

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATA KULIAH
PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA MAHASISWA PGMI ANGKATAN 2016
UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

Megawati¹, Muhammad Afifulloh², Muhammad Sulistiono³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Islam Malang

e-mail: ¹mega60688@gmail.com, ²mohammad.afifulloh@unisma.ac.id,

³muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the planning and application as well as the supporting factors and inhibitors of traditional games in physical education and sports courses for PGMI strata 1 class 2016 Islamic University of Malang students. Qualitative approach with descriptive type. Data collection techniques are interviews and documentation. The application of traditional games in physical education and sports courses was carried out by PGMI students in 2016. Some of the games played were sodor carts, jump rope, railing, bentengan, cats and rats. Supporting factors and obstacles to physical readiness, material and classroom management.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Pendidikan Jasmani, PGMI

A. Pendahuluan

Pendidikan pada era perkembangan teknologi masa ini, sangat mempengaruhi pola pembelajaran dari setiap tingkatan, dari tingkatan sekolah dasar sampai perguruan tinggi, yang dapat membawa pengaruh positif dan juga negatif perilaku peserta didik, seperti krisis nilai yang memperlemah watak sosial, dengan adanya pengaruh tersebut maka pendidikan perlu adanya perubahan dalam pola pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik agar apa yang menjadi tujuan pendidikan bisa didapatkan sebagaimana mestinya.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah bagian utuh dalam pendidikan, memiliki tujuan menumbuhkan segi kesehatan tubuh, kecakapan gerakan, sosial, pemikiran, keseimbangan rasa, perilaku sikap diri dan bentuk hidup sehat dan mengenal lingkungan bersih melalui kegiatan jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara teratur dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (BSNP, 2006). Pendidikan Jasmani dan Olahraga dan Kesehatan dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan dan pembentukan watak. Pendidikan Jasmani dan Olahraga lebih banyak melibatkan menggunakan media gerak. walaupun terlihat hanya mengutamakan fisik, mata

pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga juga bisa memberikan nilai sosial tergantung bagaimana pendidik mengaplikasikannya. Salah satu alternatif materi yang dapat meningkatkan nilai dan watak sosial, salah satunya memberikan materi permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan materi yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, karena mudah dan alat yang digunakan sederhana serta peraturan dalam permainan tidak baku dan disisi lain pada masa sekarang permainan tradisional sudah mulai tergeser dengan permainan modern akibat dari dampak teknologi yang mana permainan masa ini membawa seseorang atau peserta didik jadi malas untuk bergerak, tidak bersosial dan lain sebagainya. Permainan tradisional mengajarkan tentang bagaimana berinteraksi sosial, bekerjasama dan perduli satu sama lain. Jadi, penerapan permainan tradisional pada perkuliahan Pendidikan Jasmani dan Olahraga selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi olahraga juga digunakan sebagai upaya melestarikan kembali permainan tradisional yang sudah lama dilupakan bahkan hilang pada masa sekarang serta dapat membangun jiwa sosial melalui permainan tradisional.

Untuk membangun jiwa sosial begitu pula untuk melestarikan permainan tradisional sebagai wujud nasionalisme pendidik atau calon guru diajarkan permainan tradisional agar dapat mempersiapkan / menumbuhkan jiwa sosial dan mempersiapkan diri sebagai pendidik yang memahami konsep dan nilai yang terkandung pada permainan tradisional. Tentunya pelatihan atau pendidikan itu ada di kampus sebagai salah satu wadah / lembaga yang akan mewujudkan generasi yang sesuai dengan tujuan Pendidikan, salah satunya yaitu menjadi tenaga pendidik yang akan meneruskan estafet dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada umumnya mereka yang berkeinginan untuk menjadi tenaga pendidik akan masuk pada fakultas Pendidikan dengan beragam spesifikasi bidang salah satunya yaitu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atau biasa disebut PGMI.

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) adalah salah satu program studi di Universitas Islam Malang di bawah Fakultas Agama Islam. Adapun visi program studi PGMI yaitu “menjadi program studi yang menghasilkan guru Madrasah Ibtidaiyah yang profesional, unggul dan kompetitif dalam bidang iptek, beriman, bertakwa dan berakhakul karimah berdasarkan ahlu Sunnah wal Jamaah” serta memiliki tujuan “Lulusan PGMI yang memiliki kompetensi profesional, pedagogik, sosial dan kepribadian yang mampu menguasai, menerapkan dan mengembangkan iptek secara tepat guna bagi kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara serta mampu bersaing di era globalisasi

berdasarkan ajaran Islam ahlu Sunnah wal Jamaah". Pada ranah pekerjaan mahasiswa program studi PGMI disiapkan untuk menjadi tenaga pendidik tingkat dasar yakni Madrasah Ibtidaiyah secara spesifiknya menjadi seorang guru tentu harus bisa menguasai materi yang akan disampaikannya, selain itu juga harus menerapkan metode agar peserta didik dapat belajar tanpa merasa bosan. Salah satu cara atau metode untuk belajar dengan senang dan tidak bosan, pada program studi PGMI ada pengembangan potensi diri dan sosial peserta didik yang terdapat pada mata kuliah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan Kualitatif adalah penelitian yang menjelaskan dan melihat fenomena, kejadian, aktivitas, sosial, perilaku, keyakinan, penafsiran dan pendapat orang baik sendiri maupun berkelompok (Sukmadinata, 2007). Penelitian ini jenis deskriptif, deskriptif memaparkan suatu objek, kejadian, atau latar sosial, sasaran peneliti adalah menguraikan dengan kata-kata. Artinya data maupun fakta yang dihimpun oleh peneliti kualitatif berbentuk kata atau gambar. Dalam menuangkan suatu tulisan, laporan penelitian kualitatif berisi kutipan-kutipan dari data atau fakta yang telah diambil di lokasi penelitian untuk kemudian peneliti memberikan gambaran yang lengkap dan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang dipaparkan (Ghony, 2012). Lokasi penelitian ini peneliti mengambil lokasi di Universitas Islam Malang pada mata kuliah Penjasorkes Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2016. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan terkait fokus penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan Permainan Tradisional pada Mata Kuliah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Mahasiswa PGMI Angkatan 2016 Unisma

Perencanaan permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga, oleh kepala program studi. Dosen pengampu penjas diberikan *workshop* berkaitan dengan rancangan program studi (RPS), setelah itu dosen pengampu merencanakan materi-materi penjas dengan berpedoman pada capaian kompetensi lulusan yang telah dirumuskan dalam capaian pembelajaran lulusan yang ada pada Kurikulum PGMI. Permainan tradisional disajikan pada mata kuliah penjas dengan melihat materi-materi yang ada pada tingkat dasar, karena pada tingkatan dasar sangat cocok diterapkan permainan tradisional. Hal ini sesuai

dengan pendapat Montolalu dkk (2005: 254) bahwa permainan tradisional memiliki beragam manfaat diantaranya:

1. Bermain meningkatkan kreativitas. Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan bermain memacu anak menemukan ide serta menggunakan imajinasinya.
2. Bermain menumbuhkan kecerdasan otak, bermain merupakan sebuah alat penting sebagai proses berfikir anak. Bermain dapat membantu perkembangan pengetahuan anak. Bermain memberi sumbangan pada perkembangan kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman baru bagi anak.
3. Bermain mengatasi masalah pada anak usia dini tingkah laku yang sering terlihat adalah tingkah laku menolak, berlomba, bergerak aktif, bertengkar, meniru, kerjasama, menang sendiri, belas kasihan, dan berkeinginan untuk diterima di lingkungan anak.
4. Bermain melatih empati, merupakan faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak, karena dengan empati anak dapat merasakan perasaan orang lain. Melalui permainan bermain peran dapat melatih sikap empati pada anak.
5. Bermain dapat mempertajam indra banyak jenis permainan yang merangsang perkembangan kepekaan indera, sehingga dapat difungsikan sebagai sarana pelatihan panca indera anak. Seperti permainan petak umpet yang dapat melatih kepekaan pendengaran.
6. Bermain sebagai media terapi, bermain dapat membuat anak melupakan masalah dan ketakutan yang mereka hadapi itulah salah satu cara yang digunakan anak dengan bermain.
7. Bermain itu menemukan temuan baru. Pendapat ini juga selaras dengan Sujarno (2019) yang mengatakan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat dalam menanamkan nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak seperti kejujuran, sportivitas, keuletan, kesabaran, kreativitas, dan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain.

2. Penerapan Permainan Tradisional pada Mata Kuliah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Mahasiswa PGMI Angkatan 2016 Unisma

Penerapan permainan tradisional pada mata kuliah PGMI angkatan 2016 dilaksanakan oleh Mahasiswa PGMI itu sendiri dengan di arahkan oleh dosen pengampu yaitu Pak Amjad Elfarabi. Beliau menunjuk sepenuhnya kepada mahasiswa untuk dilaksanakan permainan tradisional pada perkuliahan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Untuk memenuhi tujuan pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan maka perkuliahan maka mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga menerapkan permainan tradisional dalam proses perkuliahan hal ini sesuai dengan pengertian permainan itu sendiri yaitu bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang mampu meningkatkan kebutuhan tubuh, perasaan, dan sosial pada kehidupan manusia itu sangat penting dalam sehari-hari (Hartati, dkk, 2013).

Penerapan permainan tradisional pada perkuliahan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memainkan berbagai jenis permainan diantaranya lompat tali dapat meningkatkan kemampuan melompat, meloncat, dan koordinasi tangan dan kaki gobaq sodor, bentengan aspek sosial yaitu kerjasama, sepur-sepuran. Kucing dan tikus aspek yang dipenuhi daya tahan, kerjasma, disiplin. Masing-masing permainan ini memenuhi aspek-aspek yang disebutkan pada. Fungsi penjas di Perguruan Tinggi adalah untuk menumbuhkan segi (1) organik; (2) neumromus; (3) kemampuan memahami; (4) pengetahuan; (5) sosial; dan (6) perasaann peserta didik (Depdiknas, 2003).

2. Faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan olahraga dan kesehatan mahasiswa PGMI angkatan 2016 unisma

Pertama faktor kesiapan fisik mahasiswa, kdua penguasaan permainan tradisional, ketiga faktor cuaca dan tempat, keempat faktor suportif, kelima faktor kerjasama kelompok, keenam faktor manajemen waktu dalam pelaksanaan permainan dan terakhir faktor pengelolaan kelas. Faktor kesiapan fisik yang dimaksud mahasiswa sehat secara fisik hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut Rahayu (2013: 17) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah proses pendidikan yang menggunakan tindakan fisik untuk mendapatkan kecakapan individu, baik dalam fisik, mental serta emosional. Pengertian ini tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional saja yang berpendapat bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berasal dari aktivitas fisik, tetapi kita harus memahami bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebagai proses penciptaan kualitas pikiran dan juga tubuh.

Kristiyandaru (2010: 39) dalam bukunya *Manajemen Pendidikan Jasmani dan olahraga* menguraikan tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan salah satunya tujuannya adalah mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Adapun faktor yang menjadi penghambat terselenggaranya implementasi permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan olahraga dan

kesehatan mahasiswa PGMI angkatan 2016 Unisma adalah pertama kurangnya penguasaan permainan tradisional, kedua faktor pengelolaan kelas yang kurang kondusif, ketiga faktor kurangnya ketepatan waktu dalam memainkan, keempat faktor beberapa mahasiswa kurang berpartisipasi aktif dalam melakukan permainan, dan terakhir faktor tempat yang kurang memadai.

D. Simpulan

Perencanaan permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olah raga oleh kepala program studi Dosen diberikan *workshop* berkaitan dengan rencana program studi (RPS). Dosen merencanakan materi permainan tradisional berpedoman pada CPL atau capaian kompetensi lulusan yang berkaitan dengan capaian pembelajaran lulusan yang ada pada kurikulum PGMI. Materi permainan tradisional disajikan disesuaikan dengan materi-materi yang pada tingkat dasar.

Penerapan permainan tradisional pada mata kuliah Pendidikan olahraga dan kesehatan mahasiswa PGMI angkatan 2016 Unisma. Proses pelaksanaan dilaksanakan oleh Mahasiswa PGMI itu sendiri dengan di arahkan oleh dosen pengampu yaitu Pak Amjad Elfarabi. Beliau menunjuk sepenuhnya kepada mahasiswa untuk menerapkan permainan tradisional pada perkuliahan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ada beberapa permainan yang dimainkan yaitu, lompat tali yang menggunakan tali karet, bentengan menggunakan tiang atau benda-benda yang ada disekitar, gobak sodor menggunakan kapur, sepur-sepuran, serta kucing dan tikus. Semua permainan dimainkan sesuai cara dan aturan dalam permainan masing-masing.

Faktor-faktor pendukung implementasi permainan tradisional yaitu , kesiapan fisik, penguasaan materi, ketepatan waktu dan sportif. Adapun faktor penghambat kurangnya penguasaan materi, kurangnya ketepatan waktu, kurangnya pengelolaan kelas. Jadi, Implementasi permainan tradisional pada mata kuliah pendidikan jasmani dan olahraga terlaksana dengan baik dengan beberapa kendala yang diutarakan diatas. Pelaksanaan perkuliahan memberikan dampak yang positif bagi mahasiswa PGMI itu sendiri.

Daftar Rujukan

- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dedipnas. (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani SMP dan MTS*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Hartati, Sasmita Christiani Yuli, dkk. (2013). *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Kristiyandaru, A. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya; Unesa University Press.
- Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, Maulidah, Afifulloh, Muhammad & Lismanda, Febry, Y. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA An-Nur TunjungTirto Kecamatan Singosari Kabupaten Malang*. Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/viewFile/3241/2913>
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakraya.
- Ghony, M. Djunaidi. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.