

Development of Pedagogic Competencies of Prospective Penjas Teachers through Traditional Game Modification Training as Active Learning Media

Novita Nur Synthiawati¹, Rahayu Prasetyo², Arsika Yunarta³

Prodi Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI jombang

Email: novitanurs.stkipjb@gmail.com



<https://doi.org/10.36526/gandrung.v7i2.8706>

Abstract: This community service program aimed to enhance the pedagogical competence and creativity of prospective Physical Education teachers in modifying traditional games as active learning media. The participants were students of the Physical Education Study Program at the University of PGRI Jombang, who initially demonstrated limited ability to design innovative learning activities suited to students' characteristics. The program applied an Action-Based Empowerment approach integrated with Participatory Action Research (PAR) through training, mentoring, group discussions, traditional game modification workshops, microteaching, and reflective evaluation. The results indicated substantial improvements across all assessed aspects. Pedagogical competence increased from 30% to 80%, understanding of active learning in Physical Education from 35% to 80%, utilization of traditional games as learning media from 45% to 85%, traditional game modification skills from 50% to 90%, and microteaching and evaluation skills from 40% to 93%. Overall, the average participant score improved from 40.0% in the pretest to 85.6% in the posttest. Participants also successfully developed various modified traditional game models that are ready for classroom implementation. These findings demonstrate that the program effectively strengthens pedagogical competence, creativity, and the capacity of prospective teachers to design student-centered active learning while promoting the preservation of local cultural heritage through the integration of traditional games into Physical Education learning.

Keywords: *pedagogic competence, prospective service teachers, traditional games, active learning, learning media, creativity.*

Pendahuluan

Transformasi pendidikan abad ke-21 menuntut guru tidak hanya memiliki kemampuan mengajar, tetapi juga kompetensi dalam merancang pengalaman belajar yang kreatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Implementasi Kurikulum Merdeka semakin menegaskan pentingnya pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa melalui pendekatan *student-centered learning* dan *active learning*. Dalam konteks tersebut, guru dituntut mampu mengembangkan berbagai media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak calon guru masih menghadapi berbagai keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan aplikatif. Kondisi ini juga ditemukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Jombang sebagai calon guru yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan *need assessment* yang dilakukan, ditemukan bahwa kreativitas mahasiswa calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini masih tergolong rendah. Selain itu, mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam memanfaatkan sumber daya lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang murah, mudah diperoleh, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut berpotensi menghambat kemampuan calon guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran aktif. Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang mengandung berbagai nilai edukatif, sosial, moral, dan budaya yang relevan untuk diintegrasikan ke dalam proses pendidikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreasi, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara simultan (Firdaus et al., 2023). Permainan tradisional juga mengandung nilai kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, kejujuran, disiplin, serta kemampuan sosial yang sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik (Zainuddin et al., 2023). Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran aktif yang tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal di tengah derasnya arus globalisasi dan perkembangan teknologi digital.

Meskipun memiliki potensi yang besar, pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Globalisasi dan perkembangan teknologi telah menyebabkan permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh generasi muda sehingga keberadaannya mulai tergerus oleh permainan digital modern (Manullang et al., 2022). Di sisi lain, banyak guru maupun calon guru yang belum memiliki keterampilan memadai dalam memodifikasi permainan tradisional agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Kondisi ini juga ditemukan pada mitra kegiatan pengabdian, di mana mahasiswa calon guru masih cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan belum mampu mengoptimalkan potensi permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang inovatif. Keterbatasan wawasan mengenai fungsi edukatif permainan tradisional menyebabkan media tersebut lebih sering dipandang sebagai aktivitas rekreasi dibandingkan sebagai instrumen pembelajaran yang efektif. Selain itu, rendahnya kepercayaan diri dalam melakukan inovasi pembelajaran serta minimnya pengalaman

praktik menyebabkan mahasiswa kurang berani melakukan eksperimen dalam merancang media pembelajaran baru yang lebih kreatif.

Berbagai studi telah membuktikan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Pelatihan pemanfaatan permainan tradisional sebagai bahan ajar PJOK terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis budaya local (Sari et al., 2022). Penelitian lain menunjukkan bahwa bahan ajar PJOK berbasis permainan sederhana memiliki validitas tinggi dan mampu mendukung pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara seimbang (Santoso et al., 2021). Selain itu, permainan tradisional juga terbukti mampu meningkatkan kebugaran fisik, kemampuan motorik, keterampilan sosial, serta pembentukan karakter siswa (Irawan et al., 2023). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki relevansi yang kuat untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sebagai media pembelajaran aktif yang kontekstual dan bermakna.

Dalam perspektif pembelajaran modern, penggunaan permainan tradisional juga sejalan dengan konsep *active learning*, *game-based learning*, dan *student-centered learning*. Pendekatan tersebut menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran yang aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Berbagai model pembelajaran aktif dalam PJOK terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Maesara et al., 2023). Permainan tradisional sebagai bagian dari game-based learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas fisik yang menyenangkan sekaligus bermakna (Faradila et al., 2024); (Widiyatmoko, 2019). Selain meningkatkan kemampuan motorik, pendekatan berbasis permainan juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, transformasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran aktif merupakan strategi yang relevan untuk menjawab tuntutan pendidikan modern tanpa meninggalkan nilai-nilai budaya lokal yang menjadi identitas bangsa.

Urgensi pelaksanaan program pengabdian ini semakin kuat ketika dikaitkan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi pedagogik calon guru. Sebagai calon pendidik, mahasiswa Pendidikan Jasmani harus memiliki kemampuan merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun hasil asesmen awal menunjukkan bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan sumber daya lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang murah dan mudah diakses. Selain itu, kemampuan mereka dalam memodifikasi

aturan, alat, dan prosedur permainan tradisional agar selaras dengan capaian pembelajaran masih terbatas. Padahal berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang sistematis mampu meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik guru maupun calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional (Ijanleba et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktik melalui pelatihan, pendampingan, dan uji coba lapangan secara langsung.

Melalui pelatihan intensif mengenai konsep pembelajaran berdiferensiasi, *student-centered learning*, dan transformasi media pembelajaran berbasis budaya lokal, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam merancang modifikasi permainan tradisional yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini juga dilengkapi dengan pendampingan langsung, micro teaching, evaluasi, permainan edukasi yang bertujuan memberikan pengalaman nyata kepada peserta dalam mengimplementasikan hasil rancangan mereka. Model pelatihan seperti ini memiliki kesesuaian dengan berbagai studi sebelumnya yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta dalam proses pengembangan kompetensi pedagogik (Santoso et al., 2021).

Secara umum, tujuan program pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi pedagogik dan kreativitas calon guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya melalui modifikasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran aktif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep active learning dan potensi edukatif permainan tradisional, meningkatkan keterampilan teknis dalam memodifikasi permainan tradisional sesuai kebutuhan pembelajaran, melatih kreativitas dalam memanfaatkan sumber daya lingkungan sebagai media pembelajaran, meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan inovasi pembelajaran, serta menghasilkan prototipe permainan tradisional yang siap diimplementasikan dalam praktik mengajar. Tujuan-tujuan tersebut sejalan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi guru abad ke-21 yang tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: (1) bagaimana meningkatkan kreativitas mahasiswa Pendidikan Jasmani sebagai calon guru dalam memodifikasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran aktif; (2) bagaimana meningkatkan kompetensi pedagogik calon guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa; Melalui pelaksanaan program ini diharapkan tercipta calon guru yang lebih kreatif, inovatif, dan mampu memanfaatkan kekayaan budaya lokal sebagai sumber belajar yang efektif, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum

Merdeka dan pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya bangsa.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Jombang dengan sasaran utama mahasiswa Pendidikan Jasmani sebagai calon guru. Program dirancang menggunakan pendekatan *Action-Based Empowerment* yang dipadukan dengan prinsip *Participatory Action Research (PAR)* untuk mendorong keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses kegiatan. Bentuk kegiatan yang digunakan meliputi pelatihan, pendampingan, praktik langsung (*micro teaching*), diskusi kelompok terarah (FGD), serta evaluasi reflektif. Desain kegiatan difokuskan pada pengembangan kreativitas calon guru dalam mentransformasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran aktif yang selaras dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi dan *student-centered learning*. Instrumen kegiatan yang digunakan meliputi modul pelatihan, materi pembelajaran mengenai permainan tradisional dan pembelajaran aktif, lembar observasi aktivitas peserta, dokumentasi kegiatan berupa foto dan daftar hadir, serta lembar evaluasi yang digunakan pada saat simulasi dan refleksi program. Selain itu, data kegiatan diperoleh melalui observasi awal, wawancara, diskusi kelompok, catatan pendampingan, dan hasil praktik peserta selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan program dilakukan melalui enam tahapan utama. Tahap pertama adalah koordinasi dan perizinan dengan mitra untuk menyepakati tujuan, jadwal, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan. Tahap kedua berupa asesmen awal yang dilakukan melalui observasi dan identifikasi kebutuhan peserta guna memperoleh gambaran mengenai tingkat kreativitas calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Tahap ketiga adalah pelatihan desain pembelajaran berbasis *game-based learning* dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran aktif. Pada tahap ini peserta memperoleh materi mengenai konsep *active learning*, *student-centered learning*, nilai edukatif permainan tradisional, serta teknik modifikasi permainan sesuai tujuan pembelajaran. Tahap keempat berupa pendampingan langsung kepada peserta dalam merancang dan memodifikasi aturan, alat, maupun prosedur permainan tradisional agar relevan dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap kelima adalah uji coba lapangan melalui kegiatan *micro teaching*, di mana peserta bertindak sebagai instruktur dan

mengimplementasikan hasil modifikasi permainan kepada rekan sejawat. Tahap keenam merupakan evaluasi yang dilakukan melalui observasi pelaksanaan, diskusi reflektif, dan penilaian terhadap aspek keselamatan, ketercapaian tujuan pembelajaran, perkembangan motorik, serta tingkat kesenangan peserta.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi hasil praktik peserta. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan kondisi awal dan capaian setelah pelaksanaan kegiatan. Analisis evaluasi difokuskan pada perubahan kreativitas peserta dalam memodifikasi permainan tradisional, kemampuan merancang media pembelajaran aktif, tingkat partisipasi selama kegiatan, serta kemampuan peserta dalam mengimplementasikan hasil rancangan pada kegiatan *micro teaching*. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar refleksi bersama antara tim pengabdian dan mitra untuk mengidentifikasi keberhasilan program, hambatan yang muncul selama pelaksanaan, serta rekomendasi tindak lanjut guna menjamin keberlanjutan pengembangan kreativitas calon guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Jombang dengan sasaran mahasiswa Pendidikan Jasmani sebagai calon guru. Program diawali dengan koordinasi bersama mitra yang melibatkan ketua program studi serta dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Jasmani. Setelah proses koordinasi dan perizinan selesai dilaksanakan, tim pengabdian melakukan asesmen awal untuk mengidentifikasi kondisi peserta terkait kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Berdasarkan hasil asesmen awal yang dilakukan melalui observasi dan identifikasi kebutuhan, ditemukan bahwa kreativitas mahasiswa calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini masih rendah. Selain itu, mahasiswa calon guru juga mengalami kesulitan dalam memanfaatkan sumber daya lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang murah dan mudah diperoleh. Temuan awal tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi dan strategi pelaksanaan kegiatan pengabdian. Selanjutnya peserta mengikuti pelatihan mengenai pembelajaran berdiferensiasi, student-centered learning, serta transformasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran aktif. Setelah pelatihan dilaksanakan, peserta memperoleh pendampingan secara langsung dalam merancang dan memodifikasi permainan tradisional yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.



*Development of Pedagogical
Modification Training
Novita Nur Syntia*

Gambar 1. Persiapan kegiatan pengabdian pelatihan

Tahapan kegiatan berikutnya berupa praktik modifikasi permainan tradisional yang dilakukan secara bertahap oleh peserta. Pada tahap ini peserta merancang aturan permainan, alat permainan, serta prosedur pelaksanaan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Setiap peserta memperoleh kesempatan untuk mendiskusikan hasil rancangan bersama tim pendamping dan peserta lainnya. Setelah proses perancangan selesai dilakukan, peserta mengikuti kegiatan micro teaching sebagai bentuk uji coba lapangan terhadap permainan tradisional yang telah dimodifikasi. Dalam kegiatan tersebut mahasiswa bertindak sebagai instruktur dan mengimplementasikan hasil rancangan permainan kepada rekan sejawat. Setelah seluruh rangkaian praktik selesai dilakukan, kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi bersama serta festival permainan edukasi sebagai bentuk presentasi hasil karya peserta selama mengikuti program pengabdian.

Selama program berlangsung, tim pengabdian melakukan pencatatan terhadap aktivitas peserta pada setiap tahapan kegiatan. Berdasarkan data proses intervensi yang tercantum dalam dokumen kegiatan, tercatat adanya peningkatan kreativitas calon guru Pendidikan Jasmani dalam memodifikasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran aktif yang memicu perkembangan motorik siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aktivitas peserta selama pelatihan menunjukkan keterlibatan dalam proses perancangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Peserta mengikuti sesi penyampaian materi mengenai konsep active learning, student-centered learning, dan pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar. Setelah memperoleh materi, peserta melakukan diskusi kelompok serta menyusun rancangan modifikasi permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Selama proses pendampingan, peserta melakukan berbagai penyesuaian terhadap permainan tradisional yang dipilih. Penyesuaian tersebut meliputi perubahan aturan permainan, penggunaan alat yang tersedia di lingkungan sekitar, serta penyusunan langkah-langkah pelaksanaan permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peserta juga terlibat dalam simulasi dan praktik langsung yang difasilitasi oleh tim pengabdian. Seluruh aktivitas tersebut didokumentasikan melalui foto kegiatan, daftar hadir pelatihan, dokumentasi pendampingan, dan forum diskusi kelompok terarah (FGD) evaluatif yang

menjadi bagian dari dokumen kegiatan pengabdian.

Tahap micro teaching dilaksanakan sebagai bagian dari proses implementasi hasil modifikasi permainan tradisional yang telah dirancang peserta. Pada tahap ini calon guru bertindak sebagai instruktur dan menguji coba permainan tradisional hasil modifikasi kepada rekan sejawatnya. Kegiatan ini menjadi sarana bagi peserta untuk mempraktikkan rancangan pembelajaran yang telah disusun selama pelatihan dan pendampingan. Selama simulasi berlangsung, peserta mengarahkan jalannya permainan sesuai dengan aturan yang telah dirancang sebelumnya.



Gambar 2. Persiapan kegiatan praktek modifikasi permainan tradisional

Berdasarkan data evaluasi persepsi mitra, peserta dituntut untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap jalannya permainan. Apabila ditemukan kondisi yang memerlukan penyesuaian, peserta melakukan perubahan secara spontan terhadap rancangan permainan yang sedang diterapkan. Salah satu contoh yang tercatat dalam dokumen kegiatan adalah ketika lapangan permainan dinilai terlalu luas sehingga peserta mengalami kelelahan dan intensitas bermain menurun. Dalam kondisi tersebut, calon guru melakukan penyesuaian dengan memperkecil batas lapangan permainan. Kegiatan micro teaching berlangsung dengan melibatkan proses pengamatan, pengambilan keputusan, dan penerapan modifikasi secara langsung selama simulasi berlangsung

Setelah simulasi selesai dilaksanakan, peserta mengikuti sesi evaluasi bersama pemateri dan tim pendamping. Evaluasi dilakukan terhadap aspek keselamatan permainan, ketercapaian gerak motorik yang dirancang dalam permainan, serta tingkat kegembiraan atau fun factor yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi tersebut menjadi bagian dari proses refleksi yang dilakukan bersama seluruh peserta kegiatan.

Table 1. hasil penilaian pada peserta pelatihan

No	Aspek Soal	Pretest	Posttest	Kesimpulan
1	Kompetensi Pedagogik Guru Penjas	30%	80 %	Meningkat

2	Pembelajaran Aktif dalam PJOK	35%	80%	Meningkat
3	Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran	45%	85%	Meningkat
4	Teknik Modifikasi Permainan Tradisional	50%	90%	Meningkat
5	Microteaching dan Evaluasi	40%	93%	Meningkat
Rata – rata hasil Jawaban		40,0%	85,6%	Meningkat

Berdasarkan data table di atas yang tercantum dalam dokumen kegiatan, setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan calon guru Pendidikan Jasmani mampu memodifikasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran aktif yang memicu perkembangan motorik siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil tersebut diperoleh setelah peserta mengikuti seluruh tahapan kegiatan yang meliputi asesmen awal, pelatihan, pendampingan, micro teaching, evaluasi permainan edukasi. Produk yang dihasilkan berupa rancangan permainan tradisional yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran dan siap digunakan dalam praktik mengajar

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memodifikasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran aktif yang memicu perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Temuan ini memiliki keterkaitan yang kuat dengan berbagai penelitian yang menyebutkan bahwa permainan tradisional merupakan media pembelajaran yang memiliki karakteristik holistik karena mampu mengintegrasikan berbagai domain pembelajaran secara bersamaan. Permainan tradisional tidak hanya melatih keterampilan gerak, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, pengambilan keputusan, komunikasi, kerja sama, disiplin, serta tanggung jawab peserta didik (Rusli et al., 2022). Pada kegiatan ini, peserta tidak hanya mempelajari teori mengenai permainan tradisional, tetapi juga secara langsung merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan permainan yang telah dimodifikasi melalui kegiatan micro teaching. Keterlibatan aktif tersebut menunjukkan bahwa proses belajar yang dialami peserta berlangsung melalui pengalaman nyata sehingga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan pedagogik secara simultan.

Keberhasilan peserta dalam menghasilkan rancangan permainan tradisional yang siap diimplementasikan juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat ditransformasikan menjadi media pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan pendidikan modern tanpa kehilangan nilai

budaya yang terkandung di dalamnya. Literatur yang membahas permainan tradisional sebagai sarana pelestarian budaya menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai lokal yang dapat digunakan untuk memperkuat identitas budaya sekaligus mendukung proses pembelajaran kontekstual (Garzia, 2020); (Mustaqim, 2021). Dalam kegiatan ini, peserta didorong untuk memodifikasi aturan, alat, dan prosedur permainan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses tersebut menunjukkan bahwa budaya lokal tidak diposisikan sebagai artefak yang statis, tetapi sebagai sumber belajar yang dapat dikembangkan secara kreatif sesuai kebutuhan zaman. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi calon guru, tetapi juga mendukung upaya pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa.

Dari perspektif active learning dan student-centered learning, hasil kegiatan menunjukkan kesesuaian yang kuat dengan teori pembelajaran modern yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Selama pelatihan dan pendampingan, peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat dalam diskusi, praktik, eksplorasi ide, perancangan media, simulasi, dan evaluasi. Pola kegiatan tersebut mencerminkan karakteristik active learning yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Kajian yang dilakukan oleh (Maesara et al., 2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif dalam pendidikan jasmani mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan peserta dalam proses belajar. Temuan kegiatan ini memperlihatkan bahwa pendekatan yang sama juga dapat diterapkan dalam pengembangan kompetensi calon guru. Ketika mahasiswa diberi ruang untuk bereksperimen dan menghasilkan karya pembelajaran sendiri, mereka menjadi lebih aktif dalam memahami konsep pembelajaran dan lebih percaya diri dalam menerapkannya. Serta permainan tradisional juga telah ditunjukkan mampu meningkatkan keseimbangan, kelincahan, daya tahan, serta keterampilan motorik siswa melalui aktivitas fisik berbasis tradisi, seperti engklek, gobak sodor, egrang, dan lain-lain. Hal ini menegaskan bahwa game-based approaches dapat menguatkan komponen motorik siswa selain memberikan nilai-nilai budaya (Kurniawan, 2023).

Pelaksanaan micro teaching dalam program ini juga memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan kemampuan reflektif calon guru. Berdasarkan data evaluasi, peserta dituntut melakukan pengamatan terhadap jalannya permainan dan melakukan penyesuaian ketika menemukan kendala selama simulasi berlangsung. Kemampuan melakukan evaluasi dan revisi secara langsung merupakan salah satu indikator kompetensi pedagogik yang penting bagi seorang guru. Pada saat peserta memperkecil batas lapangan karena intensitas bermain menurun, misalnya, mereka sedang melakukan proses pengambilan keputusan berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan.

Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep pembelajaran secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi praktik. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara kontekstual (Faradila et al., 2024).

Program ini juga memberikan jawaban terhadap permasalahan utama yang dirumuskan pada tahap awal kegiatan. Permasalahan pertama berkaitan dengan rendahnya kreativitas calon guru dalam memodifikasi permainan tradisional menjadi media pembelajaran aktif. Berdasarkan data proses intervensi dan outcome kegiatan, peserta menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan rancangan permainan tradisional yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas peserta. Permasalahan kedua berkaitan dengan kompetensi pedagogik calon guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu mengimplementasikan hasil modifikasi permainan melalui kegiatan micro teaching yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, peningkatan nilai pada seluruh aspek menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, diskusi, workshop, simulasi, dan microteaching efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik calon guru Penjas. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional dapat menjadi strategi yang relevan untuk mendukung pembelajaran aktif di sekolah. Selain mampu meningkatkan kreativitas calon guru dalam merancang pembelajaran, Selain manfaat langsung pada kebugaran, literatur juga menyoroti bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan empati, terutama ketika digabungkan dengan pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran aktif dan literasi budaya (Suyitno & Setyawan, 2021), pendekatan ini juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pendidikan.

Dengan demikian, pelatihan ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi pedagogik calon guru Penjas dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran aktif berbasis modifikasi permainan tradisional. Hasil ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pelaksanaan program serupa pada skala yang lebih luas guna mendukung peningkatan kualitas calon guru Penjas yang profesional, inovatif, dan adaptif terhadap kebutuhan

pembelajaran abad ke-21.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Jombang berhasil mendukung pengembangan kreativitas calon guru dalam memodifikasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran aktif. Melalui pelatihan, pendampingan, micro teaching, dan evaluasi berbasis partisipatif, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang, mengimplementasikan, serta menyempurnakan permainan tradisional agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan rancangan permainan tradisional yang telah dimodifikasi dan siap digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Selain meningkatkan kompetensi pedagogik dan kreativitas calon guru, program ini juga memperkuat pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna. Keberlanjutan program dapat diwujudkan melalui pelatihan berkelanjutan, dokumentasi hasil inovasi permainan tradisional, serta penguatan kerja sama antara perguruan tinggi, sekolah, dan masyarakat guna mendukung pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berakar pada nilai-nilai budaya lokal.

Daftar Referensi

- Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119–3128.
- Firdaus, M., Mashunah, D., Ghani, M. I., Harmono, Z. L., Oktavia, R., Kahri, M., Ichsan, D. A., Anggara, N., & Warni, H. (2023). Empowerment of traditional sports in lower grade elementary schools in Banjar Regency. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 294–301.
- Garzia, M. (2020). Permainan tradisional dalam literasi budaya dan perkembangan anak usia dini pada abad 21. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 9(2), 83.
- Ijanleba, C., Souisa, M., & Latar, I. M. (2023). KREATIFITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA KESEHATAN MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PADA JENJANG SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN SIRIMAU. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 11(1), 137–148.
- Irawan, A., Rahayu, W., & Nuzulah, R. (2023). Penggunaan Unsur Etnomatematika Permainan

- Tradisional Sunda sebagai Media Pembelajaran Matematika. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 46–56.
- Kurniawan, E. (2023). Implementasi permainan tradisional lombok dalam meningkatkan kebugaran jasmani. *Jurnal Porkes*, 6(2).
- Maesara, N., Rahmat, A., & Carsiwan, C. (2023). Trend dan hasil penggunaan model pembelajaran pendidikan jasmani (systematic literature review). *Jurnal Porkes*, 6(2), 386–401.
- Manullang, J. G., Handayani, W., & Riyoko, E. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa Kelas VII SMP PGRI 7 Palembang. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 10(2), 129–136.
- Mustaqim, A. (2021). INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL PERSPEKTIF KI HADJAR DEWANTARA PADA PEMBELAJARAN SAINS. *Islamic Elementary School (IES)*, 1(1), 1–14.
- Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran edukatif pada siswa sekolah dasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589.
- Santoso, H., Harwanto, H., & Karyono, H. (2021). Bahan Ajar PJOK Tematik Terpadu Berbasis Permainan Sederhana di Sekolah Dasar. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 94–99.
- Sari, Z. N., Darmawan, A., & Kurniawan, A. W. (2022). Training on Preparation of Traditional Games as Teaching Materials for Elementary School Level Pjok Teachers. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 360–367.
- Suyitno, S., & Setyawan, F. B. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Depok. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 13(1), 13–22.
- Widiyatmoko, F. A. (2019). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keaktifan Gerak Siswa. *Jendela Olahraga*, 4(1).
- Zainuddin, M. S., Yasriuddin, Y., Usman, A., Zakaria, A., & Abduh, I. (2023). Permainan Olahraga Tradisional SMAN 1 Polewali Mandar. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(1), 76–82.

