

WORKSHOP PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI BAHAN AJAR GURU PENDIDIKAN JASMANI DI MGMP SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) KOTA PALEMBANG

Putri Cicilia Kristina¹, Maya Kurnia², Daryono³, Ferri Hidayad⁴, Perabu Nita⁵, Husni Fahritsani⁶

Universitas PGRI Palembang

putrick@univpgri-palembang.ac.id, mayakurnia@univpgri-palembang.ac.id, daryono@univpgri-palembang.ac.id, ferrihidayad@univpgri-palembang.ac.id, Perabunita@univpgri-palembang.ac.id, husnifahritsani@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman, berkembang pula metode pembelajaran didunia pendidikan. Namun, bukan berarti metode pembelajaran yang lama harus ditinggalkan begitu saja, guru diharapkan dapat berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran khususnya bahan ajar yang dapat guru gunakan pada setiap pertemuan pada setiap pembelajaran pendidikan jasmani, pada zaman era Globalisasi seperti sekarang dunia pendidikan pun ikut bersaing untuk dapat menghasilkan siswa-siswa yang kompeten. Untuk Menghasilkan Siswa-siswa yang berkompoten, guru pun harus dapat kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya khususnya bahan ajar agar siswa dapat tertarik dan juga bersemangat dalam mengikuti pelajaran yaitu pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak mempunyai ruang dan dinding, pada masa pandemic seperti ini juga guru dituntut dapat berinovatif dan kreatif dalam memberikan materi pembelajaran yang dikemas secara menarik dan dapat diterima siswa, salah satunya melalui permainan tradisional mengingat banyak anak-anak yang sudah melupakan permainan dilapangan dan beralih pada permainan digital, oleh karena itu dalam workshop ini akan mengembangkan dan menggabungkan antara pembelajaran melalui bahan ajar permainan tradisional melalui pembelajaran offline dan online.

Kata kunci: *Workshop, Permainan Tradisional, Bahan ajar*

Workshop Of Traditional Games As Teaching Materials For Physical Education Teachers In Junior High School (Smp) Mgmp Palembang City

Abstract

Along with the development of the times, also developing learning methods in the world of education. However, this does not mean that the old learning methods should be abandoned, teachers are expected to be able to innovate and be creative in developing learning, especially teaching materials that teachers can use at every meeting in every physical education lesson. can produce competent students. To produce competent students, teachers must also be creative and innovative in developing their learning, especially teaching materials so that students can be interested and also enthusiastic in participating in lessons, namely physical education learning that does not have space and walls, during a pandemic like this, teachers are also required to can be innovative and creative in providing learning materials that are packaged in an attractive and acceptable way to students, one of which is through traditional games considering that many children have forgotten the game in the field and switched to digital games, therefore in this workshop will develop and combine learning through traditional game teaching materials through offline and online learning.

Keywords: *Workshops, Traditional Games, Teaching materials*

Artikel Diterima : 13-01-2022 Artikel disetujui tanggal: 20-04-2022 Artikel Diterbitkan : 12-05-2022

*Corresponden Author: Putri Cicilia Kristina, e-mail: putrick@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v1i2.7158>

WAHANA DEDIKASI

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, berkembang pula metode pembelajaran di dunia pendidikan. Namun, Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial (Nasution, 2017).

Bukan berarti metode pembelajaran yang lama harus ditinggalkan begitu saja, Oleh sebab itu, inovasi pada dasarnya merupakan ide cemerlang yang memunculkan hal baru seperti praktik-praktik tertentu, produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu atau proses tertentu yang terjadi di masyarakat (Shalikhah, 2017). Guru diharapkan dapat berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran khususnya bahan ajar yang dapat guru gunakan pada setiap pertemuan pada setiap pembelajaran pendidikan jasmani, pada zaman era Globalisasi seperti sekarang dunia pendidikan pun ikut bersaing untuk dapat menghasilkan siswa-siswa yang kompeten,

Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga dapat melakukan perilaku- perilaku

kognitif, afektif, dan psikomotor dengan sebaik-baiknya. Kompetensi mencakup tugas, keterampilan, sikap, dan apresiasi yang harus dimiliki oleh siswa agar dapat melaksanakan tugas-tugas yang dipelajarinya di sekolah sesuai dengan kemampuan yang diperlukan oleh dunia kerja Untuk Menghasilkan Siswa-siswa yang berkompeten (Lapisa et al., 2017). guru pun harus dapat kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya khususnya bahan ajar agar siswa dapat tertarik dan juga bersemangat dalam mengikuti pelajaran yaitu pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak mempunyai ruang dan dinding.

Memanfaatkan lapangan yang luas guru bisa bebas untuk mengembangkan motorik siswa dengan cara mengembangkan belajar motorik siswa-siswa dari setiap tingkatan sekolah dari SD, SMP Maupun SMA dengan menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada setiap pertemuan.

Salah satunya adalah permainan tradisional, Permainan tradisional sudah menjadi kekayaan ragam budaya di Negara Indonesia. Hal tersebut dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satunya melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional. Yang dapat memadukan beberapa mata pelajaran sesuai kurikulum. Serta diharapkan menghasilkan sebuah proses yang realita, menjadikan peserta didik merasa nyaman untuk

WAHANA DEDIKASI

belajar.(Efendi, 2018), saat belajar di sekolah juga bisa lebih menyenangkan sehingga materi yang Guru akan mudah dipahami oleh para siswa. Permainan-permainan tradisional yang juga dapat dimainkan bersama-sama ini akan membuat para siswa bisa melatih kemampuan kerja samanya.

Indonesia merupakan Negara yang beragam mulai dari suku, agama, ras, warna kulit dan lain-lain, dengan semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” berbeda-beda tetap satu jua. Setiap daerah di seluruh pelosok tanah air tercinta ini masing-masing mempunyai permainan tradisional yang beraneka ragam Ada permainan tradisional yang tidak banyak memerlukan energi jika dimainkan, ada juga yang harus memeras keringat jika dimainkan. Tidak semua permainan tradisional dapat diangkat menjadi bahan pelajaran pendidikan jasmani disekolah. Ada beberapa permainan yang layak disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani. Kelayakan ini dipandang dari segi nilai-nilai pendidikannya mudahnya aturan permainannya disamping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa dikelas yang bersangkutan Ada pula permainan tradisional yang tidak dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani Adapun penyebabnya ada beberapa hal di antaranya guru tidak dapat mengontrol kegiatan siswa karena daerah permainannya demikian luas, tidak dapat melibatkan seluruh siswa, adanya faktor bahaya yang

besar kurang dapat dipertanggung jawabkan dari segi kesehatan.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan memasukkan materi permainan tradisional pada proses pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang telah ada. Permainan tradisional, yang meliputi: petak umpet, bentengan, boy-boyan, hadang. Kurikulum 2013 pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah Atas mengajarkan permainan tradisional, dapat dilihat pada buku guru dan buku siswa. Pada proses pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan karakteristik, tumbuh kembang, dan sesuai dengan tematik terpadu, itu akan membuat mudah guru untuk membuat bahan ajar, khususnya untuk materi pembelajaran permainan tradisional. Pentingnya pengembangan bahan ajar ini juga disampaikan pada PP No. 50 Tahun 2018 tentang kewajiban dosen dalam mengembangkan materi (Wijaya Kuswanto & Dinda Pratiwi, 2020).

Bahan ajar sering diartikan sebagai bahan-bahan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Artinya, bahan ajar digunakan sebagai rujukan dalam setiap materi yang diberikan agar tidak mengalami kesulitan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran. Menurut Mulyasa, bahan ajar adalah sebuah pesan pembelajaran, yang

WAHANA DEDIKASI

bermanfaat untuk kepentingan belajar, baik secara khusus maupun umum (Nasution, 2017). Tetapi pada kenyataannya dalam aktivitas pembelajaran belum ada bahan ajar untuk memudahkan aktivitas pembelajaran, yang dilihat dari karakteristik, tumbuh kembang, dan sesuai dengan tematik terpadu, khususnya permainan tradisional.

Bangsa mana yang tidak bangga pada permainan budaya. Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang ditelan perkembangan jaman sekarang, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak (Aryatama, 2021). Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya.

2.1.1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam sebuah pembelajaran

apabila dapat dimanfaatkan sebaik mungkin, karna bahan ajar adalah faktor penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan (Anggraeni & Abdulgani, 2013).

Bahan ajar berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan bagi siswa akan dijadikan sebagai pedoman yang seharusnya dipelajari selama proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berfungsi dalam pembelajaran individu yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses pemerolehan informasi peserta didik

Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya. Sedangkan menurut Menurut (Nasrulloh et al., 2018) dalam bukunya yang berjudul Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif disebutkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik

WAHANA DEDIKASI

informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran. Sedangkan menurut (Priyono & Yudi, 2018) Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Melihat penjelasan di atas, dapat kita ketahui bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa dan tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam menurut (Lubis & Permadi, 2020), yaitu fungsi bagi guru dan fungsi bagi siswa.

1) Fungsi bahan ajar bagi guru, antara lain:

- Menghemat waktu guru dalam mengajar.
- Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.

- Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

- Sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

2) Fungsi bahan ajar bagi siswa, antara lain:

- Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa yang lain.

- Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.

- Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri.

- Sebagai pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari dan dikuasainya, serta sebagai sumber belajar tambahan untuk siswa.

Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif :

1) Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya buku, modul, handout, lembar kerja siswa, brosur, foto atau gambar, dan lain-lain.

2) Bahan ajar dengar atau program audio merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang mana dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau

WAHANA DEDIKASI

sekelompok orang. Mislanya kaset, radio, compact disk audio.

3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial. Misalnya film, video compact disk.

4) Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh penggunaanya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Misalnya compact disk interactive.

Bahan ajar berdasarkan sifatnya dapat dibagi empat macam, yaitu

a. Bahan ajar yang berbasis cetak misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, charts, foto bahan dari majalah, koran, dan lain sebagainya.

b. Bahan ajar yang berbasis teknologi misalnya audio cassette, siaran radio, slide, filmstrips, film video cassettes, siaran televisi, video interaktif, computer based tutorial, dan multimedia.

c. Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek misalnya kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya

d. Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaktif manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh) misalnya, telepon, hand phone, video conferencing, dan lain sebagainya. (Ulfah et al., 2021).

Bahan Ajar Berbentuk Buku dan Aplikasi

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, salah satu bentuk bahan ajar cetak berupa buku. Buku merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya.

Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan-keterangannya, isi buku juga menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisannya, sebagaimana bunyi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 6 yang menyatakan bahwa "Buku teks digunakan sebagai acuan wajib oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran".

Permainan Tradisional

Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (culture), dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Permainan tradisional, dewasa ini telah menjadi barang yang sangat langka. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya.

(Ulfah et al., 2021) menyatakan bahwa permainan tradisional yang ada sebagian permainan mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main, permainan ini juga mampu memberi kesenangan, relaksasi,

WAHANA DEDIKASI

kegembiraan, dan tantangan. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi. Beberapa contoh permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak usia dini adalah “anyang-anyangan” atau main rumah-rumahan. Permainan ini merupakan kegiatan bermain peran. Anak-anak berperan sebagai bapak, ibu dan anak-anaknya atau tokoh lain yang diciptakan sendiri oleh mereka. Aktivitas yang dilakukan dibuat sendiri dengan lakon yang berbeda-beda. Kegiatan ini senada dengan yang disampaikan oleh (Sufriyanto & Putra, 2019) mengemukakan bahwa: rather than following a script, much of preschool children’s pretend play involved improvisational exchanges. He also found that these strategies were more successfull when they were implicitly included in the play scenario rather than when children stopped the play to make explicit suggestion. Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi, maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkerjasama dalam kelompok. Hal ini diperkuat juga oleh (Sari, 2014) bahwa now a days young children spend less time playing with their peers and more time playing alone,

graduating from educational toys to video and computer game’.

Mengeksplorasi, menggali kekayaan budaya dengan mengumpulkan jenis-jenis permainan tradisional serta melakukan analisa tentang potensi apa yang bisa dikembangkan pada saat mereka mengikuti permainan tersebut, dan hal ini menjadi suatu tantangan tersendiri bagi peneliti. Contoh di atas (anyang-anyangan) merupakan salah satu contoh permainan tradisional. Beberapa di antaranya lagi adalah Gatrik, Sonlah, Beklen, Yeye, Galah, Ucing-Ucingan, Hompimpa, Encrak, Sepdur, Sorodot Gaplok, Grandongan, Gagarudaan, Cak Ingkling, Adu layangan, dan Batokan. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda. Melalui permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Dengan melakukan eksplorasi terhadap permainan tradisional Jawa, Sumatera, Kalimantan dll, anakanak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh,

WAHANA DEDIKASI

mengembangkan keterampilan sosial, mampu melakukan modifikasi terhadap permainan yang ada, mengembangkan kemampuan berbahasa, menjalin kerjasama, serta melepaskan masalah yang dihadapinya.

Permainan Tradisional ini bukan hanya asal main tapi akan kita masukkan unsur olahraganya, belajar motoriknya maupun perkembangan kognitif nya dalam hal ini dalam materi permainan tradisional kita akan membagi permainan menjadi beberapa bagian yang dapat disesuaikan dengan tingkatan sekolah dan perkembangannya. Ada beberapa kategori jenis permainan yaitu : Tag Games, target Games, Net and wall games, Invasion games dan Fielding Games, dari masing-masing kelompok permainan mewakili tingkat perkembangan motorik masing-masing anak. (Sukar et al., 2019), menjelaskan bahwa TGfU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 klasifikasi bentuk permainan, yaitu:

1. Target games (permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik. Target games salah

satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGfU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Contohnya Panahan, Lontar Martil, Lembing dll

2. Tag Games (permainan sentuh) Gagasan pokok dari kelompok permainan ini adalah menyentuh orang/sesuatu atau melempar seseorang dengan atau tanpa obyek permainan dengan tujuan untuk mencegah atau menghentikan permainan regu lawan. Contoh : Permainan Urekan, Gobak Sodor.

3. Net And Wall Games adalah Gagasan pokok dari permainan ini adalah Rallying (saling mengembalikan), dimana tiap anggota regu dari suatu tim dipisahkan oleh Net berusaha mengembalikan obyek permainan yang mengarah ke daerah permainannya agar tidak jatuh di daerah lapangan sendiri dan mengembalikan kembali ke daerah/tim lawannya. Volly, Bulu Tangkis

4. Striking/fielding games (permainan pukul-tangkap-lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan. Contoh : Kasti, Rounders, Kriket

5. Invasion games (permainan serangan/invasi), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau

WAHANA DEDIKASI

keranjang(Periansyah et al., 2022).

Sepak Bola

Gambaran Umum dan Sasaran Masyarakatnya

Kota Palembang adalah ibukota Provinsi Sumatera Selatan yang mempunyai luas wilayah 400,61 km² dengan jumlah penduduk 1.611.309 jiwa, yang berarti setiap km² dihuni oleh 4.022 jiwa. Kota Palembang dibelah oleh Sungai Musi menjadi dua daerah yaitu Seberang Ilir dan Seberang Ulu. Melihat dari budaya dan kebiasaan masyarakatnya, kami memilih sasaran masyarakatnya ada kelompok pendidik yaitu MGMP (Musyawarah Guru mata Pelajaran) di Kota Palembang dimana ini adalah wadah bagi guru-guru kota Palembang untuk berbagi informasi tentang kemajuan perangkat pembelajaran dan pengetahuan ilmu pendidikan jasmani. Jumlah Sekolah yang terdapat di kota Palembang sebanyak 481 Sekolah Dasar (SD) baik Negeri atau swasta, Sekolah Menengah Pertama (SMP) ada 247 Swasta dan Negeri lalu Sekolah Menengah Atas (SMA) berjumlah 140 dan yang terakhir Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 79 yang tersebar di 18 kecamatan yang tersebar dipenjurur Kota Palembang.

BAHAN DAN METODE

Workshop ini diadakan pada tanggal 21 September 2021 diadakan di Universitas PGRI Palembang, Program ini adalah memberikan Workshop Permainan

Kecil sebagai Bahan Ajar Disekolah di MGMP Penjas SMP Kota Palembang. Program ini mulai dilakukan pada tanggal delapan belas September dua ribu dua puluh satu, setelah pendanaan Workshop dilaksanakan di Universitas PGRI Palembang dikarenakan Kantor MGMP Penjas Kota Palembang dipakai untuk tatap muka sehingga tidak adanya ruangan yang bias dipakai untuk kegiatan workshop.

Peserta yang mengikuti Kegiatan Workshop “ Permainan Tradisional Sebagai Bahan Ajar Guru Sekolah Pendidikan Jasmani DI MGMP PJOK SMP Kota Palembang “ berjumlah 15 orang dikarenakan pertemuan tatap muka yang baru berlangsung sehingga guru berhalangan hadir dikarenakan aktivitas mengajar yang padat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penandatanganan Nota Kerjasama (MoU) antara Rektor Universitas PGRI Palembang dengan Ketua MGMP Penjas SMP Kota Palembang.
2. Penandatanganan Nota Kerjasama (MoA) Antara Ketua program Studi Pendidikan jasmani dengan Ketua MGMP Penjas SMP Kota Palembang.
3. Penghargaan diberikan kepada Ketua MGMP Sekota Palembang sebagai atas terselenggaranya kegiatan dengan memberikan plakat sebagai rasa terima kasih atas segala partisipasi kepada Peserta guru-guru yang telah hadir dalam Acarat tersebut.
4. Memberikan Workshop tentang pengembangan model pembelajaran dengan

WAHANA DEDIKASI

menggunakan bahan ajar permainan kecil

KESIMPULAN

Setelah pelaksanaan workshop tentang pengembangan bahan ajar melalui permainan tradisional pada saat pandemic ini sangat penting untuk dapat diaplikasikan pada setiap pembelajaran berlangsung dan dapat mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang terbatas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, berharap guru dapat selalu melakukan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran sehingga dapat menghasilkan siswa-siswa yang berkompeten serta selalu berinovasi dalam setiap pengembangan metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. M., & Abdulgani, N. (2013). Pengaruh Pemberian Pakan Alami dan Pakan Buatan Terhadap Pertumbuhan Ikan Betutu (*Oxyeleotris marmorata*) pada Skala Laboratorium. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 2(2), 197–201.
- Aryatama, B. (2021). KONDISI FISIK KLUB OLAHRAGA PRESTASI CABOR ATLETIK PURBOLINGGO. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(2).
- Efendi, A. (2018). *Indonesian Journal of Primary Education Pembelajaran Stem Berbasis Outbound Permainan Tradisional*. 2(2), 40–47.
- Lapisa, R., Basri, I. Y., Arif, A., & Saputra, H. D. (2017). Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Pelatihan Auto Cad. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 119–126.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.82>
- Lubis, M. R., & Permadi, A. G. (2020). Perbedaan Pengaruh Latihan Imagery Dan Tanpa Latihan Imagery Terhadap Peningkatan Kemampuan Shooting Game Atlet Petanque Undikma. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 101–106.
<https://doi.org/10.36312/jim.e.v6i1.1114>
- Nasrulloh, A., Prasetyo, Y., & Apriyanto, K. D. (2018). Dasar-dasar Latihan Beban. *UNY Press*, 1–140.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.

WAHANA DEDIKASI

- Periansyah, P., Kristina, P. C., & Kurnia, M. (2022). Penerapan Latihan Wall Pass Terhadap Peningkatan Passing Jarak Pendek Menggunakan Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 10 Palembang. *JOLMA*, 2(1), 18–27.
- Priyono, R. E., & Yudi, A. A. (2018). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Jauhnya Tendangan Long Pass. *Jurnal Patriot*, 554–564.
- Sari, S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(1), 231–235.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Sufriyanto, A., & Putra, Y. Y. (2019). Pengaruh Latihan Imagery Mental Terhadap Kepercayaan Diri Atlet Sepakbola Kabupaten Kerinci. *Universitas Negeri Padang*, 0, 1–12.
- Sukar, N., Priambodo, A., & Nurkholis, N. (2019). Pengaruh Latihan Imagery dan Self Talk Terhadap Percaya Diri dan Konsentrasi Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli SMP N 51 Surabaya. *Jendela Olahraga*, 4(1), 49–54. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i1.2991>
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Wijaya Kuswanto, C., & Dinda Pratiwi, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik (Development of Thematic-Based Physical Education Teaching Materials for Early Childhood). *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 55–68.