ISBN 978-623-7482-72-7

PELATIHAN PEMBELAJARAN PJOK MELALUI PERMAINAN BERBASIS TEMATIK BAGI GURU PJOK DI KECAMATAN SUKASADA

Ni Luh Putu Spyanawati[1], I Made Satyawan[2], Komang Sukarata Adnyana[3], Ni Putu Dwi Sucita Dartini[4]
[1,2,3,4] Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FOK UNDIKSHA
Email: putu.spyanawati@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This Community Service Training aims to increase teacher's understanding of the implementation of thematic-based physical education learning and increase teacher skills in designing active and fun games of physical education learning for students. The target in this training is 25 elementary school physical education teachers in Sukasada District. The methods used are lectures, discussions, and projects to make thematic-based games according to the theme of the physical education material. The results obtained from this activity are (1) 100% of training participants attend and follow until the end of the activity, (2) 96% understand the implementation of physical education learning with Thematic-based games, and (3) participants can improve their ability to create and apply physical education learning by thematic-based games as indicated by the production of thematic-based physical education game formats and also in the form of learning videos.

***Keywords**: learning, thematic based games, physical education*

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai implementasi pembelajaran PJOK berbasis tematik dan menambah keterampilan guru dalam merancang dan mendesain pembelajaran PJOK yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Sasaran dalam PkM ini adalah guru PJOK SD di Kecamatan Sukasada sebanyak 25 orang. Metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan proyek membuat permainan berbasis tematik sesuai dengan tema pada materi PJOK. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu (1) peserta pelatihan 100% hadir dan mengikuti sampai akhir kegiatan, (2) 92 % memahami implementasi pembelajaran PJOK dengan permainan berbasis Tematik, dan (3) peserta dapat meningkatkan kemampuannya dalam membuat serta menerapkan pembelajaran PJOK dengan permainan berbasis tematik yang ditunjukkan dengan dihasilkannya format permainan PJOK berbasis tematik dan dituangkan pula dalam bentuk video pembelajaran.

***Kata kunci:** pembelajaran, permainan berbasis tematik, PJOK*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromusculer, intelektual dan emosional melalui aktivitas jasmani/fisik. Inti dari pembelajaran pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmani/fisik yaitu gerak. Sebagian besar penelitian menyatakan bahwa usia untuk belajar gerak paling tepat adalah masa sebelum adolesensi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nash (1960) yang menyatakan bahwa 85% keterampilan kasar dan minat terhadap keterampilan gerak harus ditemukan pada umur 12 tahun atau sebelumnya. Masa kanak-kanak merupakan waktu untuk belajar keterampilan dasar, sedangkan masa adolesensi adalah waktu yang digunakan untuk penyempurnaan dan penghalusan serta mempelajari berbagai macam variasi keterampilan gerak.

PJOK sebagai bidang studi berorientasi pada kebutuhan gerak siswa juga dapat

diintegrasikan dengan bidang studi lain seperti matematika, IPA, bahasa, IPS dan agama. Beberapa penelitian pengembangan model pembelajaran integratif untuk mata pelajaran PJOK di SD telah dilakukan. Dalam artikelnya Ari Purwantyo (2018) menyimpulkan bahwa Model pembelajaran integratif PJOK efektif untuk meningkatkan afektif (ketertiban dan percaya diri), keterampilan (melempar), pengetahuan (penguasaan pengetahuan). Walau demikian pada kenyataannya kondisi pembelajaran PJOK di sekolah-sekolah sampai saat ini belum efektif meskipun telah dilakukan berbagai upaya pembenahan pada kurikulum dan melalui jalur pendidikan dan pelatihan guru. Di samping hal-hal di atas para guru PJOK juga sulit memperoleh buku rujukan yang refresentatif dan akomodatif juga kurangnya pemahaman masyarakat terhadap kontribusi PJOK sebagai salah satu alat dalam mewujudkan terbentuknya manusia seutuhnya (sehat fisik, emosi, kecerdasan serta sosial). Terutama dengan kondisi pandemic saat ini dimana sekolah-sekolah masih belajar dengan system daring, sehingga materi yang diberikan guru lebih terbatas pada materi yang ada pada buku paket.

Menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children,1997), bermain merupakan alat utama belajar anak. Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, “Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain”. Bermain yang sesuai dengan tujuan di atas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti : menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi dari anak sendiri, dan aturan ditentukan oleh anak sendiri. Permasalahannya hingga saat ini, di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar, kegiatan bermain masih dianggap kurang penting, sehingga belum ada program yang terencana dan terstruktur. Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan dunia anak yang diramaikan dengan fasilitas-fasilitas bermain berteknologi tinggi. Permainan semacam ini bersifat pasif, hanya memperoleh kesenangan, dan kurang merangsang perkembangan mental anak dalam proses interaksinya dengan lingkungan selama bermain. Hal itu bertolak belakang dengan fungsi permainan bagi anak yang salah satunya adalah sebagai kegiatan edukatif untuk membantu proses perkembangan psikis dan sarana sosialisasi.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar di Sekolah Dasar di kecamatan Sukasada terutama di kelas rendah (kelas 1,2 dan 3), menyatakan bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan model pembelajaran PJOK untuk setiap materi yang diberikan, karena contoh-contoh permainan yang disajikan dala buku panduan masih sangat terbatas. Guru menyadari bahwa karakteristik anak kelas rendah adalah mengenalkan materi sambil bermain. Namun guru mengalami kesulitan untuk menemukan dan menggunakan bentuk permainan yang tepat untuk pembelajaran PJOK yang terpadu dengan mata pelajaran lain terutama pembelajaran dengan kondisi daring seperti yang terjadi saat ini. Berdasarkan hasil wawancara guru PJOK menyatakan sangat membutuhkan model-model permainan tematik untuk materi PJOK pada siswa Sekolah Dasar khususnya pada kelas rendah.

Jika dilihat dari kondisi geografis Kecamatan Sukasada yang sebagian wilayahnya merupakan daerah persawahan dan dataran tinggi sehingga aktivitas siswa-siswi sekolah dasar masih sangat dekat dengan alam, karena letak sekolah yang berada di pedesaan. Dengan kondisi tersebut memungkinkan situasi anak bermain di lingkungan tempat tinggalnya masih sangat besar, dibandingkan siswa yang ada di daerah perkotaan. Namun dengan kondisi pandemic saat ini siswa-siswi sekolah dasar sudah mulai diperkenalkan dengan gadget, HP serta perangkat elektronik lainnya sehingga kebanyakan waktu mereka habiskan dengan bermain dengan HPnya yang biasanya dulu sebagian besar dihabiskan di sekolah dan bermain dan beraktivitas di lingkungan teman sebayanya. Kondisi pandemic memang sangat berdampak tidak hanya dari sektor ekonomi tapi juga pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua Kelompok Kerja Guru Olahraga (KKGO) Kecamatan Sukasada yang mengkoordinir seluruh kegiatan guru-guru PJOK di kecamatan Sukasada, menyampaikan bahwa pengetahuan dan keterampilan guru dalam penerapan model-model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik khususnya untuk pembelajaran PJOK perlu mendapat perhatian. Hasil observasi awal yang penulis lakukan juga mengindikasikan bahwa pelatihan sejenis tidak pernah dilakukan. Pelatihan dan seminar sebelumnya hanya berkutat pada kelengkapan administrasi guru berupa penyusunan RPP, Silabus, Bahan ajar, instrument dan media. Belum pernah dikaji mendalam mengenai kontens dari materi dan model pembelajaran yang tepat diterapkan pada mata pelajaran PJOK. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis merasa sangat penting untuk diadakan pelatihan dan pendampingan bagi para guru-guru PJOK Sekolah Dasar di Kecamatan Sukasada tentang model permainan dalam pembelajaran PJOK berbasis tematik.

METODE

Model kegiatan pengabdian masyarakat di Sekolah Dasar se-Kecamatan Sukasada ini diawali dengan orintasi lapangan, dilanjutkan identifikasi masalah, studi literatur, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi keberhasilan kegiatan. Pada pelaksanaan kegiatan ini adalah di rancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Adapun metode yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat Penerapan Ipteks ini adalah dengan metode ceramah, diskusi dan proyek. Sebagai narasumber dalam pelaksanaan ini adalah dosen dan instruktur kompeten dibidangnya yaitu Bapak Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd., M.Pd. Materi yang diberikan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari: konsep bermain dan permainan, karakteristik anak sekolah dasar, model pembelajaran tematik terpadu, dan implementasi pembelajaran PJOK melalui permainan berbasis tematik.

Keberhasilan penyelenggaraan kegiatan dapat dilihat dari evaluasi pelaksanaan kegiatan yaitu: (1)Ketekunan dan keterlibatan para peserta pelatihan dalam mengikuti setiap materi baik itu teori dan tugas yang diberikan. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui ketekunan dan keterlibatan peserta adalah lembar absensi. (2) Terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta tentang materi pelatihan. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta pelatihan berupa angket dan diskusi peserta. (3) Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah peserta memahami teori dan cara melakukan membuat bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran PJOK sesuai dengan tema.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diawali dengan melakukan rapat persiapan pada hari Senin 31 Mei 2021 yang dihadiri oleh tim kegiatan pengabdian Undiksha. Rapat membahas rencana kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di Kecamatan Sukasada.

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan melakukan persiapan pelatihan dan pendampingan untuk mengembangkan model permainan dalam pembelajaran PJOK bagi Guru-Guru PJOK di Kecamatan Sukasada, dimulai dari persiapan dan koordinasi pelaksana dengan pihak yang terkait yaitu Ketua Kelompok Kerja Guru Olahraga (KKGO) Kecamatan Sukasada yang selanjutnya mengkoordinasikan peserta sebanyak 25 orang yang di tunjuk dari masing-masing gugus yang ada di Kecamatan Sukasada. Karena saat pelaksanaan masih dalam kondisi pandemic Covid-19 maka kegiatan dirancang dalam bentuk daring melalui platform Zoom Meeting.

Sesuai dengan rencana yang telah dirancang, pelatihan pengembangan model permainan PJOK dilakukan secara daring dengan

menggunakan platform Zoom Meeting. Peserta mengikuti pelatihan dari rumah/tempat masing-masing. Kegiatan dilaksanakan dilaksanakan selama 3 hari yaitu pada tanggal 4 Juni 2021 sampai dengan 6 Juni 2021. Pada hari pertama tanggal 4 Juni 2021 dimulai dengan, registrasi peserta yang dimulai pada pukul 08.30-09.00 Wita dan dilanjutkan dengan pembukaan yang dibuka oleh Ketua KKGO Kecamatan Sukasada, Bapak I Made Wardana, S.Pd. Pembukaan dan sambutan yang berlangsung kurang lebih 30 menit dan dilanjutkan dengan break 10 menit.

Gambar 1. Pembukaan.

Setelah acara pembukaan dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh narasumber Bapak Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd., M.Pd. dengan moderator Ni Luh Putu Spyanawati, S.Pd., M.Pd. Pelaksaan kegiatan dari hari pertama peserta diberikan materi konsep bermain dan permainan, karakteristik anak sekolah dasar dan model pembelajaran tematik terpadu, serta contoh-contoh aktivitas jasmani untuk anak sekolah dasar di kelas rendah. Pada kegiatan ini peserta pelatihan sangat antusias menerima pemaparan materi dari narasumber. Terlihat dari keaktifan peserta bertanya maupun turut serta memberi pendapat terhadap masalah-masalah yang belum dipahami ataupun berbagi pengalaman dengan peserta lainnya. Contohnya, karena pada kelas rendah menggunakan tema dalam pemilihan materinya, serta materi masih berfokus pada gerak-gerak dasar maka guru kesulitan menyajikan materi yang menarik bagi siswa, maka dari itu peserta mengharapkan pemahaman dan contoh gerakan dasar yang dapat membantu guru dan siswa lebih cepat dalam memahami serta dengan senang hati melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya. Pertanyaan ini dijawab dengan baik oleh narasumber disertai dengan contoh-contoh gerakan serta video yang nantinya dapat dikembangkan dan dilakukan oleh guru-guru PJOK.

Gambar 2. Pemaparan materi oleh narasumber.

Gambar 3. Diskusi dan tanya jawab

Hari kedua tanggal 5 Juni 2021, peserta dibuatkan group WA dan di bagi per kelompok masing-masing 5 orang tiap kelompok. Pada group WA tersebut diberikan materi berupa contoh modul permainan PJOK berbasis tematik, format penulisan modul, dan video permainan dan akivitas gerak PJOK. Kegiatan demontrasi langsung tidak dimungkinkan karena Pandemi Covid-19, jadi kegiatan tidak dilakukan dengan demontrasi langsung. Pukul 12.00 kegiatan diistirahatkan dan dilanjutkan pada pukul 13.00 dengan agenda diskusi oleh peserta dan narasumber Ibu Ni Putu Dwi Sucita Dartini, S.Pd., M.Pd.. Setelah pemaparan materi dan diskusi di hari pertama, hari kedua peserta dibuatkan group WA dan diberikan pendampingan oleh narasumber, dan diberikan pemetaan kompetensi dan pemetaan

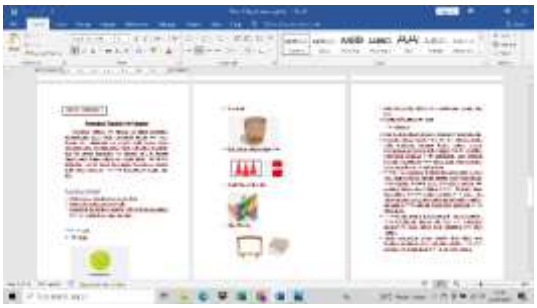
materi untuk peserta didik kelas rendah. Selanjutnya diberikan format permainan tematik yang akan disusun berdasarkan tema dan materi. Pada group WA ini peserta bebas berdiskusi dan bertanya terkait bentuk permainan yang akan dibuat. Pada pendampingan ini pula narasumber memberikan satu contoh permainan berdasarkan materi dan tema yang disajikan dalam bentuk permainan berbasis tematik.

Kegiatan pada hari ketiga tanggal 6 Juni 2021, peserta ditugaskan membuat permainan PJOK berbasis tematik untuk siswa Sekolah Dasar khusus kelas rendah (kelas 1, 2 dan 3) secara berkelompok. Terdiri dari 5 orang masing-masing kelompok. Tugas ini dikumpulkan 2 hari setelah penugasan. Dianjurkan juga agar membuat video tutorial dari permainan yang telah dibuat.

Peserta sangat antusias dan memberikan berbagai masukan, yaitu:

1. Kegiatan pelatihan ini agar dilakukan secara berkesinambungan.
2. Materi yang diberikan hanya untuk dikelas rendah saja.
3. Alangkah baiknya jika dibuatkan modul permainan dan video tutorial untuk memudahkan guru dalam mengajar.

Pada kegiatan tersebut sekaligus di evaluasi hasil pelaksanaan dan kegiatan peserta. Hasil analisis data didapatkan evaluasi dari kehadiran dan keseriusan peserta mencapai 100%. Pada hari pelatihan kehadiran peserta 100% yaitu 25 orang peserta. Hasil diskusi menunjukkan keantusiasan peserta dalam kegiatan pelatihan.



Gambar 4. Contoh tugas yang telah dibuat.

SIMPULAN

Jadi dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan implementasi pembelajaran PJOK dengan permainan berbasis tematik bagi guru PJOK Sekolah Dasar di Kecamatan Sukasada dapat meningkatkan wawasan serta pemahaman guru PJOK dalam mengembangkan diri serta menyusun model pembelajaran yang menarik dan sesuai bagi karakteristik peserta didik. Pernyataan ini dikuatkan oleh hasil penelitian Ian Alfian (2016) menemukan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif siswa usia 9-10 tahun. Demikian pula Rohdi Simon (2017) menyatakan bahwa model permainan dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa kelas III sekolah dasar. Dari beberapa jurnal tersebut menyebutkan bahwa model permainan sangat efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar, namun belum semua guru mampu menerapkan model berbasis permainan tematik untuk mata pelajaran PJOK.

Pelatihan seperti ini perlu dilakukan secara berkesinambungan. Karena walaupun sudah ada manfaatnya oleh peserta, kegiatan ini masih perlu mendapatkan pembinaan lanjutan karena peserta perlu mendapatkan banyak refrensi dan masukan sehingga model permainan yang dibuat sesuai dengan tema dan karakteristik peserta didik di kelas rendah. Selain itu perlu juga dilakukan pelatihan khusus yang memiliki jangka waktu cukup lama dan dilakukan secara berkesinambungan untuk menambah keragaman serta ketepatan gerak dalam permainan PJOK berbasis tematik.

DAFTAR RUJUKAN

Ari Purwantyo, Tomoliyus Tomoliyus, (2018). Pengembangan model pembelajaran integratif penjasorkes sekolah dasar. Available online at https://journal.uny.ac.id/index.php/jpjiJur

nal Pendidikan Jasmani Indonesia, 14(2), 2018, 38-49. https://doi.org/10.21831/jpji.v14i2.21608

BPS Kabupaten Buleleng. (2020). Kecamatan Sukasada dalam Angka 2020. Singaraja: BPS kabupaten Buleleng. Retrieved from https://bulelengkab.bps.go.id/publication/2020/09/28/ea474c9aba92a5dba085a1f2/kecamatan-sukasada-dalam-angka-2020.html.

Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No. 20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Herlina Herlina, Maman Suherman, (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. TADULAKO JOURNAL SPORT SCIENCES AND PHYSICAL EDUCATION, Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education Volume 8, Nomor 1 Januari – Juni 2020 ISSN 2581-0383

Ian Alfian Riyanto, Agus Kristiyanto, 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun, Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, Volume 6 No. 1, Juni 2016, p- ISSN : 2088-6802

Kemenegpora. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005; Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Jakarta: Kemenegpora. 2007.

Lubis, M. S.. 2018. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Deepublish

Mayke Tedjasaputra. 2005. Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan usia dini. Jakarta: Gramedia.

Prastowo, A. (2013). Pengembangan bahan ajar tematik panduan lengkap aplikatif. Yogyakarta: Diva Pres.

Rendy Nugraha Frasandy, (2017). Integrative Thematic Learning (Integration Model Of General Subjects In (Islamic) Elementary School With Religious Values). Elementary Islamic teaching Journal. DOI: http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v5i2.2991

Santrock J W. (2013). Adolescence (perkembangan remaja). Erlangga. Jakarta

Suhelli, S. (2018). Strategi guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran tematik pada MIN di Kota Banda Aceh. PIONIR: Jurnal Pendidikan, 7(2).

Trianto, T. (2010). Mengembangkan model pembelajaran tematik. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005,Sistem Keolahragaan Nasional.