

Education Programme Improvement Motor Skills Through Games Creativity for Prospective Teachers

Joan Rhobi Andrianto¹, Basuki², Rendra Wahyu Pradana³, Tiara Dwi R⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Jombang, Jawa Timur, Indonesia

joanrhobi8@gmail.com¹, basuki.stkipjb@gmail.com², rendra.wahyu@stkipjb.ac.id³



<https://doi.org/10.36526/gandrung.v7i1.6955>

Abstract: Based on this community service activity related to the problem of understanding motor skills games programmes, in this case, material or activities are needed to support prospective teachers' understanding of games programmes. The method used in this case is related to education for prospective teachers associated with games programmes to improve children's motor skills. The participants of this activity were 82 students who were taking a small games course in the physical education study programme. The results of this activity were seen from the initial test results, which were in the poor category (54.88%), and the final test results, which were in the fair category (36.59%) and also good (19.51%). Thus, it can be concluded that the results of this activity had a positive impact on prospective teachers in terms of developing their knowledge about games for motor skills.

Keyword: Motor skills, Games, Prospective Teachers.

Pendahuluan

Mata pelajaran PJOK mempunyai peran yang strategis dalam pengembangan kemampuan motorik serta pembentukan karakter, dalam motorik dan gerak menjadi sebuah pondasi penting dalam membentuk kemampuan gerak baik dalam konteks permainan dan olahraga, (Jayanti et al., 2019). Oleh karena itu membutuhkan kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif, menyenangkan, dan memberi ruang untuk eksplorasi gerak, (Rifai & Intani, 2020). Dalam hal ini permainan menjadi alternatif strategis yang digunakan oleh setiap guru PJOK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih hidup, meningkatkan keterlibatan siswa, untuk itu melalui permainan siswa tidak hanya belajar keterampilan motorik, tetapi juga nilai-nilai sosial, (Martius & Kesumawati, 2020). Sehingga guru dapat menyesuaikan bentuk peraturan permainan dengan perlengkapan yang dipakai sesuai dengan kemampuan siswa, (Sukmawati et al., 2020). Untuk itu penting bagi calon guru untuk membuat sebuah program permainan dalam mengembangkan kreativitas dan refleksi dalam menyusun permainan yang inovatif dengan berkaitan dengan perkembangan motorik, untuk program harus disesuaikan dengan bagaimana konsep permainan berkelompok dengan formasi barisan dengan kerjasama dalam memindahkan bola, (Novitasari et al., 2023).

Kreativitas sebagai bentuk kemampuan dalam menghasilkan ide baru sebagai solusi yang inovatif dalam kemampuan untuk berpikir dimana kemampuan tersebut dengan menggunakan tubuh dalam berbagai aktivitas gerak, untuk itu calon guru yang merancang pembelajaran dengan kreatif nanti akan dapat meningkatkan interaksi secara efektif antara pendidik dan siswa. Sehingga permainan dengan aktivitas jasmani yang dirancang dengan calon guru dalam mengembangkan keterampilan motorik, sportifitas, dan kecerdasan emosi, (Akbar et al., 2021). Sehingga penting untuk calon guru mempunyai kreativitas dalam mengembangkan permainan kreatif dan edukatif untuk sarana dalam pembelajaran bagi siswa. Sehingga tujuan dalam kegiatan ini bahwa calon guru dapat memahami terkait dengan permainan kreatif dalam meningkatkan motorik, dimana dalam proses pembelajaran calon guru yang nantinya akan dapat terampil dalam hal ini yaitu dengan pembuatan permainan kreatif untuk motorik siswa, dimana hal tersebut yang nantinya akan menjadi sebuah bentuk aktivitas permainan yang menunjang motorik siswa dan juga nantinya akan mempunyai peran penting dalam perkembangan motorik siswa. Sehingga dengan kegiatan ini akan dapat mengembangkan calon guru dalam menciptakan permainan kreatif.

Salah satu alternatif yang akan digunakan dalam menumbuhkan motorik siswa dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak di tingkat pendidikan dan juga dengan adanya perkembangan teknologi dimana setiap anak sudah mendapatkan teknologi yang berkembang sehingga setiap calon guru harus bisa memiliki kemampuan berpikir kreatif dengan adanya hal tersebut dengan aktivitas permainan, karena hal tersebut menjadi hal yang menjadi kesukaan anak – anak yang memiliki karakteristik untuk bergerak dan bermain. Sehingga dapat dipahami bahwa permainan yang efektif untuk kemampuan motorik anak dengan permainan yang mempunyai aspek kesenangan dan partisipasi aktif dalam permainan yang dibuat aturan yang disederhanakan, dan penggunaan alat bantu yang menarik.

Metode

Kegiatan pengabdian ini mempunyai tujuan untuk memberikan edukasi kepada calon guru terkait dengan permainan untuk motorik anak, dalam kegiatan ini diharapakan bahwa calon guru memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya mempunyai sebuah program atau bentuk permainan, melatih calon guru untuk bisa berpikir kreatif dalam pembuatan permainan yang menunjang motorik, bentuk rancangan dalam kegiatan ini dengan adanya tes awal untuk mengetahui calon guru apakah memahami terkait dengan aktivitas permainan untuk motorik, selanjutnya dilakukan edukasi permainan yang mengambarkan keterampilan motorik anak dengan pemberian gambaran bentuk permainan, setelah dilakukan edukasi dilakukan tes akhir dimana hal itu untuk mengetahui dampak dari pemberian edukasi terkait permainan. Berikut tahapan dalam kegiatan ini sebagai berikut :

1. Persiapan (tahap awal)

Memberi gambaran terkait rangkaian kegiatan pengabdian

2. Pengambilan data Tes awal

Melihat kondisi awal calon guru terkait dengan permainan, sehingga nantinya akan menjadi bahan untuk disesuaikan dengan kebutuhan.

3. Analisis kebutuhan

Analisis ini dipakai untuk dibuat untuk bisa menyajikan materi dan fokus pada permasalahan mitra.

4. Tindak lanjut

Tindak lanjut ini sebagai bentuk solusi disusulkan dengan mitra melalui diskusi dan praktik tentang permainan untuk motorik.

5. Penilaian post test

Tahap post test ini untuk melihat hasil dari pemberian materi dapat diketahui ada dampak terkait permainan kreatif.

6. Evaluasi

Pada tahap ini melihat dengan melakukan evaluasi berdasarkan perlakuan yang dilaksanakan dengan terukur.

Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil kegiatan dengan pemberian materi tentang permainan pada calon guru (mahasiswa) dengan pelaksanaan di lakukan 1 hari pada tanggal 12 juli 2025 dengan bertempat di Universitas PGRI Jombang, hasil dari kegiatan ini menilai pemahaman calon guru terkait permainan dengan melakukan tes awal, praktik, tes akhir, berikut data hasil tes sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan hasil pemahaman permainan

No.	Kategori	Pre test		Post test	
		frekuensi	persentase	frekuensi	persentase
1	Sangat baik	0	0	0	0 %
2	Baik	0	0	16	19,51 %
3	Cukup	5	6,10 %	30	36,59 %
4	Kurang	45	54,88 %	21	25,60 %
5	Kurang sekali	32	39,02 %	15	18,30 %
Jumlah		82	100 %	82	100 %

Dari tabel 1 diatas menjelaskan bahwa dari hasil pemahaman terkait permainan untuk kreativitas calon guru dari nilai data awal dan data akhir menunjukkan dengan hasil data awal pada kategori cukup (6,10 %), kurang (54,88%), kurang sekali (39,02), sedangkan hasil pada data akhir menunjukkan pada kategori baik (19,51%), cukup (36,59%), kurang (25,60 %), kurang sekali (18,30%), dari hasil data tersebut bahwa pada data awal masuk kategori kurang (54,88%) dan untuk data akhir menunjukkan kategori baik (19,51%). Sehingga bisa diketahui bahwa hasil kegiatan ini bisa berdampak positif terhadap pemahaman calon guru terhadap permainan. Untuk itu edukasi dalam program permainan ini harus dirancang dengan menyesuaikan dan inteprestasikan pada perkembangan fisik, mental, dan sosial setiap individu secara optimal, (Gustiawati et al., 2019). Melalui permainan yang diterapkan pada calon guru nantinya diharapkan dapat menunjukkan partisipasi siswa dengan terarah dan juga memungkinkan siswa meningkatkan keterampilan motorik. Permainan ini menunjang kemampuan siswa dalam menyelesaikan dengan secara berkelompok dan juga dilatih dalam mengembangkan kebutuhan dan perkembangan fisik anak, (Harmono et al., 2024). Ketika melakukan permainan dengan praktik dimungkinkan setiap individu dengan menghubungkan pengetahuan praktis dan teori dan nantinya di akhir akan dapat memperdalam pemahaman tentang materi yang dipelajari.



Gambar 1. Pelaksanaan Materi di Lapangan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan diskusi pada kegiatan ini yang terlaksana sesuai metode dan berjalan lancar, hasil pada pre test dan post test menjelaskan bahwa ada perubahan pada tingkat kategori dimana pada pre test masuk kategori kurang dan post test pada kategori cukup dan penambahan kategori baik, hal ini tercermin bahwa edukasi ada dampak positif terhadap keterampilan calon guru dalam merencanakan permainan dan mendapatkan pemahaman untuk merancang permainan dan menyusun perangkat pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran PJOK. Dengan rancangan program permainan untuk motorik siswa akan terasah dengan kreativitas dan berkembang secara optimal.

Daftar Referensi

- Akbar, J. F., Pascasarjana, P., & Indonesia, U. P. (2021). *Journal Of Education And Sport Science (Jess) Kemampuan Kreativitas Guru Penjas Terhadap Proses Pembelajaran Penjas Di Sma.* 2(1), 34–43.
- Gustiawati, R., Kurniawan, F., Indah, E. P., Jasmani, P., Karawang, U. S., Jasmani, P., Lambung, U., & Banjarmasin, M. (2019). *Pengembangan Pendekatan Evaluasi The Most Significant Change Technique Dalam Pembelajaran.* 18(2), 125–129.
- Harmono, B. A., Nuryadi, A., Pelamonia, S. P., & Cahyo, F. D. (2024). *Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga Kemampuan Calon Guru Penjas Mengembangkan. Jurnal Kejaora, Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olahraga,* 9(April), 98–105.
- Jayanti, A. D., Suntoda, A., & Budiman, D. (2019). *Penerapan Pendekatan Teknis Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif Dalam Pembelajaran Fielding Games Sederhana.* 2(200), 105–110.
<Https://Doi.Org/10.17509/Tegar.V2i2.15325>
- Martinus, & Selvi Atesya Kesumawati. (2020). *Pelaksanaan Permainan Gerak Dasar Manipulatif Pada Anak Tunagrahita Di Sdlb C Kota Palembang.* 4(1), 117–121.
- Novitasari, N., Rianik, & Fitri, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Melalui Permainan Estafet Bola Di Kelompok A Kb Buah Hati Kecamatan Kenduruan Kabupaten Tuban. *Atthufulah, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 3(2), 80–87.
- Rifai, A., & Andini Dwi Intani. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Master Penjas & Olahraga,* 1, 32–43.
- Sukmawati, N., Zulkarnain, F., & History, A. (2020). *Journal Of Physical Education , Sport , Health And Recreations.* 9(3), 192–196.