

**LAPORAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
(PPM)**

TAHUN ANGGARAN 2012

PROGRAM PENERAPAN IPTEK KEPADA MASYARAKAT

**SOSIALISASI PERMAINAN *KARONBALL* BAGI GURU PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN TINGKATSEKOLAH DASAR
DI WILAYAH KERJA KABUPATEN SLEMAN
YOGYAKARTA TAHUN 2012**



Oleh:

Yudanto, M. Pd	(Ketua NIP. 19810702 200501 1 001)
Hedi Ardiyanto H., M. Or	(Anggota I NIP. 19770218 200801 1 002)
Fathan Nurcahyo, M. Or	(Anggota II NIP. 19820711 200812 1 003)
Nurhadi Santoso, M. Pd	(Anggota III NIP. 19740317 200812 1 003)

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2012**

**KEGIATAN PPM INI DIBIYAI DENGAN ANGGARAN DIPA UNY TAHUN 2012
SK DEKAN NO. 204 TAHUN 2012, TANGGAL 1 JUNI 2012
NO. PERJANJIAN: 1158 d / UN 34.16 / PPM / 2012, TANGGAL 1 JUNI 2012**

BAB I PENDAHULUAN

A. Judul Pengabdian: Sosialisasi Permainan *KARONBALL* Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tingkat Sekolah Dasar (SD) Di Wilayah Kabupaten Sleman Yogyakarta

B. Analisis Situasi

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mendewasakan peserta didik. Dunia pendidikan dan pembelajaran di negara Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi pendidikan, siswa, kurikulum, maupun fasilitas sarana dan prasarananya. Dalam hal ini pemerintah telah melakukan berbagai terobosan untuk memajukan dan meningkatkan kualitas dan kuantitas *output* pendidikan. Sebagai contoh perhatian pemerintah bagi para pendidik/guru antara lain adalah adanya tunjangan profesionalisme, beasiswa untuk studi lanjut, bantuan biaya penelitian, dan lain-lain. Bagi sekolah, misalnya: berupa bantuan Bantuan Operasional Sekolah (BOS), bantuan sarana prasarana penunjang pendidikan (buku, komputer, dan lain-lain). Bagi siswa/peserta didik, misalnya: bantuan beasiswa, wajib belajar 9 tahun (gratis biaya pendidikan), dan lain-lain.

Sekolah merupakan salah satu tempat bagi seseorang dapat memanfaatkannya untuk mencari atau menuntut ilmu pengetahuan baik secara teoritis maupun praktis. Di dalam lingkungan sekolah proses pendidikan dan pembelajaran ilmu pengetahuan tersebut diberikan oleh guru kepada siswa atau murid. Pembelajaran merupakan proses pemberian ilmu pengetahuan, pengalaman belajar dan mendapatkan pengalaman hidup bagi siswa untuk menempuh kehidupan yang selanjutnya yang akan ditempuh oleh siswa. Sedangkan pendidikan adalah suatu proses untuk mendewasakan pikiran atau perasaan peserta didik agar dapat membedakan antara yang baik/benar dengan yang buruk/salah sesuai dengan etika, estetika, dan norma atau aturan yang berlaku.

Di sekolah, mata pelajaran yang disampaikan kepada siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sangat disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah, alokasi waktu yang dimiliki, kemampuan dan kondisi baik sekolah maupun gurunya. Dalam dunia pendidikan, banyaknya mata pelajaran dan materi yang harus dikuasai siswa menyebabkan sekolah harus bekerja ekstra berat. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di

sekolah adalah mata pelajaran pendidikan jasmani yang mana penyampaian materinya harus dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu pembelajaran praktek dan teori. “Pendidikan jasmani dilaksanakan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional yang mencakup aspek fisik, emosi, sosial dan moral”, Tite Juliantine (2006: 11). “Melalui aktivitas jasmani atau kegiatan olahraga seseorang memperoleh kesempatan untuk bergaul, dan berorientasi antara satu dengan lainnya,” Hari Amirullah Rahman (2004: 59). Sikap dan perilaku siswa dapat dibina melalui lingkungan pendidikan jasmani.

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana atau wahana untuk meningkatkan kebugaran jasmani anak, membantu proses tumbuh kembang anak secara multilateral, pembentukan sikap, perilaku, dan karakter anak. Di sekolah dasar (SD) yang notabennya merupakan olahraga usia dini yang terpenting bagi siswa adalah bagaimana olahraga itu dapat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Melalui aktifitas olahraga yang dilakukan oleh anak-anak diharapkan motorik kasar, motorik halus dan kemampuan gerak dasarnya dapat berkembang secara bertahap dan multilateral. Setelah anak-anak menyukai dan tertarik pada suatu cabang olahraga tertentu sehingga timbul perasaan membutuhkan atau ketagihan dalam berolahraga, langkah selanjutnya adalah melakukan pencarian dan pemanduan bakat secara khusus (*sport search* dan *talent scouting*) dan melakukan pembinaan olahraga usia dini secara kecabangan. Pengembangan olahraga akan dilakukan dalam kelompok olahraga yang ada di masyarakat, tapi dalam pembelajaran telah diberikan landasan yang baik dan benar bagi peserta didik dalam mempelajari olahraga yang diminatinya.

Budaya merupakan bagian dari pendidikan. Budaya merupakan hasil dari cipta, rasa, karsa, dan karya manusia. Budaya baru biasanya akan terlahir sebagai akibat dari terjadinya akulturasi atau perpaduan antara budaya asli dengan budaya asing. Perkembangan dan akulturasi budaya antara daerah satu dengan daerah lain ataupun dengan negara lain akan berdampak pada keberadaan budaya asli daerah, apakah akan bertahan, tergeser ataukah akan saling terpadu membentuk budaya baru.

Fenomena saat ini kurikulum untuk mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang ada di sekolah baik SD, SMP, SMA atau yang sederajat juga sudah mengalami banyak perubahan hal tersebut sebagai akibat atau pengaruh dari kemajuan zaman dan masuknya budaya asing serta tuntutan kebutuhan masyarakat akan beraneka

ragam kegiatan olahraga. Banyak materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama materi permainan yang disampaikan dalam bentuk praktek sulit disampaikan kepada peserta didik karena keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. Salah satu contoh bentuk keterbatasan sarana prasarana tersebut adalah minimnya areal atau lahan bermain (lapangan) bagi peserta didik, banyak lapangan atau lahan bermain bagi anak-anak yang berubah fungsi menjadi bangunan-bangunan, secara tidak langsung hal ini juga merenggut kebahagiaan masa kanak-kanak yaitu masa bermain yang akan membantu proses tumbuh kembang anak. Sesuai dengan karakteristiknya masa anak-anak adalah masa bermain sehingga olahraga atau aktifitas dalam bentuk bermain atau permainan sangat cocok disampaikan kepada peserta didik di tingkat sekolah dasar (SD). Selain itu, faktor lainnya adalah pada era globalisasi yang serba modern ini banyak permainan tradisional yang tergeser keberadaannya oleh permainan modern karena model dan bentuknya yang sudah ketinggalan zaman. Selain itu juga faktor dari guru dan sarana prasarana yang kurang mendukung juga menyebabkan bentuk-bentuk olahraga permainan tradisional sulit untuk diajarkan kepada peserta didik.

Di dalam kurikulum di sekolah dasar materi permainan bola kecil *softball* diajarkan di kelas atas. Namun pada kenyataannya permainan ini tidak berkembang dan tidak diajarkan karena berbagai hal, misalnya: karena keterbatasan sarana dan prasarana, kemampuan yang dimiliki oleh guru ataupun siswanya. Salah satu upaya untuk memperkenalkan permainan softball meliputi aturan main yang dimodifikasi dan untuk melestarikan budaya asli agar tetap bisa dipahami dan dimainkan oleh siswa sekolah dasar adalah mengkombinasikan antara budaya asli dengan budaya asing. Dalam hal ini adalah mengkombinasikan budaya asli permainan kasti dengan budaya asing ronders dan *softball*. Gabungan antara ketiga jenis olahraga permainan ini disebut dengan istilah permainan “*KARONBALL*”. Permainan “*KARONBALL*” ini memiliki spesifikasi permainan yang lebih unik dan lebih menarik dibandingkan ketiga jenis permainan bola kecil tersebut. Permainan “*KARONBALL*” ini membutuhkan luas lapangan lebih sedikit, jumlah pemain bisa lebih banyak, aturan main lebih sederhana dan tidak menakutkan/membahayakan bagi anak-anak, dan biaya peralatan yang digunakan pun juga tidak terlalu mahal dan mudah didapatkan.

Permainan “*KARONBALL*” ini merupakan model permainan yang baru baik bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan maupun bagi siswanya, sehingga dipandang

sangat perlu untuk disebarluaskan dan diberitahukan kepada para guru dan para siswa. Melalui permainan ini guru dan siswa dapat belajar banyak keterampilan gerak motorik jalan, lari, lempar, menangkap, memukul, dan lain.lain yang mendukung proses tumbuh kembang anak secara multilateral. Selain itu guru dan siswa juga dapat belajar banyak tentang pendidikan karakter, sikap sportifitas dan *fairplay* melalui permainan ini.

Berdasarkan beberapa penjelasan terkait latar belakang masalah tersebut di atas, maka menjadikan hal yang sangat menarik dan sangat perlu diadakannya sosialisasi tentang permainan “*KARONBALL*“ bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar (SD)/MI/Sederajat di wilayah Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Hasil akhir yang dapat diharapkan dari kegiatan PPM ini adalah untuk memberikan tambahan ilmu pengetahuan tentang model permainan bola kecil yang baru yang diberinama ”*KARONBALL*” kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD/MI/ sederajat di wilayah Kabupaten Sleman Yogyakarta agar dapat diajarkan di sekolah sebagai materi alternatif pilihan permainan.

C. Tinjauan Teori

1. Hakikat dan Peranan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar

Penjasorkes merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah bahkan pendidikan tinggi. Penjas selalu masuk dalam jenjang pendidikan dari waktu ke waktu yang memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh melalui pengalaman gerak. Capel dan Piotrowski (2001: 9) berpendapat bahwa karakteristik Penjas adalah berpusat pada anak dan mempunyai nilai yang benar sebgus pendidikan pada umumnya. Dari pendapat ini dapat dimaknai bahwa dalam mengajarkan Penjas harus melihat anak sebagai subjek pendidikan yang harus diutamakan agar tujuan Penjas tersebut dapat tercapai.

Penjas sebagai bagian integral dari pendidikan didefinisikan dengan pendapat yang berbeda-beda. *Physical Education Association of the United Kingdom* (PEAUK) yang dikutip oleh Capel dan Piotrowski (2001: 10) menyatakan Penjas sebagai kegiatan-kegiatan fisik yang terarah dan studi yang terkait, biasanya dilakukan dalam konteks pendidikan yang mengembangkan kompetensi fisik, membantu mempromosikan pembangunan fisik, dan memungkinkan peserta untuk mengetahui tentang dan nilai

manfaat partisipasi. Pada dasarnya, Penjas adalah penanaman secara formal pengetahuan dan nilai-nilai melalui aktivitas fisik. Definisi lebih luas dikemukakan oleh Chandler, Cronin dan Vamplew (2007: 166) bahwa Penjas mencakup instruksi dalam pengembangan dan perawatan tubuh, dari latihan *callisthenic* sederhana untuk melatih kebersihan, senam, dan kinerja serta manajemen permainan. Secara historis, telah difokuskan pada diet, olahraga dan kebersihan, serta pengembangan *musculo-skeletal* dan *psiko-sosial*. Beberapa subdisiplin ilmunya adalah biomekanik, fisiologi olahraga, sosiologi olahraga, sejarah, filsafat dan psikologi. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Williams (1954: 3) yang dikutip oleh Arma Abdullah dan Agus Manadji (1994: 3) yang menyatakan bahwa Penjas adalah semua aktivitas manusia yang dipilih jenisnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Definisi lain juga dikemukakan oleh Depdiknas (2003: 6) yang menyebutkan Penjas merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Menurut Baley (1974: 4), Penjas adalah suatu proses adaptasi dan pembelajaran organik, neuromuskuler, sosial, budaya, emosional dan estetik. Bucher (1983: 13) memberi batasan bahwa Penjas merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2006: 702) juga menyatakan bahwa Penjas, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penjas merupakan bagian integral dari pendidikan yang pada pelaksanaannya dengan aktivitas fisik dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik dan psikis.

Peranan Penjasorkes diajarkan di sekolah sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman

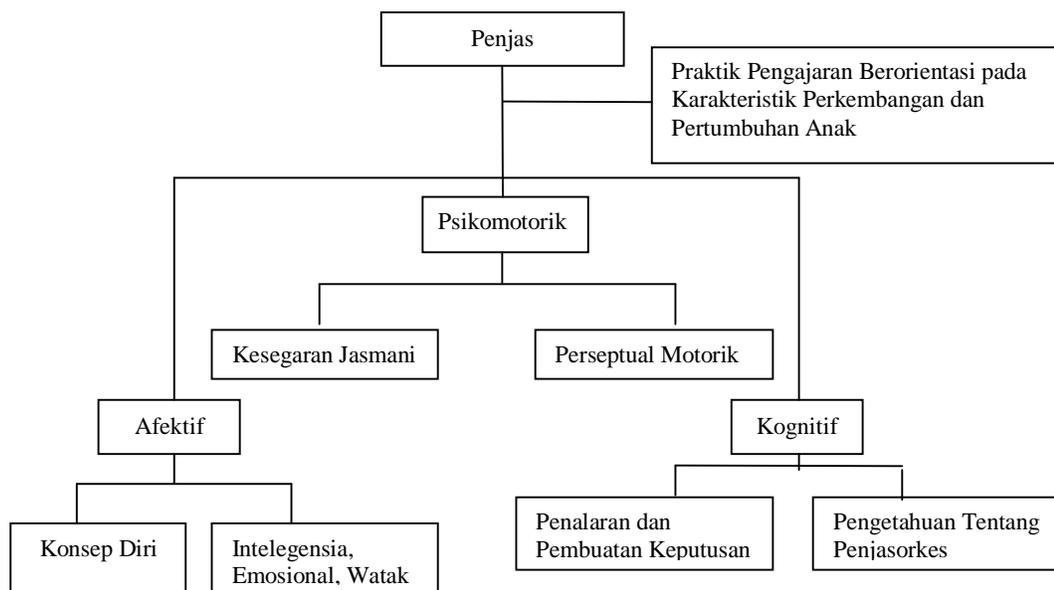
belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Oleh karena itu program Penjas harus sangat diperhatikan agar perkembangan fisik siswa dapat terbantu dengan baik. Hal ini dikarenakan menurut Datar dan Sturn (2004: 1501) anak menghabiskan banyak waktu di sekolah yang membuat program Penjas di sekolah berpotensi penting untuk mengembangkan aktivitas fisik dan kebugaran anak-anak. Selain itu kebutuhan dasar Penjas juga tidak kalah penting dalam pengembangan Penjas. Menurut Mowling, Brock, Eiler dan Rusidill (2004: 40) kebutuhan dasar untuk mengembangkan kesuksesan program Penjas adalah meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sesuai tujuan yang dimaksudkan.

Penjasorkes juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup dan juga merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Melalui Penjas diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Pada dasarnya mata pelajaran Penjasorkes merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik yang dapat memberikan sumbangannya terhadap perkembangan anak yang bersifat menyeluruh. Adapun sumbangan yang dimaksud mencakup empat ranah yaitu (1) jasmani, (2) psikomotor, (3) afektif, dan (4) kognitif. Gabbard, Leblanc, dan Lowy (1987) dalam (Sukintaka, 1992: 10) menyatakan bahwa pertumbuhan, perkembangan, dan belajar aktivitas jasmani akan mempengaruhi: (1) ranah kognitif, yang berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik, (2) ranah psikomotor, yang berupa pertumbuhan biologik, kebugaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak, dan (3) ranah afektif, yang berupa rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (aktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep diri.

Menurut pendapat lain yang disampaikan oleh C. Bucher (1983: 82-89) juga menyatakan bahwa ada tiga ranah dalam pendidikan jasmani yang berpotensi terbangun melalui Penjas. Tiga ranah tersebut adalah (1) ranah kognitif yang mencakup kontribusi Penjas terhadap *academic achievement*, pengetahuan latihan, kesehatan, dan penyakit, memahami tubuh manusia, dan memahami aturan aktivitas fisik dan olahraga, (2) ranah afektif yang mencakup salah satu kontribusi Penjas terhadap aktualisasi diri, penghargaan diri, dan respon kesehatan, dan (3) psikomotor yang mencakup salah satu kontribusi Penjas terhadap keterampilan gerak.

Menurut pendapat yang disampaikan oleh Rusli Lutan (2000: 4), mengemukakan bahwa cakupan ideal Penjas yang pelaksanaannya dilandaskan pada pendekatan pengajaran yang berorientasi pada taraf perkembangan dan pertumbuhan anak secara bertahap dan menyeluruh (*multilateral dan versatile development*) dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Cakupan Ideal Penjasorkes

Sumber: Strategi Belajar Mengajar Penjasorkes (Rusli Lutan, 2004: 15)

2. Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

a. Karakteristik dan Tujuan Mata Pelajaran Pend.Jas Orkes

Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak,

keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (BSNP, 2006: 702). Mata pelajaran ini merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Peranan Penjasorkes di sekolah sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dalam berbagai kesempatan melalui aktifitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis. Pemberian materi praktik terdiri dari permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas jasmani/gerak yang terarah yang mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih mengenal dunia dan dirinya sendiri sehingga siswa secara alami senantiasa mendapatkan manfaat berupa kesehatan dan kebugaran tubuh. Selain itu pemberian materi tentang teori kesehatan sangat bermanfaat karena materi kesehatan yang di dalamnya terdiri dari materi pola dan budaya hidup sehat serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari mampu memberikan dasar pemahaman pada siswa akan pentingnya memiliki kebiasaan tentang hidup sehat.

Tujuan Penjas di SD menurut Thomas, Lee dan Thomas (2000: viii) ada dua, yaitu: (1) membuat gerakan dan olahraga menjadi lebih efisien sehingga siswa dapat mengaplikasikan dalam aktivitas olahraga untuk spesialisasi, dan (2) membangun dan atau memelihara kesehatan fisik. Pendapat senada dikemukakan oleh Departemen Pendidikan dan Sains (DES) yang dikutip oleh Capel dan Piotrowski (2001: 10) yang menyatakan bahwa Penjas di sekolah bertujuan untuk mengembangkan kontrol, koordinasi dan penguasaan tubuh. Hal ini terutama berkaitan dengan cara belajar melalui tindakan, sensasi dan observasi.

Berdasarkan tujuan-tujuan yang dikemukakan di atas dan juga jika dilihat dari tujuan yang ada di BSNP (2006: 703) maka ujian mata pelajaran Penjasorkes adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

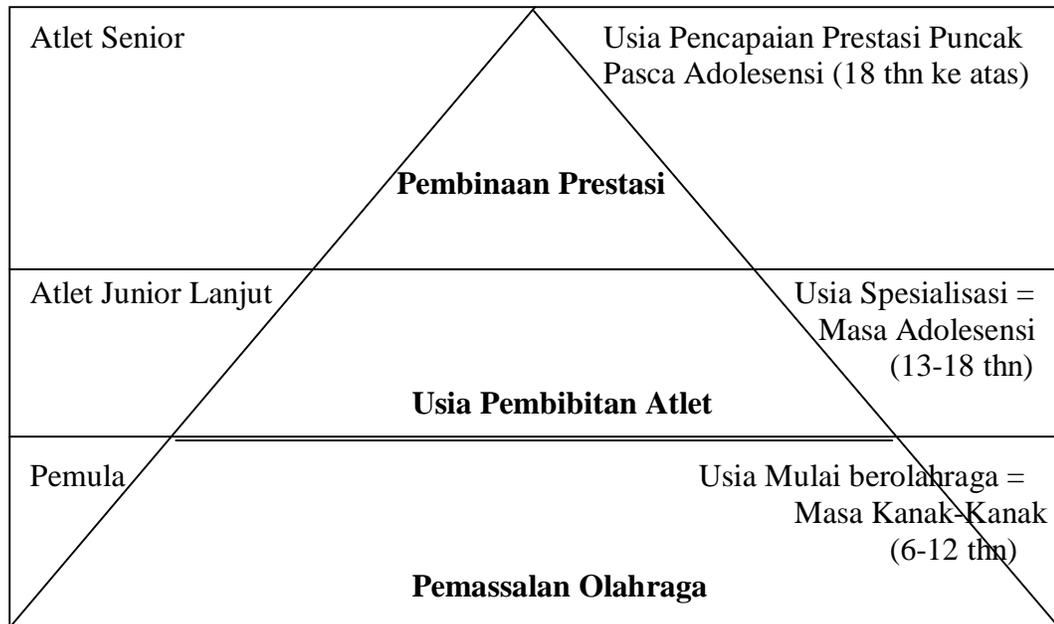
- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam Penjas, olahraga, dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap positif.

b. Ruang Lingkup Materi

Menurut Depdiknas (2003: 10), ruang lingkup materi Penjasorkes meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, *softball*, *baseball*, bola tangan, sepakbola, bolavoli, bola basket, tenis meja, tenis, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- 2) aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, bentuk postur tubuh dan aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam meliputi: senam lantai, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas berirama, senam pagi Indonesia, SKJ, senam aerobik dan aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 6) Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, berkemah, menjelajah, mendaki gunung dan aktivitas lainnya.

Menurut teori piramida emas yang dikemukakan oleh pendapat M. Furqon (2002: 5), bahwa di dalam teori peramida emas tersebut terdapat tiga tahapan yang ideal di dalam melakukan pembinaan olahraga prestasi yaitu: (1) pemassalan olahraga, (2) pembibitan atlet, dan (3) pembinaan prestasi puncak. Berikut ini dapat dilihat gambar tentang teori piramida emas dalam pembinaan olahraga prestasi secara umum:



Gambar 2. Pembinaan Prestasi Olahraga Ditinjau dari Teori Piramida, Usia Berlatih, Tingkat Atlet dan Tingkat Pertumbuhan serta Perkembangan Atlet

Sumber: Pembinaan Olahraga Usia Dini (M. Furqon, 2002: 5)

Menurut pendapat M. Furqon (2002: 15), Selain itu peranan dunia pendidikan, terutama mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap pembentukan prestasi olahraga juga dapat dilihat pada alur gambar piramida pembinaan prestasi, berikut ini:



Gambar 3. Piramida Pembinaan Olahraga Prestasi Di Sekolah
Sumber: M. Furqon, 2002: 15

3. Hakikat, Klasifikasi dan Manfaat Permainan

a. Hakikat Permainan

Salah satu aktivitas yang mendominasi pada kurikulum SD kelas IV-VI adalah aktivitas permainan. Permainan menurut Pangrazi (1989: 530) merupakan sebuah laboratorium sebagai sebuah jalan yang sangat berarti untuk mempelajari keterampilan. Banyak permainan yang membantu mengembangkan kelompok otot besar dan meningkatkan kemampuan anak, seperti: kemampuan berlari dan *dodge*, serta sebagai tempat bersosialisasi dengan anak yang lain dan juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pemahaman dan mentaati peraturan dalam sebuah permainan.

b. Klasifikasi Permainan

Permainan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk. Belka (1994) (Yoyo Bahagia, 2000: 22-30) mengklasifikasikan permainan menjadi 5 bentuk yaitu: (a) permainan sentuh (*tag games*), (b) permainan target (*target games*), (c) permainan net dan dinding (*net and wall games*), (d) permainan serangan (*invasion games*), dan (e) permainan lapangan (*fielding games*). Adapun Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Permainan Sentuh (*Tag Games*)

Permainan sentuh merupakan sebuah bentuk permainan strategi yang sederhana namun sangat berguna untuk mengembangkan dasar-dasar strategi.

Tujuan permainan ini adalah untuk bergerak, mengubah arah, dan mengecoh, yang bertujuan agar dapat: (1) menyentuh lawan atau dapat menyebabkan lawan kehilangan kendali terhadap objeknya, (2) menghindari sentuhan lawan atau menghindari gangguan lawan terhadap objek yang sedang dikendalikannya. Beberapa contoh bentuk permainan sentuh adalah kucing-kucingan, galah asin, *dribbling* sentuh dalam *softball* atau basket. Strategi yang dapat dikembangkan dalam permainan sentuh adalah sebagai berikut: (a) berdiri seimbang dan siap bergerak ke berbagai arah, (b) menggunakan variasi pura-pura pada saat menyentuh dan menghindari sentuhan, (c) merubah arah dan kecepatan dalam gerak mengecoh, dan (d) menyadari apa yang terjadi di sebelah dan di belakang.

2) Permainan Target (*Target Games*)

Permainan target merupakan sebuah bentuk permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target. Tujuan permainan ini adalah akurasi penyampaian objek pada sasaran. *Skill* yang dilibatkan dalam permainan ini pada umumnya dilakukan secara pasif atau cenderung bersifat *close skill*. Contoh dari bentuk permainan target ini adalah *bowling*, *golf*, panahan, memukul, menendang, dan melempar bola pada target. Strategi dasar permainan target adalah membuat keputusan apakah memilih kesempurnaan atau memilih cara atau tingkatan yang aman. Strategi dasar ini dapat diperinci sebagai berikut: (1) berhenti sesaat, *relaks*, dan tumbuhkan rasa percaya diri, (2) jangan terburu-buru, tentukan kapan akan memulainya, (3) menilai kemampuan sendiri dan situasi yang ada, kemudian memutuskan apakah memilih dengan sempurna atau memilih amannya, dan (4) berkonsentrasi dan fokus sebisanya.

3) Permainan Net dan Dinding (*Net and Wall Games*)

Permainan net dan dinding merupakan sebuah permainan yang melibatkan kemampuan bergerak dan mengendalikan objek agar susah dimiliki lawan atau susah dikembalikan lawan ke dinding. Pemain pada permainan ini harus mampu mengendalikan daerahnya. Pemain bergerak di dalam daerahnya untuk menempatkan diri pada posisi yang strategis yang dapat menghalau kembalian pukulan atau lemparan lawan. Contoh bentuk permainan ini adalah tenis, *squash*, badminton, bolavoli, dan tenis meja. Beberapa strategi yang digunakan dalam

permainan net dan dinding ini adalah: (1) mengirimkan objek ke dinding atau mengirimkan objek melewati net menuju daerah yang kosong (paling terbuka), (2) memulai dan kembali ke posisi strategis semula pada setiap selesai melakukan, (3) memainkan secara bervariasi sehingga lawan tidak dengan mudah mengantisipasi apa yang akan terjadi, (4) membagi daerah dengan teman satu tim, dan (5) komunikasi dengan teman sehingga dapat saling membantu satu sama lain.

4) Permainan Serangan (*Invansion Games*)

Permainan ini lebih memfokuskan perhatiannya pada pengendalian objek pada daerah tertentu. Permainan ini meliputi permainan yang sederhana seperti permainan merebut bola. Bentuk permainan ini bisa dianggap lebih kompleks. Pada permainan ini, satu tim berusaha mengendalikan bola bergerak menuju sasaran (misalnya membuat gol), menyerang atau melewati lawan. Contoh bentuk permainan serangan ini adalah *softball*, *rugby*, *American Football* dan sebagainya. Berbagai strategi dasar dalam permainan serangan adalah sebagai berikut: (1) menciptakan agar pertahanan terbuka, (2) menjaga wilayah dan reposisi untuk bertahan, (3) menjaga dan menghambat gerak lawan, (4) memindahkan objek pada daerah yang memungkinkan, dan (5) berkomunikasi dengan teman secara efektif.

5) Permainan Lapangan (*Fielding Games*)

Permainan ini biasanya sebuah objek dikirimkan pada sebuah tempat atau daerah tertentu dan pengirim berusaha lari ke tempat tertentu dan bahkan mungkin terus lari sampai kembali lagi ke tempat semula sebelum pemain penangkap bola dapat menangkap bola dan mengirimkannya lagi ke tempat semula. Permainan ini dapat disederhanakan dengan cara mengurangi *skill* yang diperlukannya, misalnya dilakukan dengan *skill* memukul dan lari atau dipadukan dengan permainan sentuh. Beberapa contoh permainan lapangan adalah *softball*, *baseball*, kasti, bola bakar. Beberapa strategi yang dapat digunakan dalam permainan ini antara lain: (1) mengirimkan objek pada daerah kosong, (2) menempatkan diri pada posisi yang strategis, dan (3) reposisi dan membantu teman.

Menurut Grehaigne, Richard dan Griffin (2008: 5) mengklasifikasikan permainan menjadi: (a) *invasion games* yang mencakup permainan bola tangan, bola basket, net, tim bola tangan, *korkball*, *tchouk-ball*, *ultimate fresbee*, polo air, *American football*, sepakbola, *rugby*, *Gaelle football*, *Australian football*, *hurling*, *speedball*, *touchball*, *stick-ball*, *hockey*, *lacrosse*, *cycle polo*, *shinty*, *roller hockey* dan *ice hockey*, (b) *fielding/runscoring* yang mencakup permainan *baseball*, *softball*, *rounders*, *cricket*, dan *kick ball (football cricket)*, (c) *net/wall*. Permainan net meliputi permainan net dengan raket dan permainan net dengan tangan. Permainan net dengan raket mencakup permainan badminton, tenis, tenis meja, *paddle tennis*, *platform tennis*. Untuk permainan net dengan tangan mencakup permainan bolavoli. Sedangkan untuk permainan dinding mencakup permainan *squash*, *paddleball*, *raqueball* dan *basque pelote*.

Berdasarkan kedua pendapat di atas jelas disampaikan bahwa permainan *softball* merupakan permainan yang masuk dalam permainan *striking and fielding*. Permainan banyak memberikan fungsi bagi anak pada akhir masa kanak-kanak. Gabbard (1987: 362) menyebutkan bahwa permainan yang dipilih dengan cermat agar dapat menjadi bagian yang berharga dari program Penjas dengan berkontribusi terhadap perkembangan menyeluruh dari anak-anak. Permainan menawarkan banyak peluang yang secara signifikan dapat meningkatkan tidak hanya mendukung perkembangan keterampilan motorik, tetapi perkembangan kognitif dan afektif. Dari pendapat ini menjelaskan bahwa permainan dipilih secara hati-hati agar benar-benar memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak dan memberikan sumbangan yang berharga terhadap kognitif, afektif, dan psikomotor. Lebih lanjut Mayke S. Tedjasaputra (2005: 38: 45) menjelaskan bahwa anak yang melakukan permainan akan mendapatkan manfaat sebagai berikut: (1) manfaat untuk perkembangan aspek fisik, (2) manfaat untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, (3) manfaat untuk perkembangan aspek sosial, (4) manfaat perkembangan aspek emosi atau kepribadian, (5) manfaat untuk perkembangan aspek kognisi, (6) manfaat untuk mengasah ketajaman indera, dan (7) manfaat untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Berdasarkan berbagai uraian tentang manfaat melakukan

aktivitas sebuah permainan, dapat disimpulkan bahwa permainan bermanfaat bagi seluruh ranah, baik ranah fisik, psikomotorik, kognitif dan afektif.

c. Bermain Pada Anak Usia 10-12 Tahun

Anak-anak pada masa perkembangannya akan banyak menghabiskan banyak waktu dan energi untuk bermain demi kesenangan yang di inginkan. Salah satu pandangan dikemukakan oleh Meadow (2001: 23) bahwa meskipun dalam bermain anak-anak terlihat menyenangkan bagi anggota bermainnya dan menarik untuk diamati oleh orang dewasa namun itu pada dasarnya adalah tidak serius (sembrono), hobi, dan tanpa konsekuensi intrinsik, yang tanpa disadari telah memberikan dampak pada perkembangannya. Dari pendapat tersebut dapat dilihat bahwa telah hampir pasti bahwa bermain merupakan sarana yang memberikan kontribusi penting untuk perkembangan anak sehingga perlu adanya pendukung terhadap aktivitas oleh orang dewasa.

Usia 10-12 tahun merupakan usia yang masuk dalam kategori usia akhir masa kanak-kanak. Pada usia ini secara umum anak masuk dalam pendidikan formal SD kelas atas. Akhir masa kanak-kanak merupakan periode pertumbuhan yang relatif lambat dan relatif seragam sampai mulai terjadi perubahan-perubahan pubertas, kira-kira dua tahun sebelum anak secara seksual menjadi matang pada saat mana pertumbuhan berkembang pesat (Hurlock, 1980: 148). Pada masa ini terjadi berbagai perubahan fisik sebelum pertumbuhan pubertas terjadi. Perkembangan fisik ini mencakup tinggi dan berat badan, perbandingan tubuh, kesederhanaan, perbandingan otot-lemak dan gigi.

Akhir masa kanak-kanak seringkali disebut usia bermain oleh ahli psikologi. Hal ini bukan dikarenakan pada masa akhir masa kanak-kanak mempunyai lebih banyak waktu untuk bermain daripada pada masa periode lain tetapi lebih pada terjadinya perpaduan antara kegiatan-kegiatan bermain anak-anak dengan kegiatan bermain pada masa remaja sehingga minat dan kegiatan bermain menjadi lebih luas. Bermain bagi anak memberikan banyak keterampilan yang akan dimiliki. Pada permulaan akhir masa kanak-kanak, anak mempunyai banyak keterampilan yang telah dipelajari pada periode pra sekolah. Namun seiring dengan bertambahnya usia

dan bergantinya periode dari masa permulaan masa kanak-kanak menjadi akhir masa kanak-kanak maka keterampilan yang dimiliki pun akan mengalami peningkatan. Menurut Hurlock (1980: 149) keterampilan akhir masa kanak-kanak dapat dibagi ke dalam empat kategori keterampilan menolong diri sendiri, keterampilan menolong orang lain, keterampilan sekolah dan keterampilan bermain. Dari pendapat di atas jelas disebutkan bahwa salah satu keterampilan yang dimiliki adalah keterampilan bermain. Lebih lanjut dikatakan bahwa dalam keterampilan bermain, anak lebih besar belajar berbagai keterampilan seperti melempar dan menangkap bola, naik sepeda, sepatu roda dan berenang.

Banyak kegiatan bermain yang dapat anak lakukan dalam periode pertumbuhan dan perkembangannya. Pengertian bermain menurut Garvey (1977) yang dikutip oleh Meadow (2001: 23) dibatasi oleh: (a) bermain pada dasarnya menyenangkan dan terkait dengan pengaruh positif, (b) kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan sendiri, bermanfaat dalam dirinya sendiri dan tidak tergantung pada motivasi ekstrinsik untuk pencapaian tujuan bermain, (c) spontan dan sukarela, dipilih dan dihasilkan oleh pemain bukan oleh otoritas luar, dan (d) memerlukan keterlibatan aktif dari pemain dan (e) yang sangat penting, berbeda dengan “*non-play*” yang tidak ada persetujuan terpisah dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pendapat mengenai batasan-batasan bermain seperti yang telah dikemukakan di atas, pengelompokan bermain juga perlu di ketahui agar pemilihan permainan dapat sesuai dengan karakter anak. Beberapa ahli mengelompokkan permainan menjadi beberapa kelompok. Menurut pendapat Hurlock (1980: 160-161), mengelompokkan permainan pada masa kanak-kanak akhir adalah: (a) bermain konstruktif, (b) menjelajah, (c) mengumpulkan, (d) permainan dan olahraga, dan (e) hiburan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1) Bermain konstruktif

Bermain sesuatu hanya untuk bersenang-senang tanpa memikirkan manfaatnya. Pada anak laki-laki lebih tertarik pada membentuk sesuatu dengan kayu dan alat, sedangkan pada anak perempuan lebih menyukai jenis konstruksi yang lebih halus seperti menjahit, menggambar, melukis, membentuk tanah liat dan membuat perhiasan.

2) Menjelajah

Pada anak usia akhir masa kanak-kanak lebih senang menjelajah hal-hal baru yang lebih luas. Anak tidak puas dengan hanya menjelajah mainan dan benda-benda di sekitar lingkungannya. Anak ingin menjelajah lebih jauh dari lingkungan rumah dan lingkungan tetangga dan menjelajah daerah-daerah baru.

3) Mengumpulkan

Mengumpulkan sebagai sesuatu bentuk bermain, meningkat dengan berjalannya masa kanak-kanak karena kegiatan mengumpulkan berfungsi sebagai sumber iri hati dan gengsi di antara teman-teman dan memberikan kesenangan bagi kolektor.

4) Permainan dan olahraga

Anak yang lebih besar tidak puas hanya dengan memainkan jenis-jenis permainan yang sederhana dan tidak teridentifikasi seperti yang dilakukan pada awal masa kanak-kanak. Anak ingin memainkan permainan anak yang lebih besar, seperti bolabasket, sepakbola, *baseball* dan hoki.

5) Hiburan

Anak meluangkan waktu bebas dengan menghibur diri sendiri apabila anak tidak sedang berada dalam kelompoknya baik pada malam hari, hari libur ataupun setelah sembuh dari sakit. Kegiatan menghibur diri dilakukan dengan membaca komik, mendengarkan radio, menonton televisi dan melamun.

D. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis situasi dan tinjauan pustaka yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu antara lain:

- a. Bagaimanakah keterlaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD/MI/ sederajat di Kabupaten Sleman, Yogyakarta.
- b. Bagaimanakah kondisi sarana prasarana di SD/MI/ sederajat di Kabupaten Sleman, Yogyakarta sebagai salah satu unsur penunjang keberhasilan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

- c. Seberapa pentingkah diadakannya sosialisasi tentang permainan bola kecil ”*KARONBALL*” bagi guru pend.jas orkes di SD/MI/ sederajat se Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: ”Seberapa pentingkah sosialisasi dan pemahaman tentang pembelajaran permainan bola kecil ”*KARONBALL*” bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SD/MI/ sederajat di Kabupaten Sleman, Yogyakarta?”.

E. Tujuan Kegiatan PPM

Tujuan dari kegiatan PPM tentang sosialisasi dan diskusi ilmiah tentang pembelajaran permainan bola kecil ”*KARONBALL*” bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Kabupaten Sleman, Yogyakarta ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD/MI/ sederajat di Kabupaten Sleman, Yogyakarta tentang pentingnya pembelajaran pendidikan jasmani yang terkait dengan materi permainan bola kecil sebagai salah satu sarana untuk mewujudkan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Selain itu juga untuk mengenalkan dan memberikan informasi serta tambahan pengetahuan kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang modifikasi model permainan bola kecil yang baru yaitu permainan ”*KARONBALL*” bagi siswa di SD/MI/ sederajat.

F. Manfaat Kegiatan PPM

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM) dengan judul mengenai: ”Sosialisasi Permainan “*KARONBALL*” Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di tingkat SD/MI/ sederajat Di Wilayah kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta” ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Secara Umum kegiatan ini bermanfaat untuk:

Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya pembelajaran pendidikan jasmani dalam peranannya membantu menciptakan insan olahraga yang sportif, inovatif, adaptif, profesional, mandiri dan juara.

2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani:

Memberikan informasi bagi guru pendjasorkes mengenai sosialisasi model permainan bola kecil “*KARONBALL*“ bagi siswa SD/MI/ sederajat Di Wilayah Kabupaten Sleman Yogyakarta. Kedua akan memberikan motivasi bagi guru pendidikan jasmani untuk berbuat yang terbaik dalam memberikan pembelajaran pendidikan jasmani di SD/MI/ sederajat terutama mengenai materi olahraga dan permainan.

3. Bagi Pengabdian:

Manfaat praktis dari hasil kegiatan ini akan dijadikan sebagai bahan acuan dan pengembangan dalam bidang pendidikan secara umum dan khususnya di bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

BAB II METODE KEGIATAN PPM

A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM

Sasaran dari sosialisasi atau diskusi ilmiah tentang ”Sosialisasi Permainan “*KARONBALL*“ Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di tingkat SD/MI/ sederajat Di Wilayah kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta” ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD/MI/ sederajat di wilayah kerja Kabupaten Sleman, Yogyakarta yang berjumlah 30 orang guru pend.jas.

B. Kerangka Pemecahan Masalah

Sosialisasi tentang ”Sosialisasi Permainan “*KARONBALL*“ Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI/ sederajat Di Wilayah Kabupaten Sleman Yogyakarta” ini adalah sebagai informasi dan pemberian dasar pemahaman dan pengetahuan tentang tatacara pelaksanaan dan peraturan permainan bola kecil ”*KARONBALL*” sebagai salah satu sarana atau upaya untuk pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan melestarikan budaya permainan tradisional bagi guru pendjasorkes dan siswa SD/MI/ sederajat.

Pengenalan, pemahaman dan penyampaian pengetahuan terkait tatacara pelaksanaan dan peraturan permainan bola kecil ”*KARONBALL*” bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD/MI/ sederajat se Kabupaten Sleman, Yogyakarta ini disampaikan dalam bentuk diskusi ilmiah dan tanya jawab selama satu hari penuh.

C. Metode Pendekatan PPM

Metode yang digunakan dalam kegiatan tentang ”Sosialisasi Permainan “*KARONBALL*“ Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Di Wilayah kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta” ini adalah metode diskusi ilmiah dan tanya jawab selama 1 hari yaitu pada hari Selasa, tanggal 16 Oktober tahun 2012 yang dimulai dari pukul 08.00 – 17.00 WIB yang bertempat di UPTD Seyegan, yang beralamatkan di Susukan, Margokaton, Kecamatan Seyegan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta, 55561.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan PPM

1. Faktor Pendukung Kegiatan PPM

Adapun faktor-faktor yang menjadi pendukung dari pelaksanaan program kegiatan PPM ini antara lain adalah:

- a. Adanya sambutan, dukungan dan antusiasme yang luar biasa, baik dari peserta maupun dari Dinas pendidikan, UPTD Kecamatan, kepala sekolah, pengurus KKG, dan para guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SD/MI/ sederajat di Kabupaten Sleman, Yogyakarta.
- b. Adanya pengaruh dari para guru pend.jas orkes SD/MI/ sederajat, lingkungan, potensi alam dan dan kondisi sarana prasarana yang luar biasa yang ada di wilayah Kabupaten Sleman, Yogyakarta.
- c. Ketersediaan materi dan pemateri yang handal, berkompeten dan professional dibidangnya yang didukung dengan adanya materi buku, *handout* dan *copy compact disk* (CD).

2. Faktor Penghambat Kegiatan PPM

Adapun faktor-faktor yang menjadi penghambat dari pelaksanaan kegiatan PPM ini antara lain adalah:

- a. Tim panitia pelaksanaan PPM mengalami kesulitan dalam mencari dan menentukan waktu, tempat, hari dan jam yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan PPM ini, karena adanya kesibukan yang berbeda di antara panitia PPM, pemateri dan dengan peserta kegiatan PPM ini.

BAB III

EVALUASI DAN RANCANGAN JADWAL KEGIATAN PPM

A. Rencana dan Evaluasi Kegiatan PPM

Rancangan penilaian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam kegiatan PPM tentang "Sosialisasi Permainan "KARONBALL" Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tingkat SD/MI/ sederajat Di Wilayah kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta" ini antara lain akan dilaksanakan dengan cara:

1. Evaluasi jumlah peserta diskusi dan tanya jawab, apakah sudah sesuai dengan target atau belum.
2. Apakah peserta yang hadir (guru pendjas orkes SD) sudah mewakili sekolah SD/MI/ sederajat yang terdapat di wilayah kerja Kabupaten Sleman, Yogyakarta atau belum.
3. Apakah pelaksanaan kegiatan PPM ini telah sesuai dengan program dan jadwal yang telah dirancang atau belum.
4. Apakah materi yang disampaikan oleh para tim pengabdian sudah dapat diterima dan dipahami oleh para peserta atau belum.
5. Apakah kepuasan dapat dirasakan oleh semua pihak yang terlibat dalam kegiatan PPM ini atau belum termasuk dengan dari para tim pengabdian.

B. Langkah-Langkah Kegiatan PPM

Kegiatan pelaksanaan PPM ini akan berjalan dengan lancar apabila telah dipersiapkan dengan baik. Untuk memperlancar jalannya program kegiatan PPM ini maka alangkah lebih baiknya apabila disusun langkah-langkah atau matrik kegiatan PPM. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh tim PPM sebelum dan sesudah kegiatan program pengabdian pada masyarakat (PPM) ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rencana dan Jadwal Kegiatan PPM "Sosialisasi Permainan "KARONBALL" Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI/ Sederajat Di Wilayah Kabupaten Sleman Yogyakarta"

No.	Minggu ke	Keterangan
1.	Minggu Ke III Bulan Maret 2012	1. Survei dan Observasi Awal Kondisi dan Permasalahan yang Ada di Lokasi PPM. 2. Pembuatan Proposal Kegiatan PPM.
2.	Minggu Ke I Bulan	Seminar Proposal Kegiatan PPM.

	April 2012	
3.	Minggu Ke II, III, dan IV Bulan April 2012	1. Merevisi dan Memperbaiki Proposal Kegiatan PPM. 2. Menyusun Rancangan Evaluasi.
4.	Minggu Ke I, II, III dan IV Bulan Mei 2012	1. Menyusun Kapanitiaan Kegiatan PPM. 2. Menghubungi dan Mengadakan Koordinasi dengan Pihak-pihak yang Terkait (Mitra Kerja). 3. Membuat <i>Leaflet</i> dan Undangan. 4. Menghubungi dan Mencari Donatur / <i>Sponsorship</i> .
5.	Minggu Ke I, II, III dan IV Bulan Juni 2012	1. Pemantapan tim. 2. Pemilihan dan pemantapan Materi. 3. Pemilihan Pemateri yang handal dalam seminar.
6.	Minggu Ke I, II, III dan IV Bulan Juli 2012	1. Koordinasi dengan pengurus KKG penjas SD/MI/ sederajat. 2. Melakukan koordinasi dengan pihak-pihak terkait.
7.	Minggu Ke I, II, III dan IV Bulan Agustus 2012	1. Publikasi kepada peserta. 4. Menghubungi Pemateri dan Menyiapkan Materi PPM. 5. Persiapan Waktu dan Tempat. 6. Menghubungi Donatur / <i>Sponsorship</i> .
8.	Minggu Ke I dan II Bulan September 2012	1. Publikasi ke Peserta. 2. Menyiapkan dan Menyusun Anggaran Pendanaan. 3. Menghubungi Donatur / <i>Sponsorship</i> .
9.	Minggu Ke III dan IV Bulan September 2012	1. Koordinasi dengan Masing-masing Seksi Kegiatan. 2. Menyiapkan dan Menyusun Rancangan Anggaran Pendanaan Kegiatan PPM. 3. Menghubungi <i>Sponsorship</i> . 4. Mengedarkan <i>Leaflet</i> dan Undangan.
10.	Minggu Ke III dan IV Bulan September 2012	1. Koordinasi Akhir Mengenai Jadwal dan Tempat Pelaksanaan PPM dengan panitia lokal. 2. Koordinasi Akhir Tentang Kesiapan Materi dan Pemateri PPM.
11.	Minggu Ke I Bulan Oktober 2012	1. Melakukan Koordinasi Akhir dengan Panitia Lokal. 2. <i>Ceking</i> Akhir Lokasi dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan PPM.
12.	Minggu Ke II dan III Bulan Oktober 2012	Rencana Pelaksanaan Kegiatan PPM "Sosialisasi Permainan "KARONBALL" Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tingkat SD/MI/ sederajat Di Wilayah Kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta" tahun 2012.
13.	Minggu Ke IV Bulan Oktober 2012	1. Seminar Hasil Pelaksanaan PPM. 2. Penyusunan Akhir Laporan Pelaksanaan Kegiatan PPM.

BAB IV
HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

Kegiatan program PPM ini adalah berupa diskusi ilmiah dan tanya jawab ini telah dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 16 Oktober 2012, yang bertempat di UPTD Seyegan, yang beralamat di Dusun Susukan, Margokaton, Kecamatan Seyegan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta, kode pos 55561. Kegiatan tersebut dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Di dalam kegiatan diskusi ilmiah tersebut dibuka oleh ketua UPTD Kec. Seyegan yaitu Ibu Ummul Chasanah, MT. Selanjutnya jumlah peserta yang hadir dalam kegiatan diskusi ilmiah tersebut adalah seluruh guru-guru yang mengampu mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditingkat SD/MI/ Sederajat yang berada di wilayah kerja Kabupaten Sleman, Yogyakarta, yang berjumlah 24 orang guru penjas. Selain itu ada dari dinas pendidikan sebanyak 5 orang, dan dari UPT dan Pengawas sebanyak 10 orang.

Adapun data dari 24 sekolah atau 24 guru yang hadir pada saat PPM tersebut antara lain adalah:

Tabel 3. Daftar Nama Guru Pend.Jas Orkes dan Asal Sekolah

No.	Nama Asal Sekolah	Nama Guru Penjas
1.	SD N I Kandangan	Marijem
2.	SD N I Pete	Sunarni
3.	SD N I Margokaton	Parmi
4.	SD N I Susukan	Martini
5.	SD N I Ngino	Murkatim
6.	SD N I Gendengan	Hari Priyatna
7.	SD N I Jamblangan	Kardani
8.	SD N II Ngino	Jaka Suparyana
9.	SD N I Tegal Klaci	Jemina
10.	SD Muh. Gendol VI	Gigih Prayoga
11.	MI Watukarung	Haris Waluyo
12.	SD Muh. Mbolu	Damas Trisna Yulianta
13.	SD Muh. Gendol VII	Sugiman
14.	SD N I Margmulyo	Sudarman
15.	SD Muh. Gendol V	Arwan S. Y.
16.	SD N I Margoagung	Tri Suwaji
17.	SD N I Ngetal	Tukijan
18.	SD N II Margomulyo	Haris Suprpta
19.	SD N I Gentan	Sujianto

20.	SD N II Gendengan	Eko Widodo
21.	SD N I Ngeplak Sari	Ponijan
22.	SD N I Sompokan	Sumarman
23.	SD N II Gentan	Suhardi
24.	SD Muh Susukan	Tomy Setyanto

Sumber: Data Presensi Kehadiran Guru Peserta PPM Sosialisasi Permainan Karonball dan KKG Penjas SD/MI Kabupaten Sleman, Hari Selasa, Tanggal 16 Oktober 2012

Kegiatan PPM ini berjalan cukup lancar dan telah sesuai dengan yang direncanakan. Antusiasme dari para peserta dalam pelaksanaan PPM ini dibuktikan dengan banyaknya interaksi dan tanya jawab pada setiap sesinya yaitu antara 3-5 orang peserta. Selain itu sejak dimulainya kegiatan PPM ini dari pukul 08.00 WIB-17.00 WIB hanya ada dua (2) peserta yang ijin atau meninggalkan acara karena ada kegiatan lain. Dalam kegiatan tersebut hampir seluruh peserta mengikuti seluruh rangkaian acara kegiatan dari awal sampai akhir. Kedalaman materi yang disampaikan oleh pemateri juga cukup baik, meskipun ada beberapa penggunaan bahasa asing yang agak sulit diterima oleh peserta, namun dengan kompetensi dan cara penyampaian materi yang baik dari para pemateri akhirnya dapat dengan mudah diterima, dimengerti dan mendapat tanggapan atau apresiasi yang baik dari para peserta diskusi ilmiah.

Adapun jadwal, judul materi dan nama pemateri yang disampaikan dalam kegiatan PPM dengan tema "Sosialisasi Permainan "KARONBALL" Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tingkat SD/MI/ sederajat Di Wilayah Kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta" tahun 2012, dengan menggunakan metode diskusi ilmiah dan tanya jawab tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Jadwal Pemateri dan Materi Diskusi Ilmiah PPM Sosialisai Permainan "Karonball"

No	Hari/Tanggal	Pukul	Materi	Pemateri
1.	Hari Senin, Tanggal 01 Oktober 2012	08.00-08.30	Registrasi Panitia dan Peserta Kegiatan PPM	
		08.30-09.30	Pembukaan Kegiatan PPM Seminar dan Diskusi Ilmiah Tentang "Sosialisasi Permainan "KARONBALL" Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tingkat	1. Sambutan Ketua UPTD Seyegan (Ibu Ummul Chasanah, MT.) 2. Sambutan Ketua KKG Pendjaskes SD/MI/Sederajat

			SD/MI/ sederajat Di Wilayah Kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta” tahun 2012.	Kec. Seyegan (Bpk. Ponijan, S. Pd) 3. Ketua Tim PPM, (Yudanto, M. Pd.)
		09.30-10.00	Istirahat	Tim&Peserta PPM
		10.00-12.00	Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Pendjasorkes SD/MI/ sederajat.	Nurhadi Santoso, M. Pd.
			Olahraga dan Permainan Untuk Siswa SD/MI/ Sederajat.	Fathan Nurcahyo, M. Or.
			Presentasi & Tanya Jawab	
		12.00-13.00	Ishoma	Tim&Peserta PPM
		13.00-15.00	Pengembangan dan Prinsip-prinsip Modifikasi Olahraga dan Permainan bagi Siswa SD/MI/ Sederajat	Yudanto, M. Pd.
			Sosialisasi Permainan ”Karonball” bagi Siswa SD/MI/ Sederajat	Hedi Ardiyanto H. M. Or.
			Presentasi & Tanya Jawab	
		15.00-15.30	Istirahat	Tim&Peserta PPM
		15.30-17.00	Praktek Lapangan Permainan ”Karonball”.	Tim&Peserta PPM
		17.00-Selesai	Penutupan	Panitia

B. Pembahasan Hasil Kegiatan PPM

Rancangan penilaian keberhasilan atau kegagalan dalam kegiatan PPM tentang ”Sosialisasi Permainan “KARONBALL“ Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tingkat SD/MI/ sederajat Di Wilayah Kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta” tahun 2012, ini dilaksanakan dengan:

1. Mengidentifikasi jumlah peserta diskusi ilmiah, apakah peserta yang hadir sudah sesuai dengan target atau belum.
2. Mengidentifikasi peserta diskusi ilmiah, apakah sudah mewakili sekolah (SD/MI/ yang sederajat) di wilayah kerja Kabupaten Sleman atau belum.
3. Mengidentifikasi pelaksanaan kegiatan diskusi ilmiah, apakah sudah sesuai dengan program dan jadwal yang telah dirancang atau belum.
4. Mengidentifikasi animo dan antusiasme para peserta kegiatan diskusi ilmiah, apakah sudah sesuai harapan atau belum.

5. Apakah manfaat dan kepuasan dari pelaksanaan kegiatan PPM ini sudah dapat dirasakan oleh semua pihak yang terlibat termasuk dengan para pengabdian dan para peserta atau belum.

Peserta dalam program kegiatan PPM ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berada di wilayah kerja Kabupaten Sleman, Yogyakarta, pada tahun 2012, yang berjumlah kurang lebih 30 orang guru. Berdasarkan evaluasi dalam pelaksanaan program kegiatan PPM ini ternyata diperoleh hasil bahwa peserta yang hadir dalam program kegiatan PPM tentang sosialisasi dan diskusi ilmiah ini ternyata sudah bisa dikatakan memenuhi target yaitu sebanyak 24 orang peserta yang datang dari 30 orang peserta yang ditargetkan. Selain itu seluruh peserta yang datang juga telah mewakili sekolah-sekolah SD/MI/yang sederajat yang berada di wilayah kerja, Kabupaten Sleman, Yogyakarta, pada tahun 2012.

Program pelaksanaan kegiatan PPM ini dirancang dengan menggunakan metode diskusi ilmiah dan tanya jawab. Kegiatan PPM ini telah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, namun untuk jadwal pelaksanaannya agak mundur dari jadwal yang telah disusun, hal tersebut dikarenakan banyaknya agenda dan kegiatan mendadak dari tim PPM dan para pemateri, selain itu juga untuk pelaksanaan KKG mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, harinya juga sudah ditentukan yaitu setiap Minggu kedua awal bulan yaitu jatuh pada hari Selasa, sehingga perlu adanya konfirmasi ulang untuk menentukan jadwal yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan PPM ini.

Animo, antusiasme dan kepuasan dari peserta yang hadir dalam program kegiatan PPM ini ternyata dapat dirasakan juga oleh tim anggota PPM, hal ini terbukti dengan banyaknya peserta yang hadir dan datang sesuai jadwal atau undangan, yaitu pukul 08.00 WIB, hanya ada dua (2) orang peserta yang ijin karena ada kegiatan yang tidak dapat ditinggalkan, sehingga dapat dikatakan hampir seluruh guru peserta kegiatan PPM ini mengikuti seluruh rangkaian acara dari awal sampai akhir kegiatan yaitu pukul 17.00 WIB, selain itu banyaknya interaksi diskusi dan tanya jawab yang terjadi pada setiap sesi materi yang disampaikan oleh pemateri juga merupakan salah satu indikator atau daya tarik tersendiri dari peserta terhadap materi yang disampaikan oleh para pemateri. Manfaat lain yang dirasakan oleh para peserta adalah selain menjadi bekal tambahan ilmu pengetahuan tentang kurikulum materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk SD/MI/sederajat,

materi olahraga dan permainan, pengembangan dan prinsip-prinsip modifikasi olahraga dan permainan serta modifikasi permainan bola kecil "*Karonball*" acara kegiatan ini juga menjadi ajang reuni dan silaturahmi dengan para teman sejawat, tim pengabdian, para pemateri maupun dengan para dosen muda FIK UNY.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pelaksanaan dari program kegiatan pengabdian pada masyarakat (PPM) ini sudah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, baik oleh anggota tim PPM maupun para peserta PPM. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan terpenuhinya target jumlah peserta dan animo serta antusiasme yang cukup tinggi dari para peserta pada saat mendengarkan/memperhatikan pemaparan materi dari para pemateri, pada saat pelaksanaan diskusi dan tanya jawab berlangsung. Selain dari pada itu kedalaman materi yang disampaikan oleh pemateri dan tim pengabdian juga mudah diterima, dimengerti dan mendapat tanggapan dari peserta diskusi ilmiah.

B. Saran-Saran

Setelah kegiatan ini terlaksana dengan baik, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan kepada beberapa pihak, antara lain yaitu:

1. Kepada Tim Pengabdian PPM Selanjutnya

Yaitu agar dapat menyajikan materi yang lebih luas dan dapat merangkul peserta yang lebih banyak tidak hanya bagi guru pend.jas di SD/MI/ sederajat saja dan di wilayah tertentu saja, tetapi juga dapat mencakup wilayah dan peserta yang lebih luas, mulai dari guru pend.jas SMP/SMA/ yang sederajat, agar tujuan dan manfaat dari pelaksanaan program PPM ini dapat terlaksana secara berjenjang, bertahap dan berkelanjutan. Selain itu perlu juga diadakannya kejuaraan atau pertandingan permainan bola kecil "Karonball" antar gugus atau antar SD/MI/ sederajat sebagai tindak lanjut dari program kegiatan PPM ini.

2. Kepada Dinas Pendidikan, UPTD dan Pengurus KKG

Yaitu agar dapat menjadikan program kegiatan PPM ini atau yang sejenisnya sebagai salah satu agenda rutin yang dapat diselenggarakan pada setiap semester dengan mengadakan kerjasama atau melibatkan dinas atau universitas atau lembaga yang lain yang berwenang di bidang pendidikan, olahraga, dan atau kesehatan. Selain itu perlu adanya evaluasi atau pengukuran terhadap hasil pembelajaran penjasorkes terutama materi permainan bola kecil "Karonball" melalui even pertandingan antar gugus atau sekolah.

3. Kepada Guru-Guru Pendjasorkes

Yaitu agar dapat mengaplikasikan/menyampaikan materi kegiatan PPM ini dalam proses pembelajaran penjasorkes atau melalui kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu diharapkan pula para guru juga dapat menyebarluaskan materi kegiatan PPM ini kepada guru pend.jasorkes lain yang berasal dari sekolah lain yang belum dapat mengikuti kegiatan PPM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Maulana. (2007). *Olahraga Dynamis*. Solo: Tiga Serangkai.
- Arma Abdullah, Agus Manadji. (1994). *Dasar-dasar pendidikan jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Capel, S. Piotrowski, S. (2001). *Issues in Physical Education*. USA and Canada: Routledge Falmer.
- Chandler, T. Cronin, M. Vamplew, W. (2007). *Sport and physical education. The key concepts, 2nd edition*. USA and Canada: Routledge.
- David K. Miller. (2002). *Measurement by the Physical Educator Why and How*. Amerika: McGraw-Hill Companies.
- Depkes RI. (1994). *Kebugaran Jasmani Indonesia*. Jakarta: Depkes RI.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepeatihan*. Yogyakarta: FIK UNY.
- (2000). *Panduan Latihan Kebugaran yang Efektif dan Aman*. Yogyakarta: Lukman Offset.
- Frank Horwill. (1994). *Obsession for Running Colin Davies Printers / British Milers' Club*.
- M. Furqon H. (2002). *Pembinaan Olahraga Usia Dini*. Surakarta: Pusat Penelitian Dan Pengembangan Keolahragaan (Puslitbang-OR) Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- M. Sajoto. (1988). *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Panggung Sutapa. (2009). *Petunjuk Praktikum Fisiologi Latihan*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Rusli Lutan. (2000). *Strategi belajar mengajar pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Sumsunuwiyati Mar'at. (2009). *Desmita Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV. Rosda Karya.
- Sardjono. (1977). *Conditioning*. Yogyakarta.
- Sri Rumini dkk. (1993). *Model Pendekatan Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfa Beta.

Suharno HP. (1985). *Latihan Kondisi Fisik*. Yogyakarta: IKIP.

..... (1978). *Ilmu Coaching Umum*. Yogyakarta: Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga.

Sukintaka. (1992). *Permainan dan Metodik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sunsunuwiyati Mar'at. (1999). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rieka Cipta.

Suparno. (2008). *Penjasorkes*. Jakarta: Bumi Aksara.

Tabel 5. Rencana Pemateri dan Materi Kegiatan PPM "Sosialisasi Permainan Karonball"

No.	Tema Materi	Pemateri
1.	Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Pendjasorkes SD/MI/ sederajat.	Nurhadi Santoso, M. Pd.
2.	Olahraga dan Permainan Untuk Siswa SD/MI/ Sederajat.	Fathan Nurcahyo, M. Or.
3.	Pengembangan dan Prinsip-prinsip Modifikasi Olahraga dan Permainan bagi Siswa SD/MI/ Sederajat.	Yudanto, M. Pd.
4.	Sosialisasi Permainan "Karonball" bagi Siswa SD/MI/ Sederajat.	Hedi Ardiyanto H. M. Or.

A. Organisasi Tim Pelaksana

Tabel 6. Anggota Tim Pelaksana Workshop PPM

No.	Data	Identitas
1.	Ketua PPM	
	Nama	Yudanto, M. Pd.
	NIP	19810702 200501 1 001
	Pangkat/Golongan	Penata Muda / III c
2.	Anggota Tim Pelaksana	
	Nama:	1. Hedi Ardiyanto H., M. Or.
		2. Fathan Nurcahyo, M. Or.
		3. Nurhadi Santoso, M. Pd.
3.	Mahasiswa yang Terlibat	1. Ridho Gata Wijaya
		2. Restu Abia Wirawan