-sama aktivitas fisik yang di dalamnya terdapat aspek-aspek pengembangan seperti aspek *psikomotorik, kognitif, afektif*, social emosional, bahasa, dan nilai-nilai norma agama (Fadli, 2014). Menerapkan permainan tradisional di sekolah akan lebih efektif, efisien, dan lebih bermakna karena guru Pendidikan Jasmani dapat memodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa dan pelaksanaannya. Dengan demikian melalui aktivitas permainan tradisional dapat menstimulus perkembangan dan pertumbuhan siswa lebih optimal. Tidak terlalu berlebihan apabila aktivitas fisik dimulai dari usia dini, karena siswa butuh distimulus untuk beraktivitas fisik (Maksum, 2017). Salah satu stimulus tersebut yakni melalui permainan tradisional. Melalui permainan tradisional

siswa akan mendapat banyak pengalaman gerak, dari pengalaman tersebut secara otomatis gerak siswa akan terbentuk sempurna. Dengan terbentuknya gerak yang sempurna pada siswa, maka siswa tidak akan mengalami kesulitan yang berarti dalam melakukan aktivitas seperti olahraga, selanjutnya siswa hanya butuh latihan biomotor yang lebih intensif sesuai dengan cabang olahraga yang akan ditekuni. Dengan itu permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sesuai dengan kompetensi dasar. Banyak permainan tradisional yang menghilang disebabkan faktor dari dalam maupun luar diri Negara kita ini.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktivitas fisik atau dalam bahasa aslinya adalah *physical education is education of and through movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1) pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa 2) melalui dan tentang (*through and of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratan hubungan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung dan tidak langsung dan 3) gerak (*movements*), merupakan bahan kajian (aktivitas permainan, *aquatic*, itmik, uji diri, dsb) sebagaimana tertera dalam kurikulum pendidikan jasmani (Kurniawan & Heynoek, 2021).

Pengaruh teknologi yang menjadi pendukung perkembangan Globalisasi ini juga menjadi faktor pendorong hilangnya budaya kita sendiri. Budaya atau tradisi di Indonesia seperti permainan dan olahraga tradisional menjadi perhatian saya karena banyak anak-anak di Indonesia yang bahkan tidak tau cara memainkannya serta aturan-aturannya. Diharapkan dengan adanya bahan ajar pembelajaran pendidikan jasmani yang berkaitan dengan Permainan Tradisional ini dapat memberikan materi pembelajaran yang lebih efektif sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar yang terdapat pada permainan tradisional, dan juga memberikan inovatif keterbaruan guru penjas dalam pengimpelentasikan pembelajaran dan guru mampu membuat permainan yang kreatif dan wawasan luas bagi guru khususnya guru PJOK, untuk itu ini adalah upaya guru mampu mendesain dan membuat permainan sendiri sesuai dengan konsep dasar permainan, karakteristik permainan sesuai dengan karakteristik usia siswa, dan guru juga memberikan pemahaman yang dapat meningkatkan rasa nasionalisme bawasanya banyak sekali budaya Indonesia yang belum diketahui secara spesifiknya khususnya pada permainan. Sebagaimana pernyataan dari (Candra & Setiawan, 2020) bahwa nyamping.

Dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan seorang guru harus kreatif dan mampu merancang bentuk pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa. Permainan tradisional merupakan permainan yang turun-temurun dan mempunyai banyak manfaat baik fisik maupun psikis yang sering di mainkan anak-anak karena sangat menyenangkan dan menyenangkan.

Selain itu permainan tradisional memiliki manfaat yang beragam untuk pengembangan anak usia dini, termasuk membentuk karakter anak usia dini (Adi et al., 2020). Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia dimana pada setiap permainan tradisional terdapat ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerah yang terdapat di Indonesia (Anggita et al., 2018). Sedangkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK merupakan permainan yang banyak dinikmati oleh peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam melakukan tugas gerak, sehingga dalam diri siswa akan tumbuh rasa keberanian, semangat dan kejujuran (Apriliawati et al., 2016)

Penerapan pelatihan ini upaya untuk peningkatan kemampuan guru Pendidikan Jasmani dalam mendesain permainan tradisional sesuai dengan tahapan-tahapan konsep dari permainan dan juga dengan usia peserta didik. Guru pendidikan jasmani SD di sekolah tersebut dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang permainan sebagai bahan ajar di sekolah. Agar kompetensi guru dan pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat lebih baik. Dengan adanya modifikasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK adalah salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan peserta didik untuk salah satu tujuan dari pembelajaran PJOK, tentunya dengan adanya ini dapat membantu guru mengimplementasikan pembelajaran PJOK di sekolah.

Metode

Memberikan informasi materi dan mengimplementasikan dalam penerapan ke peserta guru PJOK, team pengabdian masyarakat menggunakan metode:

1. Ceramah melalui aplikasi zoom, yaitu metode yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang merancang permainan tradisional sebagai bahan ajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Beberapa metode yang digunakan dalam pelatihan adalah ceramah, diskusi dan tanya jawab.
2. Penugasan, yaitu metode yang digunakan untuk menerapkan materi pada guru, guru mendesain permainan tradisional sesuai dengan konsep dasar permainan, dan karakteristik usia siswa, yang dilakukan secara mandiri.
3. Memberikan butir soal kepada Peserta Pelatihan di akhir kegiatan pelatihan
4. Tindak lanjut hasil, yaitu metode yang digunakan untuk menelaah hasil implementasi baik keberhasilan maupun kekurangannya, serta menindaklanjuti untuk pengembangan berikutnya, dengan pembimbingan dan konsultasi dosen/fasilitator pengabdian kepada masyarakat.

Selanjutnya adalah pengujian dengan desain *The One Shot Case study* kepada 60 peserta pelatihan. Adapun desainnya adalah sebagai berikut:

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
Experiment	O1	X	O2

Notes:

O1: Pretest

O2: Posttest

X: treatment (group counselling with monopoly game). It used purposive sampling technique to choose the sample.

Gambar 1. Desain one group pretest-posttest

Hasil Dan Diskusi

Berdasarkan hasil dari data yang di peroleh melalui pengumpulan data yang di lakukan dengan satu tahap yakni *posttest*. Memberikan butir soal sebanyak 30 butir soal, dimana soal dibagikan kepeserta setelah mendapatkan edukasi materi atau pelatihan. Butir tes diberikan oleh 60 peserta yang mengikuti pelatihan yang dilaksanakan selama dua hari.

Tabel 1. Data Deskriptif Statistik

1	Mean/ rerata	83,1
2	Nilai Terendah	60
3	Nilai Tertinggi	100
4	Jumlah	4988
5	Standar Deviasi	10.679

a. Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
post	.133	60	.010	.956	60	.031

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil di atas kita lihat pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* dan dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,05, dan nilai sig sebesar 0,010, Karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Angka Statistic menunjukkan semakin kecil nilainya maka distribusi data semakin normal. $df = \text{jumlah data}$.

a. Uji Homogenitas

Tabel 3. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
post Based on Mean	.076	1	58	.784
Based on Median	.064	1	58	.801
Based on Median and with adjusted df	.064	1	57.774	.801
Based on trimmed mean	.067	1	58	.797

Dari hasil di atas dapat diketahui signifikansi sebesar 0,784. Karena signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data mempunyai varian sama. Angka Levene Statistic menunjukkan semakin kecil nilainya maka semakin besar homogenitasnya.

Menentukan Hipotesis

Berdasarkan tingkat signifikansi yang menunjukkan lebih dari 5 % maka :

H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dalam artian terdapat peningkatan setelah dilakukan perlakuan.

Tabel 4. Hipotesis
One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	60	83.1833	10.67945	1.37871

Tabel 5. One-Sample Test

	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil	5.935	59	.000	8.18333	5.4245	10.9421

Langkah selanjutnya yaitu dapat melakukan posttest atau uji akhir setelah dilakukan perlakuan dengan baik. Yaitu dilihat dari hasil posttest dan dengan nilai mean yang diatas rata-rata 83,1%



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Penyusunan Permainan Tradisional

Pelatihan untuk mendesain atau menyusun permainan tradisional sebagai bahan ajar guru PJOK tingkat sekolah dasar diawali dengan penjelasan terkait tentang hakikat permainan tradisional, kemudian penyusunan permainan yang berkonsep sesuai dengan karakteristik usia siswa, dengan beberapa konsep dasar dari permainan, Sebelum masuk ketahap pelatihan tim pelaksana berupaya memberikan pemahaman kepada peserta pelatihan bahwa banyaknya permainan tradisional sebagai bahan ajar, khususnya pada siswa sekolah dasar yang notabennya untuk kelas bawah masih dalam pengenalan gerak, belum dianjurkan ketahap teknik dalam suatu cabang olahraga. Permainan tradisional dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai sarana penunjang aktivitas dalam pembelajaran. Namun poin terpenting dalam pembukaan ini adalah tim menegaskan bahwa semua

permainan tradisional tersebut sangat mudah digunakan dalam penerapan di pembelajaran PJOK .

Hal ini dimaksudkan agar para peserta yang notabennya adalah guru PJOK dengan kemampuan mendesain permainan dalam pembelajaran merasa lebih percaya diri dan pemberian materi di sekolah tidak monoton dan guru memiliki inovasi-inovasi dalam pembelajaran di sekolah sehingga dalam pembelajaran siswa tidak jenuh dan siswa aktif dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran yang diharapkan atau tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Pelatihan ini dilakukan dengan 2 hari pertemuan, setiap pertemuan dilakukan selama 4 jam. Pertemuan pertama pemaparan pemateri, dan shering session antara 2 pemateri dengan peserta tentang nilai-nilai permainan rakyat dan olahraga tradisional Indonesia sebagai Pendidikan yang berkarakter dan pemateri kedua membahas tentang materi desain rancangan pembelajaran permainan tradisional berbasis *TPACK*. Pertemuan kedua pada kegiatan ini menyajikan materi tentang Pengembangan Fundamental permainan tradisional berbasis *Project based Learning*. Penyampaian materi menggunakan aplikasi *zoom* melalui metode penjelasan dan langsung dipandu oleh pembicara yang membuat peserta dapat memahami dengan baik terkait materi yang disampaikan. Selanjutnya pelatihan ini ditutup pada pertemuan terakhir dengan memberikan evaluasi yang tujuannya untuk melihat capaian para peserta terkait pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Kemudian di sesi akhir acara peserta mengisi butir soal yang telah di bagikan oleh team, dan juga memberikan penugasan peserta membuat atau mendesain permainan tradisional yang berstruktur sesuai dengan konsep dasar permainan.

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan selama 2 hari, dan di lakukan *posttest* atau uji akhir setelah dilakukan perlakuan dengan baik. Yaitu dilihat dari hasil *posttest* dan dengan nilai mean yang diatas rata-rata 83,1% maka dapat dijelaskan bahwa guru PJOK mulai memahami cara menyusun permainan tradisional sesuai dengan karakteristik usia, konsep dasar dari permainan dan bias memodifikasi permainan sesuai dengan materi ajar pembelajaran PJOK, guru juga di berikan edukasi cara pengimplementasikan menggunakan pembelajaran *project based Learning* didalam pembelajaran, yang di harapan ini menjadi salah satu upaya agar guru mampu berfikir berkembang dan berinovasi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran PJOK.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan tema pelatihan penyusunan permainan tradisional sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PJOK di sekolah daring ini telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam penyusunan bahan ajar pembelajaran PJOK yang menggunakan permainan tradisional peserta yang mayoritasnya adalah guru SD dalam mengaplikasikan dan

mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Hal tersebut terlihat dari hasil evaluasi pada pertemuan terakhir yang dapat disimpulkan bahwa permainan yang telah disusun serta dibuat oleh para peserta sudah layak diberikan kepada siswa. Selain itu berdasarkan penilaian juga dapat dikatakan bahwa pemahaman para peserta yang mengikuti pelatihan terhadap penyusunan permainan dan konsep dasar dari permainan sudah meningkat.

Daftar Referensi

- Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainnah. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anaka*, 9 (1), 33–39.
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal Of Sport Science And Education (Jossae)*, 3(2), 55–59.
- Apriliawati, Andikatiyas, & Hartono, S. (2016). Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2).
- Candra, A. T., & Setiawan, W. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Tolak Peluru Gaya Menyamping Menggunakan Alat Bantu Modifikasi Bola Kasti. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(1), 25–30.
- Fadli, Z. (2014). Membentuk Karakter Anak Dengan Olahraga Tradisional. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 38–44.
- Herpandika, R. P., & Yuliawan, D. (2018). *Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Pemecahan Masalah Karakter Bangsa*. 1–5.
- Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. P. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru Pendidikan Jasmani Dalam Merancang Permainan Dan Olahraga Dalam Situasi Wabah Corona (Covid 19). *Jurnal Promotif*, 1(1).
- Maksum, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Jauh Dengan Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 42–53.