

B7



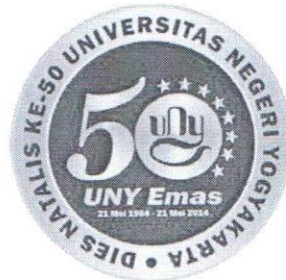
**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
DALAM RANGKA DIES NATALIS EMAS KE-50
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

MENUJU GENERASI EMAS BERKARAKTER

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
KAMPUS WATES
2014**

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Dalam Rangka Dies Natalis Emas
Universitas Negeri Yogyakarta



"MENUJU GENERASI EMAS BERKARAKTER"

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
KAMPUS WATES
2014

**Prosiding Seminar Nasional
Dalam Rangka Dies Natalis Emas UNY**

MENUJU GENERASI EMAS BERKARAKTER

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
All right reserved
2014
ISBN: 978-602-70434-0-4

Ketua:
Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd.
Amanita Novi Yushita, M.Si.

Peyunting:
Dr. Arief Rohman, M.Si.
Bambang Saptono, M.Si.
Djihad Hisyam, M.Pd.

Sekretaris:
Rosidah, M.Si.
Adeng Pustikanigsih, M.Si.

Editing & Layout:
Hadna Andy Al Falasany, A.Md.

Diterbitkan oleh:
Universitas Negeri Yogyakarta
Kampus Wates

Alamat Penerbit:
Jl. Mandung, Wates, Kulon Progo, Yogyakarta. 55651.
Telp. (0274) 774625, 773906 - Fax. (0274) 773906
Website: <http://wates.uny.ac.id>

Makalah yang ada didalam prosiding seminar nasional dengan tema “menuju generasi emas berkarakter” telah melalui proses penyuntingan dan editing. Namun demikian, isi (*contents*) dan hasil (*result*) penulisan berada pada tanggungjawab penulis.

SAMBUTAN REKTOR
SEMINAR NASIONAL “MEMBANGUN GENERASI EMAS BERKARAKTER”
TANGGAL 22 MARET 2014

Assalaamu ‘alaikum wr. wb.

Yang sangat saya hormati Bapak Menteri Pemuda dan Olahraga, Bapak Dirjen Dikti Kemdikbud, dan Bapak Bupati Kulonprogo. Yang saya hormati Bapak Ketua dan Sekretaris Senat, Ibu/Bapak WR, Dekan, Direktur, Ketua Lembaga/Badan, dan Kepala Biro, serta pimpinan Kampus Wates, serta segenap pimpinan di lingkungan UNY. Yang saya hormati Ibu/Bapak Dosen, teknisi/laboran, dan staf administratif. Segenap pengurus Ormawa di lingkungan kampus Wates, serta adik-adik mahasiswa yang sangat saya banggakan. Para undangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dan para wartawan yang saya hormati.

Pertama-tama, marilah bersama-sama kita panjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga kita bisa menghadiri Seminar Nasional, pada hari ini, 22 Maret 2014, yang merupakan rangkaian perayaan Dies Natalis UNY ke-50, UNY Emas, mudah-mudahan acara ini berlangsung lancar dan tidak ada suatu aralpun yang melintang, serta selalu dalam bimbingan dan ridlo-Nya. Amien.

Kedua, perkenankan saya menyampaikan ucapan penghargaan yang setinggi-tingginya atas kehadiran Bapak Menpora, Bapak Dirjen Pendidikan Tinggi, dan Bapak Bupati Kulon Progo, Bapak dan Ibu Pimpinan di lingkungan UNY serta para undangan lainnya pada kesempatan ini, semoga dengan kehadiran Bapak dan Ibu semua dapat mensukseskan dan merayakan acara ini.

Ketiga, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada segenap panitia yang mengkoordinasikan kegiatan ini, semoga semuanya menjadi amal shalehnya dan akan mendapatkan pahala yang sebanyak-banyaknya.

Bapak Menpora, Bapak Dirjen, Bapak Bupati yang sangat saya hormati dan dan hadirin yang berbagai, Seminar Nasional dengan Tema Membentuk Generasi Emas Berkarakter dengan pembicara Kunci Bapak Menpora, Roy Suryo, dan Tiga Panelis, Bapak Prof. Dr. Ir. Djoko Santoso, M.Sc, Dirjen Dikti, Bapak dr. H. Hasto Wardoyo, Sp. OG. (K) Bupati KP, Prof Dr Ajat Sudrajat, Dekan FIS UNY. Kami ucapkan tema kasih berkenan untuk bisa sharing dengan para audience. Harapan kami event ini dapat memberikan inspirasi bagi penciptakan iklim akademik di lingkungan kampus Wates. Kedepan, kampus ini menjadi pusat kegiatan ilmiah, yang tidak hanya bagi civitas akademika melainkan juga bagi masyarakat sekitarnya.

Tema yang dibahas ini diharapkan sekali mengundang kita untuk bersama-sama dapat memainkan perannya masing-masing dalam membangun Generasi emas Berkarakter yang diharapkan mampu mengantar Indonesia menuju kepada kejayaan di masa-masa yang akan datang. Aamiin

Akhirnya, atas perhatian Ibu, Bapak dan Saudara, saya sampaikan banyak terima kasih atas segala perhatian dan bila ada hal-hal yang kurang berkenan dalam sambutan saya, saya mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Wabillaahit taufiq wal hidayahat.
Wassalamu'alaikum wr. wb.
Rektor,

Rochmat Wahab

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding Seminar Nasional dengan tema "Menuju Generasi Emas Berkarakter" pada tanggal 22 Maret 2014 di Universitas Negeri Yogyakarta Kampus Wates dapat terwujud.

Buku prosiding tersebut memuat sejumlah artikel hasil penelitian dan ide gagasan oleh Bapak/Ibu dosen, guru, praktisi serta mahasiswa yang dikumpulkan dan ditata oleh tim dalam kepanitiaan seminar nasional. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Menpora, Bapak KRMT. Roy Suryo Notodiprodo sebagai *keynote speaker*.
2. Dirjen Dikti, Bapak Prof. Dr. Ir. Djoko Santoso, M.Sc yang telah berkenan memberikan materi dengan tema Upaya penanaman pendidikan karakter pada generasi emas yang andal.
3. Bupati Kulon Progo, Bapak dr. H. Hasto Wardoyo, Sp.OG (K) yang telah berkenan memberikan materi dengan tema peran keluarga, sekolah dan masyarakat dalam membentuk generasi emas berkarakter.
4. Prof. Dr. Ajad Sudrajat, M.Ag. yang telah berkenan memberikan materi dengan tema nilai religius sebagai sumber karakter.
5. Rektor UNY, Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., MA. yang telah memberikan dukungan sepenuhnya pada kegiatan seminar nasional ini.
6. Bapak/Ibu segenap panitia seminar nasional yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya demi suksesnya kegiatan ini.
7. Bapak/Ibu dosen, guru, praktisi dan mahasiswa penyumbang artikel hasil penelitian maupun gagasan/ide dalam kegiatan ini.

Semoga buku prosiding ini dapat memberi kemanfaatan bagi kita semua, untuk kepentingan pengembangan karakter generasi emas bangsa Indonesia. Terakhir kami mohon maaf jika ada hal-hal yang kurang berkenan. Saran dan kritik yang membangun tetap kami tunggu demi kesempurnaan buku prosiding ini.

Yogyakarta, 22 Maret 2014

Ketua,

Aprilia Tina Lidiasari

NIP. 19820425 200501 2 001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Hal
SAMBUTAN REKTOR UNY	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
	vi

No	Judul	Hal
1	Mengkonstruksi Nilai-Nilai Karakter Remaja Melalui Pendekatan <i>Peer Group Culture</i>	1
2	Oleh : Ali Imron, S.Sos., M.A (Dosen Universitas Negeri Surabaya) Keterlibatan Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa Melalui Pendidikan Karakter	13
3	Oleh : Aprilia Tina L., M. Pd (FIP UNY) Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran <i>Outdoor Education</i> Pendidikan Jasmani	26
4	Oleh : Aris Fajar Pambudi, S.Pd, Jas., M. Or. (FIK UNY) Peran Pendidik Dalam Upaya Penanaman Pendidikan Karakter Untuk Menyiapkan Generasi Emas Yang Andal	37
5	Oleh : Asiyah, S.Pd. (Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 5 Wates, Kulon Progo, DIY) Membentuk Generasi Emas Berkarakter Melalui Keluarga, Sekolah Dan Masyarakat	50
6	Oleh : Dra. Y. Sri Rahayu, M.Pd (Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta) Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar	60
7	Oleh : Hidayati, M. Hum (FIP UNY) Pembentukan Karakter Bangsa Di Kalangan Generasi Muda	74
8	Oleh : Lia Yuliana, M.Pd. (FIP UNY) Pembentukan Karakter Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR) Di SD Kanisius Wirobrajan 1 Yogyakarta	88
9	Oleh : Maria Melani Ika Susanti (Staf Pengajar PGSD USD Yogyakarta) Gizi Dalam Proses Latihan Sepakbola Untuk Anak-Anak	104
10	Oleh : Nawan Primasoni, S.Pd.Kor. M.Or (FIK UNY) Pembentukan Karakter Anak Melalui Keseimbangan Otak Kanan Dan Otak Kiri	117
11	Oleh : Nelva Rolina (FIP UNY) Menerapkan Proses Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Pendidikan Jasmani	130
12	Oleh : Nurhadi Santoso (FIK UNY) Fungsi Gizi Terhadap Kecerdasan Otak	147
13	Oleh : Sri Mawarti, M. Pd (FIK UNY) Penyusunan Tes Keterampilan Lemparan Ke Dalam Pada Permainan Sepakbola Untuk Siswa Sekolah Sepak Bola Kelompok Umur 15 Tahun	158
	Oleh : Sulistiyono. S.Pd, M.Pd (FIK UNY)	

- 14 Subject Specific Pedagogy Tematik Untuk Mengembangkan Karakter 179
Disiplin Dan Cinta Tanah Air Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar
Oleh : Wulan Tri Puji Utami, S.Pd (Mahasiswa Pascasarjana UNY)
- 15 Pembinaan Interaksi Sosial Siswa Melalui *Sport Education* 197
Oleh : Yudanto (FIK UNY)

MENERAPKAN PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Oleh: Nurhadi Santoso, M. Pd

Dosen FIK UNY

E-mail: nurhadisantoso16@yahoo.com atau nurhadi_santoso@uny.ac.id

ABSTRAK

Peran guru pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat vital dalam pelaksanaan Pembelajaran berbasis budaya. Sekarang ini, kebudayaan yang berupa permainan atau dolanan untuk anak-anak yang dahulu banyak dilakukan mulai luntur dikalangan para peserta didik. Peserta didik sekarang ini telah terlena oleh teknologi canggih yang disuguhkan kepadanya, antara lain games, internet, handphone, serta barang-barang elektronik lainnya. Sekarang ini, terlihat anak-anak diperkotaan kurang aktivitas untuk bermain dengan teman sebayanya ketika sedang di rumah. Lahan untuk bermain di kota maupun di pedesaan sudah sangat berkurang sekali, karena banyak lahan untuk dibuat bangunan. Dahulu dalam kurikulum pendidikan jasmani memuat olahraga tradisional, tetapi guru pendidikan jasmani jarang menerapkan olahraga tradisional tersebut dalam pembelajaran. Sekarang dalam kurikulum KTSP maupun kurikulum 2013 tidak muncul lagi olahraga tradisional secara eksplisit di kurikulum.

Guru pendidikan jasmani dapat menumbuhkan dan mengenalkan lagi permainan-permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani harus mampu menciptakan atmosfir pembelajaran yang kondusif untuk mengembangkan interaksi sosial. Banyak sekali permainan tradisional yang mengandung aktivitas jasmani yang ada di setiap daerah untuk diajarkan dalam pendidikan jasmani. Warisan budaya dalam bentuk permainan tradisional atau dolanan banyak mengandung nilai estetika, moral, dan kesenangan.

Olahraga tradisional yang ada di meliputi Gobag Sodor, Egrang, Jamuran, Ular Naga, Petak Jongkok, Petak Umpet, Lompat Tali, dan Benteng yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Guru pendidikan jasmani harus dapat mengemas permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, baik di pemanasan, inti pembelajaran atau di penutup. Dengan demikian, membudayakan nilai-nilai tradisioanal dalam dolanan anak melalui pendidikan jasmani akan melestarikan budaya nenek moyang serta mampu meninggikan karekter bangsa.

Kata Kunci: *Budaya, permainan tradisional*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis budaya akan lebih membawa peserta didik mengenal budayanya sendiri serta menanamkan kebiasaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Sekarang ini, kebudayaan yang berupa permainan atau dolanan untuk anak-anak yang dahulu banyak dilakukan mulai luntur dikalangan para peserta didik. Peserta didik sekarang ini telah terlena oleh teknologi canggih yang disuguhkan kepadanya, antara lain game, internet, handphone, serta barang-barang elektronik lainnya. Sekarang ini, peserta didik mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas jarang sekali bermain aktivitas jasmani yang bersifat budaya dari nenek moyang. Sekarang ini, terlihat anak-anak diperkotaan kurang aktivitas untuk bermain dengan teman sebayanya ketika sedang di rumah. Lahan untuk bermain di kota maupun di pedesaan sudah sangat berkurang sekali, karena banyak lahan untuk dibuat bangunan. Menurut Soemitro yang dikutip oleh A. M. Bandi Utama (2011:3) menyatakan bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Lebih lanjut menurut Sukintaka yang dikutip oleh A. M. Bandi Utama (2011:3) menyatakan bermain adalah gejala manusia yang merupakan aktivitas dinamika manusia yang dibudayakan. Bentuk-bentuk permainan atau dolanan anak-anak yang mengandung aktivitas jasmani yang terdapat dalam warisan budaya nenek moyang, meliputi: Gobag Sodor, Ular Naga, Petak Jongkok, Petak Umpet, Lompat Tali, dan Benteng yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Padahal bentuk-bentuk aktivitas jasmani yang ada dalam budaya jawa sangat banyak ragamnya dan di tiap-tiap daerah pasti memiliki budaya sendiri-sendiri. Banyak warisan budaya yang dulu sering dimainkan anak-anak baik di kampung dan sekolah, sekarang jarang sekali terlihat anak-anak melakukannya. Anak-anak lebih suka olahraga atau aktivitas jasmani yang modern, seperti: sepakbola, bulutangkis, bolavoli, tennis lapangan, dan lain-lain.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani mencantumkan olahraga tradisional, kenyataannya jarang guru pendidikan jasmani menerapkan di sekolah. Padahal warisan budaya yang disebutkan di atas banyak melibatkan aktivitas jasmani untuk anak-anak yang mengandung sifat bermain yang cukup baik untuk mengembangkan kebugaran jasmani anak dan memenuhi hasrat anak untuk bermain tanpa membutuhkan peralatan yang mahal. Begitu juga ada aktivitas olahraga yang merupakan warisan budaya yang berupa pencak silat, panahan tradisional, dan berkuda. Pembelajaran berbasis budaya membahas strategi pembelajaran yang pada saat ini mulai menghilang dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Walaupun landasan teori yang digunakan bukan sama sekali baru, namun strategi pembelajaran yang dihadirkan membawa nuansa baru dalam proses pembelajaran. Nuansa baru tersebut hadir bukan hanya pada jenjang operasional pembelajaran, namun juga pada perpektif budaya dan tradisi pembelajaran itu sendiri terutama yang berkenaan dengan interaksi antara siswa dan guru, serta bagaimana perencanaan pengalaman pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran berbasis budaya akan membawa budaya lokal yang selama ini tidak selalu mendapat tempat dalam kurikulum sekolah ke dalam proses pembelajaran beragam mata pelajaran di sekolah. Dalam kurikulum pendidikan jasmani telah memasukan budaya lokal (olahraga tradisional) dalam isi materi pembelajarannya, tetapi pelaksanaannya masih kurang dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis budaya, lingkungan belajar akan berubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru dan siswanya, dan dapat memungkinkan guru pendidikan jasmani dan siswa berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sudah dikenal sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

B. PEMBAHASAN

1. Pengertian Menerapkan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Di sini guru pendidikan jasmani dapat menerapkan bentuk permainan tradisional yang mengandung aktivitas jasmani serta mampu mengembangkan gerak dasar atau motorik peserta didiknya.

Dengan demikian, nilai budaya dalam bentuk permainan tradisional atau dalam bahasa Jawa dikenal dengan dolanan anak. Melalui pendidikan jasmani nilai budaya bangsa yang berupa permainan anak yang telah dimiliki nenek moyang sejak dahulu tetap terpelihara atau tidak hilang oleh perkembangan budaya modern.

2. Hakikat pendidikan Jasmani

Pengertian pendidikan jasmani dalam buku standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani 2004 dinyatakan "Proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis". Pendidikan jasmani menurut konsep Aip Syarifuddin, dkk. (1991 : 4) sebagai berikut:

Suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Pendapat lain, Bucher (1983 : 13) dalam bukunya *Foundations of Physical Education & Sport* menyatakan "*Physical education, an integral part of the total education process, is a field of endeavor that has as its aim the improvement of human performance through the*

terjemahan dari *instruction* dimana sebelumnya disamakan dengan istilah pengajaran. Oleh karena itu, terkadang terjadi penggunaan yang saling bergantian antara istilah pembelajaran dengan pengajaran (mungkin lebih tepat pengajaran itu sebagai terjemahan dari *teaching*). Pengajaran diartikan sebagai proses belajar mengajar yang merupakan interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran, yakni kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya (Nana Sujana yang dikutip oleh Uhar Suharsaputra, 2010). Bila diperhatikan, pengertian pengajaran tersebut menunjukkan titik berat pada peran guru/dosen sebagai pengajar dengan segala kewenangannya serta menempatkan pembelajar (siswa/mahasiswa) sebagai pihak yang bersifat pasif dan hanya bersifat menerima. Pendekatan semacam ini disebut pendidikan yang berpusat pada guru/dosen. Sementara itu bila diperhatikan penggunaan istilah pembelajaran lebih mengacu pada upaya menempatkan siswa/mahasiswa sebagai pihak yang aktif (*student-centered education*) dalam perannya menjadi seorang pembelajar, oleh karena itu penggunaan istilah yang berbeda (pengajaran dan pembelajaran) untuk padanan kata *instruction* didalamnya mengandung wawasan dasar yang berbeda dalam memposisikan siswa/mahasiswa dalam suatu proses belajar mengajar, dari *teacher centered education* menjadi *student centered education*.

Pembelajaran ialah kegiatan membelajarkan siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Syaiful Sagala, 2008 : 61). Sedangkan di dalam UUSPN No. 20 Tahun 2003 ditegaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran sebagai proses belajar dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Lebih lanjut Saidihardjo yang dikutip oleh Aris Priyanto (2011:82) menyatakan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar yang dikelola secara sistematis untuk meraih tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

4. Pengertian Pembelajaran Berbasis Budaya

Proses belajar dapat terjadi dimana saja sepanjang hayat. Sekolah merupakan tempat terjadinya proses belajar yang paling umum dan lebih efektif untuk membentuk kepribadian anak didik melalui pengenalan nilai budaya yang telah dimiliki generasi sebelumnya. Sedangkan keluarga merupakan tempat menanamkan nilai-nilai esensial dalam lingkungan keluarga. Sekolah merupakan tempat kebudayaan karena pada dasarnya proses belajar merupakan proses pembudayaan (Udin S. Winataputra, dkk. 2012 : 4.3). pembudayaan dalam pengertian ini lebih menekankan pada menanamkan kebiasaan hal-hal yang baik untuk kehidupan anak didik di masa yang akan datang. Dalam hal ini, proses pembudayaan di sekolah adalah untuk membudayakan sikap, pengetahuan, keterampilan dan tradisi yang ada dalam suatu komunitas budaya, serta untuk mengembangkan budaya dalam suatu komunitas melalui pencapaian akademik siswa. Dalam pendidikan jasmani perlu menanamkan nilai-nilai bermain yang mengandung unsur budaya yang telah dimiliki nenek moyang supaya tidak punah. Budaya adalah pola utuh perilaku manusia dan produk yang dihasilkannya yang membawa pola pikir, pola lisan, pola aksi,

dan artifak, dan sangat tergantung pada kemampuan seseorang untuk belajar, untuk menyampaikan pengetahuannya kepada generasi berikutnya melalui beragam alat, bahasa, dan pola nalar.

a. Proses pembudayaan dalam pendidikan jasmani

Proses pembudayaan terjadi dalam bentuk pewarisan tradisi budaya dari satu generasi kepada generasi berikutnya, dan mengadopsi budaya orang yang belum memahami budaya sebelumnya. Banyak anak-anak yang tidak memahami atau mengerti budaya anak-anak dulu bermain, seperti Gobag Sodor, Ular Naga, Petak Jongkok, Petak Umpet, Lompat Tali, dan Benteng. Fungsi bermain dalam pendidikan jasmani mempunyai peranan penting dalam kehidupan yang dapat dilihat dari aspek psikis, fisik, dan sosial. Melalui aktivitas bermain yang mengandung unsure budaya yang bila dirancang dengan baik oleh guru pendidikan jasmani akan mampu mengembangkan aspek psikis anak didik antara lain: kecerdasan, motivasi, emosi, mental, percaya diri, perhatian dan konsentrasi.

Aspek fisik juga akan berkembang melalui aktivitas bermain, antara lain: pertumbuhan dan perkembangan jasmani, kebugaran jasmani, kesehatan jasmani, dan kemampuan gerak dasarnya. Sedangkan aspek sosial melalui aktivitas bermain di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani akan menumbuhkan sifat kerjasama, tenggang rasa, komunikasi, saling percaya, dan kebersamaan. Hal ini, mata pelajaran pendidikan jasmani baik di tingkat Sekolah Dasar samapai Sekolah Menengah Atas perlu mewariskan budaya bangsa peninggalan nenek moyang yang berupa bentuk permainan dolanan anak-anak yang memiliki nilai luhur.

Pembudayaan bisa saja dijadikan proses membudayakan budaya yang telah ada dan bernilai luhur kepada generari muda atau anak-anak. Dengan demikian, budaya leluhur yang bernilai tinggi tidak

hilang begitu saja. Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang dilaksanakan dalam bentuk berbagai aktivitas jasmani (olahraga dan permainan, senam, atletik, aquatik, dan lain-lain), sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat memasukkan bebrbagai bentuk budaya yang memiliki aktivitas jasmani dimasukkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Di jawa banyak sekali bentuk-bentuk permainan tradisional yang memiliki nilai luhur dan banyak mengandung unsur aktivitas jasmani yang sangat menyenangkan serta mampu meningkatkan kemampuan motorik anak didik.

Permainan Gobag Sodor

Remaja sekarang mungkin tidak familiar dengan jenis permainan ini, karena selain tidak ada pialanya permainan ini perlu beberapa orang yang mengikutinya. Garis-garis penjagaan dibuat dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap. Gobak sodor terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang. Aturan mainnya adalah mencegat lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Anggota tim yang mendapat giliran "jaga" akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak ditengah lapangan. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan sekaligus sangat sulit.



Gambar 1. Gobag Sodor

Petak Jongkok

Dahulu dimainkan oleh banyak anak dan tidak memerlukan alat bantu. Adapun cara memainkannya sebagai berikut: Tentukan satu orang yang akan mengejar. Untuk menghindari pengejar, setiap anak boleh jongkok. Bila jongkok berarti dia tidak dapat disentuh oleh pengejar. Anak yang berdiri dapat membangunkan anak yang jongkok. Tetapi, anak yang terakhir jongkok berarti akan menjadi pengejar menggantikan pengejar yang lama. Begitu juga dengan anak yang tidak jongkok namun berhasil disentuh oleh pengejar akan menjadi pengejar selanjutnya.



Gambar 2. Petak Jongkok

Lompat Tali

Lompat tali atau "main karet" pernah populer di kalangan anak angkatan 70-an hingga 80-an. Permainan lompat tali ini menjadi favorit saat "keluar main" di sekolah dan setelah mandi sore di

Saat melakukan lompatan, terkadang anak perlu berhitung secara matematis agar lompatannya sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan. Umpamanya, anak harus melakukan tujuh kali lompatan saat tali diayunkan. Bila lebih atau kurang, ia harus menjadi pemegang tali.

Benteng

Benteng atau Bentengan menurut Wikipedia Indonesia adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing - masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang atau pilar sebagai 'benteng'. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata benteng. Di area benteng biasanya ada area aman dimana untuk group yang memiliki tiang atau pilar itu sudah berada di area aman tanpa takut terkena lawan.

Kemenangan juga bisa diraih dengan 'menawan' seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi 'penawan' dan yang 'tertawan' ditentukan dari waktu terakhir saat si 'penawan' atau 'tertawan' menyentuh 'benteng' mereka masing-masing. Orang yang paling dekat waktunya ketika menyentuh benteng berhak menjadi 'penawan' dan bisa mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk menjadikannya tawanan.

Dalam permainan ini, biasanya masing-masing anggota mempunyai tugas seperti 'penyerang', 'mata-mata', 'pengganggu' , dan penjaga 'benteng'. Permainan ini sangat membutuhkan kecepatan berlari dankemampuan strategi yang handal.



Gambar 4. Gobag Sodor

b. Pembelajaran berbasis budaya dalam pendidikan jasmani

Pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran (Udin S. Winataputra, dkk. 2012:4.12). Pembelajaran berbasis budaya dilandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental (mendasar dan penting) bagi pendidikan, ekspresi dan komunikasi suatu gagasan dan perkembangan pengetahuan.

Budaya merupakan alat yang sangat baik untuk memotivasi siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, bekerja secara kompetitif dan mempersepsikan keterkaitan antara berbagai mata pelajaran. Dalam pembelajaran berbasis budaya, budaya yang diintegrasikan menjadi alat bagi proses belajar. Partisipasi dengan dan melalui beragam bentuk perwujudan budaya akan memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar dan menggali prinsip-prinsip dalam suatu mata pelajaran. Pendidikan merupakan proses untuk menjadi (a process of becoming). Proses menjadi atau pembentukan karakter dan identitas merupakan proses yang sangat fundamental dalam proses pendidikan.

- Syaiful Sagala. (2008). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta. Alfabeta Bandung.
- Udin S. Winataputra, dkk. (2012). *Pembaharuan Dalam Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Uhar Suharsaputra. (2010). *Belajar , mengajar dan Pembelajaran*. [http://uharsaputra.wordpress. Com/pendidikan/keguruan/belajar-mengajar-dan-pembalajaran](http://uharsaputra.wordpress.com/pendidikan/keguruan/belajar-mengajar-dan-pembalajaran). Pada tanggal 12 Maret 2014, Jam 09.00 WIB.
- Voltmer, E. F., Esslinger, A. A., Betty Foster, & Tillman, K.G. (1979). *The Organization and administration of physical education*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.