

LAPORAN PRODI
PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT



**LOMBA PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA
PELESTARIAN BUDAYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
DI KECAMATAN SLEMAN**

Oleh:

Sriawan, M.Kes / NIP 19580830 198703 1 003
F. Suharjana, M.Pd / NIP 19580706 198403 1 002
Abdul Mahfudin Alim, M.Pd / 19850609 201404 1 001

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2015**

LEMBAR PENGESAHAN

A. Judul Pengabdian : Lomba Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sleman

B. Tim Pelaksana PPM :

Ketua PPM:

Nama : Sriawan, M.Kes
Pangkat/Gol./NIP. : Pembina/IV a/19580830 198703 1 003
Jabatan : Lektor Kepala /Dosen Jurusan POR FIK UNY
Institusi : FIK UNY

Anggota PPM:

1. F. Suharjana, M.Pd (NIP. 19580706 198403 1 002)
2. Abdul Mahfudin Alim, M.Pd (NIP. 19850609 201404 1 001)

Mahasiswa yang Terlibat

1. Riri Purbarari (NIM 13604221046)
2. Rahma Afdhilla (NIM 12604221041)
3. Dewi Wahyuni (NIM 13604221009)

C. Hasil Evaluasi:

1. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat telah/belum*) sesuai dengan rancangan yang tercatum dalam proposal
2. Sistematika laporan sudah/belum*) sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam buku pedoman PPM FIK UNY
3. Hal-hal lain sudah/belum*) memenuhi persyaratan. Jika belum memenuhi persyaratan dalam hal.....

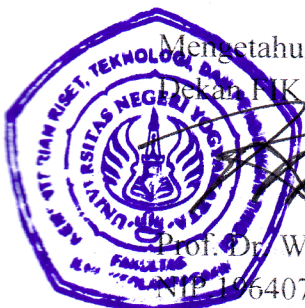
D. Kesimpulan:Laporan dapat/belum dapat diterima*)

Yogyakarta, 10 November 2015

Ketua Tim PPM



Drs. Sriawan, M.Kes
NIP. 195808301987031003



Mengetahui/Menyetujui
Ketua FIK UNY

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Ucapan syukur yang tak terhingga atas karunia Allah SWT, sehingga Program Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) kami yang berjudul ” **Lomba Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sleman**” dapat dilaksanakan tanpa hambatan yang berarti.

Dengan telah terselesaikannya kegiatan PPM ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
3. Badan pertimbangan PPM FIK UNY yang telah menyetujui pelaksanaan PPM
4. Mahasiswa yang telah membantu kegiatan PPM
5. Sekolah Dasar dilingkungan UNY yang berpartisipasi dalam kegiatan PPM.
6. Para guru pendamping serta orangtua murid yang memberikan dukungan terlaksananya kegiatan PPM.

Semoga segala kebaikan dan kerjasama dari bapak/ibu/saudara mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT dan kegiatan PPM ini bisa bermanfaat untuk semua pihak.

Tim Pengabdian

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	1
B. Tinjauan Pustaka.....	3
C. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Kegiatan.....	12
E. Manfaat Kegiatan.....	13
BAB II METODE KEGIATAN	14
A. Khalayak Sasaran.....	14
B. Metode Kegiatan.....	14
BAB III PELAKSANAAN DAN HASIL	16
C. Pelaksanaan Kegiatan	16
D. Hasil Kegiatan.....	17
E. Kendala Yang Dihadapi.....	17
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	18
F. Kesimpulan	18
G. Saran	18
Lampiran	20

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan	16

Lomba Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sleman

Oleh: Sriawan, M.Kes

ABSTRAK

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan atau mensosialisasikan permainan tradisional melalui aktivitas Pendidikan Jasmani sebagai upaya pelestarian budaya untuk siswa sekolah dasar.

PPM dilaksanakan pada tanggal 6 September 2015. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode demonstrasi dan lomba. Perlombaan dilaksanakan selama satu hari dengan waktu 8,5 jam. Perlombaan diikuti oleh siswa/siswi SD dilingkungan Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan meliputi lomba permainan tradisional dan dilanjutkan dengan Lomba Pentas Seni (PENSI).

Hasil dari kegiatan ini diperoleh seluruh peserta aktif dan antusias mengikuti kegiatan serta menanamkan nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalamnya serta menanamkan pelestarian budaya indonesia.

Kata kunci : Pendidikan Jasmani, Permainan, Tradisional, Pentas Seni, Demonstrasi, Lomba, aktif dan antusias.

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Pendidikan jasmani (penjas) sebagai bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan. Penjas di sekolah mempunyai peran unik di banding bidang studi lain, karena melalui penjas selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Kurikulum penjas 1994 meskipun telah dievaluasi dan diadakan penyempurnaan dalam prosedur penilaiannya yaitu menghilangkan nilai teori. Hal ini tidak akan memecahkan permasalahan penjas di lapangan, justru akan menambah permasalahan, karena menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai oleh penjas di sekolah, yaitu pengembangan aspek fisik, psikomotor, kognitif, dan afektif secara total. Dalam era reformasi sekarang ini, permasalahan yang harus ditanggapi secara arif dan bijaksana oleh semua pihak, khususnya dalam mereformasi bidang pendidikan perlu lebih mengedepankan kepentingan bangsa dengan cara mencarikan solusinya, dan tidak perlu mencari siapa yang salah dan siapa yang benar, hal ini tiada habisnya. Oleh karena itu, terobosan baru perlu dilakukan khususnya terkait dengan masalah peningkatan kualitas pembelajaran penjas di sekolah.

Penjaskes sebagai salah satu subsistem pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah memiliki peran penting yang sangat sentral dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Penjas menurut Melograno (1996) dan AAHPERD (1999) adalah suatu proses pendidikan yang unik dan paling sempurna dibanding bidang studi lainnya, karena melalui pendidikan jasmani seorang guru dapat mengembangkan kemampuan setiap peserta didik tidak hanya pada aspek fisik dan psikomotor semata, tetapi dapat dikembangkan pula aspek kognitif, afektif dan sosial secara bersamaan. Cholik Mutohir (1990) juga menyatakan bahwa tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa pendidikan jasmani, dan tidak ada pendidikan jasmani tanpa media gerak, karena gerak

sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar mengenal dunia dan dirinya sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan atau pengalaman. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar memiliki pengertian yang luas, bisa berupa keterampilan fisik, verbal, intelektual, maupun sikap. Menurut Bloom (1955), perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam 3 ranah, yaitu: a) kognitif, b) afektif, c) psikomotor. Belajar gerak, secara khusus dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan atau modifikasi tingkah laku individu akibat dari latihan dan kondisi lingkungan (Drowatzky, 1981). Lebih lanjut

Schmidt (1988), menyatakan bahwa belajar gerak mempunyai beberapa ciri, yaitu: a) merupakan serangkaian proses, b) menghasilkan kemampuan untuk berespon, c) tidak dapat diamati secara langsung, bersifat relatif permanen, d) sebagai hasil latihan, e) bisa menimbulkan efek negatif. Dalam belajar gerak ada beberapa gerak dasar yang harus dikuasai oleh setiap anak usia Sekolah Dasar.

Permainan tradisional termasuk kekayaan budaya yang tak ternilai harganya. Di Indonesia banyak sekali jenis permainan tradisional, yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Dari yang bisa dimainkan sendiri, cukup dua orang (sedikit orang) sampai yang harus dimainkan banyak orang. Dari yang tidak menggunakan alat permainan sampai yang menggunakan alat permainan. Permainan tradisional, selain sebagai sarana bersenang-senang, secara langsung maupun tidak langsung anak juga mendapatkan manfaat lain. Misal sebagai sarana olah raga serta melatih mental dan otak. Fisik atau badan lebih kuat/sehat karena terbiasa bergerak. Mental terlatih untuk bersifat jujur dan mau bekerja sama (karena yang tidak bersedia biasanya “dimusuhi” kawan-kawannya). Otak terbiasa berpikir bagaimana dirinya atau kelompoknya bisa menang. Sehingga harus bisa berpikir secara cerdas, teliti, bahkan kadang-kadang harus bisa

mengambil keputusan secara cepat. Bisa menempatkan diri sebagai pemimpin atau yang dipimpin, memupuk jiwa kesatria (yang menang tidak sombong yang kalah tidak rendah diri atau dendam), berlatih disiplin. Sayang sekali keberadaan permainan tradisional tersebut sekarang mulai tersisih dengan hadirnya media-media permainan yang lebih menarik.

Saat ini hampir 98% permainan anak sudah didominasi permainan modern yang mengandalkan kemajuan teknologi. Sangat berbeda jauh dengan permainan untuk anak-anak jaman dulu, mereka lebih senang bermain ketangkasan dan permainan tradisional Indonesia lainnya yang cenderung lebih bersifat fisik, ketangkasan, dan menyehatkan badan. Tentu saja permainan ini sangat asyik bila dimainkan secara berkelompok. Seiring dengan berjalannya waktu dan perubahan jaman, kini permainan permainan yg dulu sering kita mainkan waktu kecil telah mulai terlupakan. Bisa dilihat secara nyata bahwa kenyataannya anak kecil jaman sekarang sudah mulai bermain dengan hal hal yang berbau teknologi. Seperti Internet, *Game Online*, PC Game bahkan Jejaring Sosial.

B. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Penjaskes

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional (Bucher, 1979). Melograno (1996) menyatakan bahwa penjas adalah proses pemenuhan kebutuhan pribadi siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang secara eksplisit dapat terpuaskan melalui semua bentuk kegiatan jasmani yang diikutinya. Berdasarkan pengertian ini, maka pelaksanaan penjas di lapangan harus memahami asumsi dasar berikut ini:

- a.** penjas adalah proses pendidikan yang berpusat pada siswa.
- b.** Penjas harus memfokuskan pada keunikan dari perbedaan individu

- c. Penjas harus mengutamakan kebutuhan siswa ke arah pertumbuhan dan kematangan di dalam semua domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.
- d. Hasil penjas harus dikaitkan dengan kebutuhkebutuhan yang dapat dicapai secara nyata
- e. Kegiatan fisik yang dilakukan meliputi semua bentuk pengalaman gerak dasar kompetitif dan ekspresif.

Menurut Annarino, et all (1980) ada delapan ciri program pendidikan jasmani yang baik, yaitu:

- a. Merupakan salah satu bagian integral yang tak terpisahkan dari usaha pendidikan sekolah secara keseluruhan.
- b. Merupakan salah satu proses yang dapat memberikan pengalaman secara seimbang serta akan mendorong pertumbuhan dan perkembangan di dalam domain fisik, serta psikomotor, kognitif, dan afektif.
- c. Harus didasarkan pada interes, kebutuhan, tujuan, dan kemampuan dari siswa yang dilayani
- d. Memberi pengalaman yang dikaitkan dengan bidang-bidang dasar kehidupan dan disesuaikan dengan tingkat kematangan peserta didik
- e. Bagian integral dari masyarakat yang dilayani.
- f. Tersedia fasilitas yang memadai, alokasi waktu yang cukup, peralatan yang memadai, kepemimpinan, dorongan dan memberikan suatu ruang gerak dari kegiatan yang diinginkan oleh siswa seluas-luasnya.
- g. Suatu kerjasama yang lebih dekat dengan petunjuk program di sekolah.
- h. Salah satu cara untuk mempercepat dan mendorong pertumbuhan yang profesional dan kesejahteraan guru yang terlibat di dalamnya.

Menurut Bucher (1979:45), ada 5 tujuan yang hendak dicapai melalui pendidikan jasmani, yaitu:

- a. **Organik**, aspek ini terkait dengan masalah kemampuan siswa mengembangkan kekuatan otot, daya tahan kardiosvaskular, dan kelentukan.

- b. **Neuromuskuler.** Aspek ini terkait dengan masalah kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan lokomotor, keterampilan nonlokomotor, dan bentuk-bentuk keterampilan dasar permainan, faktor-faktor gerak, keterampilan olahraga, dan keterampilan rekreasi.
- c. **Interperatif.** Aspek ini terkait dengan masalah kemampuan siswa untuk menyelidiki, menemukan, memperoleh pengetahuan dan membuat penilaian. Memahami peraturan permainan, mengukur keamanan, dan tata cara atau sopan santun. Menggunakan strategi dan teknik yang termasuk di dalam kegiatan organisasi. Mengetahui fungsi-fungsi tubuh dan hubungan dengan aktivitas fisik. Mengembangkan apresiasi untuk penampilan individu. Menggunakan penilaian yang dihubungkan dengan jarak, waktu, ruang, tenaga, kecepatan, dan aturan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan, bola dan diri sendiri. Memahami faktor-faktor pertumbuhan dan perkembangan yang berhubungan dengan gerak. Berkemampuan memecahkan permasalahan dan berkembang melalui permainan.
- d. **Sosial.** Aspek ini terkait dengan masalah kemampuan siswa melakukan penilaian terhadap diri sendiri dan orang lain dengan menghubungkan individu untuk masyarakat dan lingkungannya. Kemampuan dalam membuat penilaian dalam suatu situasi kelompok. Belajar berkomunikasi dengan orang lain. Berkemampuan untuk merubah dan menilai ide-ide dalam kelompok. Pengembangan dari fase-fase sosial dari kepribadian, sikap, dan nilai-nilai agar menjadi anggota masyarakat yang berguna. Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif. Belajar untuk membangun waktu senggang yang bermanfaat. Mengembangkan sikap yang menggambarkan karakter moral yang baik.
- e. **Emosional.** Aspek ini terkait dengan masalah kemampuan siswa melakukan respon yang sehat terhadap kegiatan fisik melalui pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar. Mengembangkan tindakan-tindakan positif dalam menonton dan keikutsertaan baik pada saat berhasil maupun kalah. Menyalurkan tekanan melalui kegiatankegiatan fisik yang bermanfaat. Mencari jalan keluar untuk ekspresi dan kreativitas untuk diri sendiri.

Mewujudkan suatu pengalaman seni yang berasal dari kegiatan-kegiatan yang terkait. Berkemampuan untuk memiliki kegembiraan atau kesengsaraan.

Pendidikan jasmani menurut Gabbar (1975:5) ada tiga tujuan pokok yang harus dicapai, yaitu: a) psikomotor, b) kognitif, c) afektif. Aspek psikomotor meliputi pertumbuhan biologis, kebugaran yang berhubungan dengan kesehatan dan keterampilan, efisiensi di dalam gerakan, dan sekumpulan dari keterampilan gerak. Aspek kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir (penelitian, kreativitas, dan hubungan) kemampuan perseptual, kesadaran gerak, dan dukungan atau dorongan akademik. Aspek afektif meliputi kegembiraan, konsep diri, sosialisasi (hubungan kelompok), sikap dan apresiasi untuk aktivitas fisik.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sesungguhnya sama tuanya dengan usia kebudayaan kita. Mereka adalah bagian yang tak terpisahkan dari kebudayaan tersebut. Indonesia yang sangat kaya dengan berbagai budaya peninggalan leluhur sangat kaya dengan ragam permainan tradisional. Permainan tradisional mengajarkan anak untuk berkreasi. Pada beberapa macam permainan dibutuhkan sarana dan prasarana pendukung, sehingga anak didorong untuk kreatif menciptakan alat-alat permainan tersebut seperti egrang dari bambu, mobil-mobilan dari kulit jeruk. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama sportifitas, kejujuran dan kreatifitas. Permainan yang dilakukan secara berkelompok mengajarkan anak-anak untuk bersosialisasi dan menjalin kerja sama di antara teman. Sementara game-game modern tidak mengajarkan hal-hal tersebut. Permainan modern berbasis computer membuat anak cenderung asosial karena memang cukup dimainkan seorang diri di depan computer. Belum lagi beberapa permainan yang terkadang mengandung muatan negatif, seperti unsur-unsur kekerasan dan sadisme. Dari segi kesehatan, disinyalir duduk berjam-jam di depan computer juga dipercaya mampu menyebabkan obesitas pada anak. Namun magnet

yang kuat dari game modern tersebut cukup kuat untuk membuat anak kecanduan pada produk impor tersebut. Maka kemudian saya cukup khawatir, jangan-jangan di kemudian hari permainan tradisional tersebut hilang ditelan jaman. Mungkin beberapa faktor ini dapat menjelaskan kenapa permainan tradisional yang begitu menyenangkan itu kini mulai menghilang. Beberapa faktor berikut mungkin dapat menjelaskan mengapa permainan tradisional sedikit demi sedikit semakin tergerus dan ditinggalkan oleh adik-adik kita:

- a. Arus globalisasi dan perkembangan teknologi melahirkan dan menyuguhkan berbagai permainan elektronik yang dianggap lebih menarik dan variatif seperti: play station, Nintendo, robot-robotan, mobil remote, dll. Munculnya TV dan internet juga membuat anak senang berlama lama duduk di depan layar tanpa melakukan aktivitas lain. Selain itu anak juga sudah terbiasa menggunakan waktu luang mereka dengan hal dan kegiatan yang berbau modern seperti pergi ke mal makan di resto yang menyediakan menu modern. Hal itu akan membuat permainan tradisional menjadi hilang dari pikiran anak cucu kita, Tak heran jika anak cucu kita akan semakin miskin dalam pengalaman bermain permainan tradisional nantinya.
- b. Tidak adanya pengenalan dan pengetahuan dari orang tua terhadap anak mereka tentang permainan tradisional karena kesibukan orang tua di dalam pekerjaan. Bahkan terkadang orang tua lebih suka anak mereka bermain dengan layar dan barang elektronik yang berbasis IT, alasannya agar anak lebih betah dirumah. Padahal suatu permainan akan terus bertahan jika kita menurunkan secara estafet ke anak kita, lalu dari anak kita diturunkan ke cucu kita, dan begitu seterusnya.
- c. Berbagai fasilitas-fasilitas yang menyenangkan dan lebih menjanjikan. Dengan adanya fasilitas-fasilitas tersebut anak akan lebih suka dengan sesuatu yang bersifat praktis. Dan itu akan mengubur dan mengalihkan permainan tradisional dari pikiran anak-anak.
- d. Ketiadaan lahan untuk bermain yang tergusur oleh bangunan-bangunan perkotaan menyebabkan anak harus bermain di dalam ruangan.

Maka dari itu di perlukan upaya pelestarian agar permainan tradisional tidak mengalami kepunahan, hal ini dapat di lakukan dengan cara diantaranya:

- a. Regenasi, adanya pengenalan dan informasi tentang permainan tradisional dari orang tua kepada anak-anaknya. Orang tua juga bisa ikut berperan ketika anak bermain, orang tua harusnya menjelaskan kepada anak bahwa stok permainan tradisional sangat banyak. Indonesia ini sangat kaya akan permainan tradisional. Dari Sabang sampai Merauke mempunyai permainan tradisional khas daerahnya masing-masing, jadi anak tidak akan bosan dengan permainan tradisional karena permainan tradisional di Indonesia sangat banyak.
- b. Diadakanya pentas seni yang mengangkat permainan tradisional didalamnya.
- c. Diadakan workshop dan seminar mengenai permainan tradisional.
- d. Diadakan lomba tentang permainan tradisional baik di lingkungan masyarakat, sekolah, maupun pemerintahan.
- e. Dibuat undang-undang untuk menjaga kelestarian permainan tradisional.

Sebagaimana kita ketahui Indonesia mempunyai banyak sekali permainan tradisional, di setiap daerah pasti mempunyai permainan tradisional. Begitu banyaknya permainan tradisional di Indonesia dan begitu banyaknya manfaat yang dapat diambil dari permainan-permainan tersebut maka akan sangat disayangkan apabila permainan tradisional warisan nenek moyang rakyat Indonesia itu hilang, dan akan sangat disayangkan apabila permainan tradisional yang merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia tersebut diklaim oleh bangsa lain sebagai permainan tradisional mereka. Bangsa Indonesia telah kecolongan. Tiga barang ciri khas yang telah diklaim oleh bangsa lain seperti: Tempe yang telah diklaim oleh Amerika, batik yang telah diklaim oleh Malaysia dan lagu Rasa Sayange yang juga telah diklaim oleh Malaysia. maka dari itu diperlukan undang-undang untuk

memproteksinya, agar permainan tradisional tidak di klaim negara lain. Kegiatan yang dilaksanakan dalam PPM ini sebagai berikut:

a. Galasin/ Gobak Sodor

Galah Asin atau di daerah lain disebut Galasin atau Gobak Sodor adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3–5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian.

Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.

b. Egrang

Egrang adalah salah satu permainan tradisional. Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal. Di dataran banjir maupun pantai atau tanah labil, bangunan sering dibuat di atas jangkungan untuk melindungi agar tidak rusak oleh air, gelombang, atau tanah yang bergeser. Egrang di Indonesia biasa dimainkan ataupun dilombakan saat peringatan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, 17 Agustus. Egrang dengan versi lain juga dimainkan pada saat upacara sunatan.

Egrang itu macam-macam ada yang terbuat dari kayu dan ada yang terbuat dari batok kelapa. Mungkin sebagian orang asing dengan kata batok, batok itu sama dengan tempurung dan bisa kita dapatkan dari mana-mana dengan harga murah, daripada batok kelapa kita buang, lebih baik kita gunakan untuk hal yang bermanfaat.

c. Congklak/Dakon

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan.

Cara Bermain: Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 buah lobang yang terdiri atas 14 lobang kecil yang saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi

kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Pada awal permainan setiap lobang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lobang yang akandiambil dan meletakkan satu ke lobang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lobang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lobang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lobang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lobang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat dimabil (seluruh biji ada di lobang besar kedua pemain).Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

d. Pentas Seni (PENSI)

Kegiatan pentas seni merupakan ajang kreativitas meningkatkan bakatnya.Pentas seni adalah pertunjukan yang bertujuan untuk menghibur penontonnya.Pentas seni juga merupakan budaya yang perlu dilestarikan.Oleh karena itu, kegiatan pentas seni ini perlu dikembangkan dan didukung oleh semua pihak agar bakat-bakat terpendam yang dimilikinya bisa disalurkan. Pentas Seni (PENSI) dalam rangka meningkatkan apresiasi dan kecintaan para siswa terhadap kesenian dan kebudayaan.Penyelenggaraan pentas seni ini disamping untuk menyalurkan bakat seni yang terpendam, memberikan apresiasi seni, juga untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap kesenian dan menjadi refresing para siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.Pentas seni dalam Program Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) yaitu pentas seni yang berkaitan seni budaya Indonesia.

C. Identifikasi Dan Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh para siswa yang ada di Sekolah Dasar, maka diperlukan kegiatan dalam bentuk lomba Permainan tradisional untuk para siswa di Sekolah Dasar di Kecamatan Sleman. Dengan menerapkan permainan tradisional yang hampir punah agar terwujud kegiatan kompetisi yang diharapkan. Adapun permasalahan secara rinci :

1. Bagaimana pengetahuan guru penjas mengenai permainan tradisional?
2. Bagaimana penerapan lombapermainan tradisional pada pembelajaran penjas di sekolah?
3. Bagaimana penerapan permainan tradisional pada siswa Sekolah Dasar ?
4. Bagaimana menyiapkan model aktivitas permainan tradisional?

Konsep pemecahan masalah dari kegiatan ini adalah melaksanakan kegiatan sosialisasi olahraga dengan pelatihan permainan tradisional dilingkungan Sekolah Dasar. Dengan asumsi, sekolah merupakan salah satu tri pilar pengembangan keolahragaan yaitu dengan olahraga pendidikan dan olahraga rekreasinya. Sehingga diharapkan permainan tradisional ini bisa berkembang dengan pesat melalui media pendidikan jasmani di sekolah dan juga kegiatan ekstrakurikuler.

Maka langkah-langah yang perlu dan akan dilaksanakan dalam proses kegiatan ini diantaranya adalah :

1. Memberikan pengarahan serta gambaran yang tepat mengenai manfaat program dan faedah dari kegiatan pengabdian masyarakat ini.
2. Memberikan informasi yang cukup jelas tentang permainan tradisional
3. Mendemonstrasikan brain gym metode permainan tradisional.

D. Tujuan Kegiatan

Tujuan pokok dari kegiatan ini adalah agar guru penjas Sekolah Dasar dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan model aktivitas brain gym metode '*edu-k forkids*. Aktivitas ini membuat sistem belajar lebih mudah terutama bagi efektivitas dan peningkatan kemampuan akademik sehingga setelah kegiatan

pengabdian masyarakat selesai mereka dapat mengajarkan dan mensosialisasikannya kepada siswa. Penjabaran tujuan pokok tersebut adalah :

- a. Bagaimana pengetahuan guru penjas mengenai permainan tradisional?
- b. Bagaimana penerapan permainan tradisional pada pembelajaran penjas di Sekolah Dasar?
- c. Bagaimana penerapan permainan tradisional pada siswa di Sekolah Dasar?
- d. Bagaimana modifikasi model aktivitas permainan tradisional yang disesuaikan dengan aktivitas pendidikan jasmani?

E. Manfaat Kegiatan

Jika kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan kegiatan diatas, maka kegiatan pengabdian ini akan sangat bermanfaat bagi pengembangan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, terutama di lingkungan Sekolah (Sekolah Dasar). Terlebih bagi guru penjas, dengan adanya sosialisasi dengan pelatihan ini diharapkan bisa memberikan tambahan informasi yang berarti terutama bagaimana guru bisa mengkreasikan bentuk permainan ini kedalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani atau bahkan kegiatan ekstrakurikuler di Sekolah Dasar.

BAB II METODE KEGIATAN

A. Khalayak Sasaran

Sebagai khalayak sasaran antara yang strategis yang dilibatkan dalam kegiatan penelitian pengabdian masyarakat ini adalah para siswa di Sekolah Dasar yang berada di kecamatan Sleman yang selanjutnya bisa bermain dan bisa menyebarkan permainan tradisional ini kemasyarakat luas khususnya di sekitar tempat tinggal maupun tempat bermain. Karena Keterbatasan tim pelaksana pengabdian masyarakat, maka peserta kegiatan ini dibatasi 30 orang peserta laki-laki dan perempuan dengan profesi guru dan siswa Sekolah Dasar sebagai pendamping.

B. Metode Kegiatan

Metode dalam program pengabdian ini adalah dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan guru melalui “Lomba Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sleman” . Dengan demikian secara langsung mereka mengetahui dan mengenal berbagai macam aktivitas fisik dalam bentuk permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan bagaimana permainan ini dilakukan. Akan tetapi, sebelum pelaksanaan para peserta melalui guru Pendidikan Jamani diinformasikan terlebih dahulu oleh tim pengabdian yang terdiri dari dan mahasiswa FIK mengenai permainan yang akan dimainkan sehingga mereka siap untuk mengikuti. Selain itu dilakukan juga teknikal meeting mengenai bagaimana aturan permainannya, dan bagaimana cara penentuan kemenangannya. Dalam melaksanakan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini digunakan metode-metode kegiatan sebagai berikut :

1. Metode demonstrasi

Metode ceramah yang disertai dengan penggunaan gambar digunakan untuk menyampaikan materi mengenai permainan tradisional

2. Lomba

Metode yang digunakan untuk mempraktekan lomba permainan tradisional adalah dengan melalui kompetisi diantara para peserta dari sekolah satu dengan yang lain sampai dengan diperoleh pemenang dari lomba yang diselenggarakan.

BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN DAN HASIL

A. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 6 Agustus 2015. Acara terlaksana dengan baik mulai tepat waktu sesuai rencana dari pukul 8.00 WIB sampai dengan pukul 15.00 WIB. Lokasi pelaksanaan PPM di Lapangan TOM (Taman Olahraga Masyarakat) FIK-UNY. Sebagai khalayak sasaran dalam kegiatan tersebut adalah berbagai sekolah dasar dan TPA yang ada di sekitar lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta. Rangkaian kegiatan Lomba Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sleman 2015 sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal pelaksanaan

Hari/ Tanggal	Waktu	Acara	Keterangan
Minggu, 6 September 2015	06.30 – 08.00	Persiapan	TOM
	08.00 – 08.30	Pembukaan	TOM
	08.30 – 11.00	Lomba Permainan tradisional	TOM
	11.00 – 11.30	Lomba Pentas Seni	TOM
	08.00 – 11.30	Pertandingan Sesi III	TOM
	11.30 – 13.00	ISHOMA	
	13.00 – 14.00	Upacara Penutup Penyerahan hadiah	TOM
	14.00 – 15.00-	Bersih - bersih	

B. Hasil Kegiatan

Dalam prosesnya siswa-siswi sangat aktif dan antusias sekali dalam mengikuti berbagai kegiatan perlombaan. Selain siswa-siswi guru pendamping dan orangtua juga sangat antusias memberikan dukungan dan motivasi untuk anak-anak mereka.

Pada kategori kategori lomba permainan tradisional juara pertama dimenangkan oleh Sekolah Dasar Negeri Minomartani, untuk juara kedua dimenangkan oleh Sekolah Dasar negeri Sinduadi dan untuk juara ketiga dimenangkan oleh TPA Al-Huda. Sedangkan untuk kategori pentas seni penampilan terbaik dimenangkan oleh Sekolah Dasar Negeri Sinduadi.

Kegiatan Program Pengabdian pada Masyarakat (PPM) dalam prosesnya melibatkan mahasiswa prodi PGSD penjas sebagai panitia. Dalam proses kegiatan kepanitiaan mereka dapat menjalankan tugasnya dengan sangat baik dibawah arahan dosen pembimbing.

Sebagai panitia mahasiswa belajar bagaimana mengadakan suatu kegiatan sehingga membekali mereka sebagai calon guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Selain itu mereka belajar bagaimana berorganisasi, mandiri, disiplin, bekerja sama dan bersosialisasi.

C. Kendala Yang Dihadapi

Pada umumnya semua kegiatan berjalan dengan lancar, akan tetapi dalam pelaksanaannya masih ada kendala sebagai berikut:

1. Kurangnya koordinasi tentang peraturan permainan dari panitia pelaksanaan kegiatan terutama bagi mahasiswa yang baru pertama mengikuti kegiatan sebagai panitia.
2. Kurangnya peserta yang berpartisipasi mengikuti kegiatan, karena publikasi yang kurang maksimal.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kegiatan ini sangat bagus karena kita sebagai bangsa Indonesia bisa menghargai dan melestarikan budaya melalui olahraga permainan tradisional dan kesenian asli Indonesia. Antusiasme dari peserta, guru dan orangtua yang tinggi membuka peluang dan kesempatan untuk mengadakan kegiatan tindak lanjut untuk kegiatan yang sama. Yang lebih penting lagi adalah siswa bisa belajar nilai-nilai ranah dalam pendidikan baik kognitif, afektif dan psikomotorik yang terkandung dalam aktivitas jasmani melalui kegiatan tersebut .

Selain itu mahasiswa yang menjadi panitia mendapatkan manfaat dari kegiatan tersebut untuk belajar bagaimana kepanitiaan, mengorganisasi suatu *event* atau kegiatan, bersosialisasi dan nilai lainnya. Dengan kegiatan tersebut mahasiswa akan mempunyai pengalaman yang nantinya akan berguna ketika menjadi seorang Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar (SD) maupun di masyarakat.

2. Saran

Oleh karena itu perlu diadakan kembali kegiatan Program Pengabdian Pada Masyarakat melalui Lomba Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Siswa Sekolah Dasar.

Untuk guru pendidikan jasmani sekolah dasar (SD) diharapkan bisa mengsosialisasikan kegiatan tersebut kepada sekolah lain dan memasukan olahraga tradisional kedalam aktivitas jasmani di sekolah.

Pendidikan jasmani melalui olahraga tradisional perlu digalakan untuk melestarikan budaya melalui olahraga permainan tradisional dan kesenian asli Indonesia. Pendidikan jasmani bisa dikombinasikan dalam kesenian melalui pentas seni melalui pembelajaran tematik atau integratif.

Dari panitia perlu melakukan koordinasi yang lebih bagus sehingga mengurangi kendala yang akan dihadapi. Selain itu perlu sosialisasi yang lebih luas sehingga akan lebih banyak lagi peserta yang ikut berpartisipasi.

LAMPIRAN

Lampiran Foto Kegiatan



(Foto Persiapan Acara)



(Permainan Galasin/ Gobak Sodor)



(Permainan Egrang Batok)



(Permainan Congklak/Dakon)



(Foto Penyerahan Penghargaan/Hadiah)