Laksana Olahraga
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol. 01, No. 01, Januari, 2023, pp. 33 - 46

Pelatihan Penerapan Permainan Kecil untuk Pembentukan Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran PJOK di MGMP PJOK SMA Kabupaten Mojokerto

Sasminta Christina Yuli Hartati[1], Abdul Rachman Syam Tuasikal[1], Bernard Djawa[1], Advendi Kristiyandaru[1], Andhega Wijaya[1], Muchamad Arif Al Ardha[1], Nur Hanifah[1] , Helmi Mahdi Hibatulloh[1], Tahta Krisna Wira Prakosa[1] *
[1]Program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya;
sasmintahartati@unesa.ac.id; rachmantuasikal@unesa.ac.id; bernarddjawa@unesa.ac.id; advendikristiyandaru@unesa.ac.id; andhegawijaya@unesa.ac.id; muchamadalardha@unesa.ac.id;

Article History:
Received:
Revised:
Accepted:

Abstract: *Technological developments cause rapid changes in various aspects. One of the positive impacts of technology is that many human activities are facilitated by the emergence of various tools as a result of technological developments, ranging from entertainment to work whose quality is increasing thanks to technological developments. focus on the character of the application of traditional games, many games get high ratings from the trainees. In fact, there are games that get a perfect score, which is 100%. The games are Black-Green, Tom and Jerry, and tee ball in the aspect of sportsmanship. United we stand, divided we fall on the aspect of respecting friends, Island of Dreams on honesty, and walking sticks on the aspect of cooperation. Examine the teacher's knowledge and skills about traditional games in PJOK. The alternative offered to overcome the negative impact of very rapid technological developments on children's habits and character is through play. Literature study and interviews. The training activities are divided into 2 parts, namely the part of giving small game theory for the perception of the basics of small games, their application in learning.*

Keywords: PJOK; character; small games

Abstrak: *Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan pesat dalam berbagai aspek. Salah satu dampak positif dari teknologi adalah banyaknya aktivitas manusia yang dimudahkan dengan munculnya berbagai alat hasil dari perkembangan teknologi, mulai dari hiburan sampai pekerjaan yang semakin meningkat kualitasnya berkat perkembangan teknologi. focus karakter penerapan permainan tradisional, banyak permainan yang mendapatkan penilaian tinggi dari peserta pelatihan. Bahkan, ada permainan yang mendapatkan nilai sempurna, yaitu 100%. Permainan tersebut adalah Hitam-Hijau, Tom and Jerry, dan Tee ball aspek sportivitas, Bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh pada aspek menghargai teman, Pulau impian pada kejujuran, dan Tongkat jalan aspek kerjasama. Menelaah pengetahuan dan keterampilan guru tentang permainan*

tradisional dalam PJOK. Alternatif yang ditawarkan untuk mengatasi dampak negatif dari perkembangan teknologi yang sangat pesat terhadap kebiasaan dan karakter anak adalah melalui bermain. Studi literatur dan interview. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian pemberian teori permainan kecil untuk persepsi tentang dasar-dasar permainan kecil, penerapannya dalam pembelajaran.

Kata Kunci: PJOK; karakter; permainan kecil

Pendahuluan

Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan yang pesat dalam berbagai aspek. Salah satu dampak positif dari teknologi adalah banyaknya aktivitas manusia yang dapat dimudahkan dengan munculnya berbagai alat hasil dari perkembangan teknologi. Berbagai aspek kehidupan, mulai dari hiburan sampai pekerjaan semakin hari semakin meningkat kualitasnya berkat perkembangan teknologi. Termasuk juga aspek interaksi manusia yang tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Misalnya, jarak antar manusia kini hampir tidak ada artinya berkat teknologi komunikasi. Bahkan, di masa pandemi Covid-19, ketika manusia tidak dapat saling bertemu secara langsung, teknologi membantu dengan menghadirkan *video call* atau video *conference*. Siapa saja dapat melakukan tatap muka melalui *gadget* mereka, tanpa memandang lokasi dan situasi. Maka, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi banyak membawa kemudahan dalam hidup manusia.

Perkembangan teknologi menawarkan pengalaman yang luar sangat berbeda dan jauh menarik dari masa lampau. Kondisi di Indonesia saat ini, anak-anak banyak terekspos pengaruh negatif dari perkembangan teknologi. Salah satunya pengaruh perkembangan teknologi yaitu *gadget*. *Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang memiliki berbagai fungsi. Saat ini penggunaan *gadget* sangat tidak terbatas mulai dari anak-anak hingga dewasa bisa menggunaakan alat dari kemajuan teknologi ini [1]. Dari hasil seminar pengaruh *gadget* perkembangan anak Suwarsi menyatakan ada beberapa perilaku anak terkait *gadget* ini yang harus diwaspadai, yaitu keasyikan bermain *gadget* menyebabkan anak kehilangan minat terhadap kegiatan lain, anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya, anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games, serta anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget* [2]. Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda-tanda bahwa anak-anak mulai kecanduan menggunakan *gadget*. Hal ini tentunya sangat berbahaya bagi anak karena segala informasi baik atau buruk langsung diterima oleh anak.

Saat ini, teknologi yang sangat dekat dengan kehidupan manusia adalah perangkat elektronik dan internet. Maraknya penggunaan *gadget* dan internet memberikan kesenagan baru yang banyak menyita waktu anak-anak [3]. Ditambah lagi

dengan kecanggihan *gadget* yang menyajikan banyak fitur seperti media sosial, TV *streaming*, *games*, dan berbagai hiburan yang menarik akhir-akhir ini banyak menyita waktu untuk melakukan aktivitas. Kegiatan menonton televisi, main *video games*, dan bermain komputer menyita banyak waktu anak-anak. Paling tidak, setiap hari, selama 5 jam 52 menit digunakan oleh anak-anak Amerika untuk kegiatan menonton televisi, main video *games*, dan bermain komputer. Hal tersebut kini sudah menjadi kebiasaan dikalangan anak-anak karena sekarang untuk mengakses di internet contohnya juga sangat mudah, karena anak-anak sekarang sangat senang jika dikasih *gadget* apalagi untuk bermain games [4]. Lebih lanjut, ada beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap perkembangan anak, diantaranya penggunaan *gadget* terlalu lama dapat merusak sistem jaringan syaraf dan otak sehingga anak akan pasif saat melakukan interaksi dengan orang lain karena anak lebih suka menyendiri dengan *gadget* nya, Penggunaan *gadget* terlalu lama dapat menimbulkan hambatan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan mengeskpresikan pikirannya[5].

Waktu yang dimiliki anak akan terbuang sia-sia karena anak-anak sering lupa waktu ketika sedang bermain *gadget*. Sehingga, waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting akan terbuang, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan diri. Tanpa disadari oleh orang tua, penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat membawa dampak buruk bagi anak. Membiarkan anak bermain *gadget* sendiri atau bermain terlalu lama dapat membuat anak menjadi ketergantungan, karena anak merasa bahwa *gadget* sangat menyenangkan, bahkan saat anak bermain *gadget* harus dalam pengawasan oarag tua dikarenakan luasnya jaringan internet, sosial media, situs-situs web yang tidak diperkenankan kepada anak. Hal ini dapat merusak perilaku anak, moral anak. *Gadget* membawa pengaruh buruk bagi anak apabila di biarkan terus-menerus dan berjangka panjang, anak akan kehilangan ketertarikan bermain aktivitas diluar ruangan atau kegiatan lainnya [6]. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan "*What You See is What You Get*" yang memiliki makna apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran, apabila orang tua tidak dapat memberikan bimbingan yang terarah untuk anak maka perkembangan anak akan mengarah pada sisi yang negatif. Oleh karena itu, peran bimbingan orang tua dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain dan belajar harus sesuai dengan umur dan medianya yang lebih mengarah ke sisi positif dibanding sisi negatifnya [7]. Kemunculan teknologi baru dan perkembangannya dapat menimbulkan konflik dengan budaya dan kearifan lokal. Hal ini disebabkan karena budaya atau tradisi biasanya memiliki nilai yang berbeda dengan teknologi baru. Oleh karena itu, penguna teknologi perlu mencermati dampak positif dari penggunaan teknologi agar sisi negatif dapat diminimalisir dan sisi positif dapat dimaksimalkan.

Salah satu alternatif yang dapat ditawarkan untuk mengatasi dampak negatif dari perkembangan teknologi yang sangat pesat terhadap kebiasaan dan karakter anak ini

adalah melalui bermain. Permainan adalah dunianya anak. Setiap anak yang normal tentu menyukai permainan, baik permainan yang melibatkan fisik ataupun permainan yang membutuhkan kemampuan kognitif. Dalam acara Seminar Nasional Pendidikan di Theater Universitas Muhammadiyah Malang Dome, pada Selasa 24 Mei 2016, Kak Seto Mulyadi menyebutkan bahwa tugas profesional guru adalah mendidik anak-anak untuk menyiapkan generasi emas Indonesia, cara terbaik mendidik anak harus juga dengan cara bermain. Generasi emas Indonesia ke depan wajib memiliki empat kompetensi abad 21, yaitu: *communication, collaboration, creative*, and *critical thinking* (peka dan segera respon) [8]. *Collaboration* yang diartikan sebagai karakter kerjasama menjadi satu karakter penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Sesuai dengan keunikan mata pelajaran PJOK di sekolah sebagai wahana pendidikan melalui gerak, kerjasama selalu menjadi satu karakter yang selalu melekat dalam setiap pembelajaran, terutama dalam permainan.

Bagi anak-anak, melakukan kegiatan bermain berarti menempa diri untuk melatih life-skill [9]. Bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotoriknya. Untuk mengisi waktu luang pada anak-anak biasanya anak-anak bermain tetapi bermain tak hanya semata-mata untuk mengisi waktu luang saja tetapi juga digunakan sebagai media untuk belajar, banyak sekali hal positif yang didapatkan anak-anak jika berbaur bersama teman sebayanya, dengan bermain itulah anak bisa mengasah kemampuan keterampilan yang dimilikinya [10]. Bermain juga merupakan miniatur kehidupan anak yang perlu diwujudkan agar setiap anak tidak melewatkan kesempatan emas ini begitu saja. Mengingat PJOK dan bermain memiliki banyak jenis permainan, maka perlu batasan-batasan bermain yang dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. Bermain yang dianggap paling efektif adalah bermain yang sengaja direncanakan dan dibimbing oleh guru untuk mencapai tujuan positif. Permainan Tradisional juga bisa dijadikan sebagai media bermain yang positif dikarenakan permainan tradisional memiliki berbagai aspek perkembangan anak seperti : aspek motorik, aspek kognitif dan aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritual dan aspek nilai-nilai moral [11].

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional [12]. Salah satu pendidikan yang ada dalam kurikulum adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan pendidikan jasmani yang dilakukan secara sadar dan sistematis, kegiatan pembelajarannya dilakukan dalam bentuk berbagai kegiatan jasmani dan tujuan dasar dari pembelajarannya adalah memperoleh keterampilan jasmani dan berbagai kemampuan dasar anak [13]. PJOK emngandung berbagai aktivitas permainan anak untuk meningkatkan perkembangan dirinya. Perencanaan dan pembimbingan kegiatan permainan yang paling ideal dalam dunia pendidikan adalah melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah. Mata pelajaran PJOK

merupakan satu-satunya mata pelajaran yang memanfaatkan aktivitas gerak untuk mendidik peserta didik. PJOK merupakan bagian inti yang penting dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan [14] PJOK di sekolah adalah bagian dari pendidikan yang mengutamakan aktvitas jasmani dan permainan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosial yang serasi, selaras, dan seimbang. PJOK dapat membentuk karakter anak, PJOK bukan hanya bertugas mendidik siswa dalam perkembangan jasmani saja, melainkan juga menanamkan sikap dan nilai-nilai hidup yang benar dapat ditanamkan melalui aktivitas jasmani. PJOK memberikan peluang kepada guru-guru untuk dapat mengajarkan siswa pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan sekaligus. Dapat disimpulkan PJOK adalah salah satu kegiatan yang melibatkan aktivitas gerak pada anak, diharapkan melalui kegiatan aktivitas jasmani ini tujuan pendidikan yang memebentuk karakter anak, mengarah pada ranah kognitif, afektif, fisik dan psikomotorik [15] Oleh karena itu, penting kegiatan PkM ini untuk diakukan agar siswa tetap aktif bergerak dan mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Metode

Berdasarkan permasalahan mitra dan solusi yang ditawarkan dalam memecahkan masalah yang ada maka dapat diuraikan langkah-langkah atau tahapan yang ditempuh dalam pelaksanaan solusi yang ditawarkan dengan cakupan seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Tahapan pengabdian

No.	Langkah Program	Kegiatan	Metode	Tujuan
1.	Studi pendahuluan	Identifikasi masalah yang dihadapi oleh guru PJOK terkait permainan tradisional melalui komunitas guru MGMP PJOK	Studi literatur dan interview	Menelaah pengetahuan dan keterampilan guru tentang permainan tradisional dalam PJOK
2.	Merumuskan pemecahan masalah	Diskusi tim PKM	Studi literatur	Mendapatkan solusi untuk masalah yang dihadapi guru PJOK

3.	Menyiapkan materi	Diskusi tim PKM	Studi literatur	Mendapatkan materi untuk bahan penyusunan model pelatihan
4.	Penyusunan model pelatihan	Diskusi terbatas dengan pengurus KKG dan guru PJOK	Diskusi dan tanya-jawab	Menyusun rencana pelaksanaan program
5.	Pembuatan Media	Pembuatan Video Permainan Tradisional	Latihan dan perekaman (produksi)	Memperjelas peserta pelatihan sebelum praktek permainan
6.	Perekrutan orang coba	Seleksi mahasiswa program MK Permainan Kecil jurusan pendidikan olahraga FIK Unesa	Pengamatan dan tes	Menyiapkan tim untuk kegiatan praktik permainan saat acara pelatihan
7.	Pembekalan materi	Praktik permainan oleh mahasiswa terpilih yang dipandu oleh tim PKM	Ceramah, membaca, dan praktik	Menyiapkan orang coba yang terlatih untuk praktik dalam acara pelatihan
8	Penyiapan sarana dan prasarana	Gladi bersih di sekolah tempat pelatihan	Ceramah, diskusi, dan praktik	Mempersiapkan tim dan tempat pelatihan
9	Pelaksanaan program	Pelatihan	Ceramah, tanya-jawab, dan praktik	Memberikan pelatihan guru PJOK tentang implementasi permainan tradisional

10	Evaluasi hasil pelatihan	Pengukuran kualitas pelaksanaan pelatihan dan penyusunan laporan PKM	Diskusi dan tes	Memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan

Tahap Persiapan Program

Tahap persiapan program terdiri atas: (1) studi pendahuluan; (2) merumuskan pemecahan masalah; (3) menyiapkan materi; (4) penyusunan model pelatihan; (5) pembuatan media; (6) perekrutan orang coba; dan (7) pembekalan materi. Ujung dari tahap persiapan adalah untuk mempersiapkan para mahasiswa, tempat dan guru untuk mengikuti program. Selain itu, hal paling penting yang harus tercapai dalam tahap persiapan adalah kesiapan bentuk model pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan bertujuan untuk mengetahui dampak implementasi model pelatihan yang diberikan kepada guru-guru PJOK sebanyak 20 orang. Tahap ini akan diawali dengan pemaparan materi tentang jenis dan manfaat permainan tradisional. Kemudian untuk memperjelas pelaksanaan permainan, akan terlebih dahulu ditayangkan video bentuk-bentuk permainan tradisonal. Kemudian dengan dibantu 12 mahasiswa terpilih sebagai orang coba, tim melaksanakan pelatihan pemberian permainan tradisional secara bertahap. Selain itu, dalam tahap pelaksanaan juga akan diketahui seberapa banyak guru yang memberikan penilaian terhadap materi pelatihan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar kerjasama. Untuk itu, dalam tahap ini nanti akan diketahui dampak implementasi permainan tradisional terhadap kerjasama pada peserta didik melalui pengakuan guru PJOK.

Tahap Akhir

Tahap akhir bertujuan untuk mengevaluasi program dan merefleksi pelaksanaan program model pelatihan kepada guru-guru PJOK. Hasilnya akan digunakan sebagai bahan tindaklanjut untuk pengembangan kompetensi guru selanjutnya.

Hasil

Kegiatan PkM dengan judul "Pelatihan Penerapan Permainan Kecil Untuk Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran PJOK di MGMP PJOK SMA Kabupaten Mojokerto" telah dilaksanakan di SMAN 1 Puri pada hari Sabtu, tanggal 25 Oktober 2021 mulai pukul 08.30 WIB sampai 13:00 WIB. Adapun peserta yang

mengikuti pelatihan adalah MGMP PJOK di Kabupaten Mojokerto dengan jumlah 20 peserta.

Saat pelaksanaan PKM, peserta diberikan materi tentang Permainan Kecil dan penerapannya dalam pembelajaran PJOK untuk pembentukan nilai-nilai karakter siswa. Selama kegiatan, peserta diberikan meteri teoretis mengenai dasar-dasar permainan kecil, dan juga materi praktik mengenai bentuk-bentuk permainan kecil, yaitu Hitam hijau, Bersatu kita teguh, Bercerai kita runtuh, Pulau impian, Banjir, gempa, tsunami, Tom and Jerry, Lempar kejar bola, Estafet 7 versi, Kotak pintar, Tongkat jalan, Slagball, dan Tee ball. Kegiatan PKMberjalan dengan lancar dan diikuti dengan antusias oleh peserta.

Kegiatan pelatihan dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian pemberian teori permainan keciluntuk persepsi tentang dasar-dasar permainan kecil, penerapannya dalam pembelajaran PJOK, dan teknis pelaksanaan praktik permainan. Secara keseluruhan, peserta pelatihan tampak atentif dalam mendengarkan penjelasan dari tim PKM, dan antusias untuk mengikuti kegiatan praktik permainan kecil. Setelah menerima paparan dari tim, peserta melakukan praktik permainan kecil untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK. Secara keseluruhan, peserta sangat antusias mengikuti kegiatan prakti, dan berhasil mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir dengan lancar.

Setelah paparan dan praktik, peserta pelatihan diminta untuk mengisi form angket kualitas pelaksanaan pelatihan, pengalaman guru PJOK menggunakan permainan tradisional, dan focus karakter dalam penerapan permainan tradisional. Adapun penjelasan setiap angket akandisajikan dalam bagian-bagian berikut:

Kualitas Pelaksanaan Kegiatan

Norma kualitas pelaksanaan telah ditentukan pada tabel 6.3.1.1. Berdasarkan norma tersebut, maka kategori kurang berada pada skala 1-2.3, kategori baik berada pada skala 2.3-3.7, dan kategori baik sekali berada pada skala 3.7-5.

Tabel 2. Norma Penilaian Kualitas Pelaksanaan Pelatihan

Aturan Kategori Rata-Rata Nilai		
Kategori Rata-RataNilai Total	Kurang	$1 \leq X \leq 2.3$
	Baik	$2.3 < X \leq 3.7$
	Baik Sekali	$3.7 < X \leq 5$

Adapun data yang dikumpulkan dan diolah dengan mengunakan SPSS menunjukkan bahwa seluruh aspek pelaksanaan pelatihan, yaitu Materi,

Penyelenggaraan, Sarana, dan Kemampuan Pemateri, masuk ke dalam kategori Baik Sekali. Artinya, seluruh peserta kegiatan pelatihan merasa puas dengan seluruh aspek pelaksanaan pelatihan. Pada aspek kualitas pelaksaan, yang mendapatkan nilai tertinggi adalah aspek kemampuan pemateri. Hal ini berarti seluruh peserta pelatihan menilai bahwa kemampuan pemateri adalah bagian yang paling berkualitas dari keseluruhan pelaksanaan pelatihan, terutama di indicator penguasaan materi, yang mendapat nilai sempurna, yaitu 5.

Tabel 3. Aspek dan indikator Kualitas Pelaksanaan

Aspek dan indikator Kualitas Pelaksanaan	**Nilai**
Materi	4.73
Sistematika penyajian materi	4.82
Kejelasan/ kemudahan materi untuk dipahami	4.73
Kontribusi materi dalam peningkatan pengetahuan	4.64
Manfaat materi untuk dapat gunakan dalam PJOK di sekolah	4.73
Penyelenggaraan	4.64
Kesesuaian isi dengan tujuan pelatihan	4.73
Kesesuaian isi materi dengan jadwal yang telah ditetapkan	4.45
Ketepatan waktu dalam pelaksanaan pelatihan sesuai dengan jadwal	4.55
Kesediaan fasilitator untuk membantu peserta pelatihan	4.91
Kesigapan fasilitator dalam membantu peserta pelatihan	4.55
Sarana	4.75
Kualitas audio-visual atau alat peraga	4.73
Kesesuaian audio-visual atau alat peraga	4.82
Fasilitas ruangan (kursi, meja, dan alat peraga)	4.73
Kondisi ruangan (cahaya, luas, dan ventilasi)	4.73

Aspek dan indikator Kualitas Pelaksanaan	Nilai
Kemampuan Pemateri	4.85
Penguasaan materi	5.00
Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi	4.73
Kualitas jawaban dan cara menjawab pertanyaan	4.73
Bahasa dan kalimat yang digunakan oleh pemateri	4.82
Intonasi dan kecepatan bicara oleh pemateri	4.91
Gesture (gerakan tubuh) dan mimik muka pemateri	4.91
Total	4.74

Pengalaman Guru PJOK Menggunakan Permainan Tradisional

Berdasarkan angket pengalaman guru PJOK menggunakan permainan tradisional, diketahui bahwa sebagian besar guru PJOK telah memanfaatkan permainan tradisional dalam PJOK (76.3 %). Meski begitu, kategori guru yang belum pernah memanfaatkan permainan kecil cukup besar, yaitu 23.8%. Lebih lanjut, guru yang telah memanfaatkan pun belum maksimal, karena sebagian besar hanya menggunakan untuk pemanasan saja. Hasil ini semakin menunjukkan signifikansi diadakannya pelatihan penerapan permainan kecil ini.

Tabel 4. Pengalaman Guru PJOK Menggunakan Permainan Tradisional

Pengalaman Guru PJOK	Nilai	Keterangan
A. Kesesuaian permainan tradisional dalam mengajarkan kerjasama	83.5	**Bersatu kita teguh, Tee ball, Lempar kejar bola,** Tongkat berjalan, Kasti, Benteng-bentengan, Estafet 7 versi, Kippers, Pulau impian, *Slagball*, Tongkat jalan
B. Pemanfaatan permainan tradisional dalam PJOK		
1. Belum pernah memanfaatkan	23.8%	
2. Memanfaatkan untuk pemanasan	56.4%	
3. Memanfaatkan untuk materi pokok	18.2%	
4. Memanfaatkan untuk pendinginan	1.7%	

Pengalaman Guru PJOK	Nilai	Keterangan
C. Kesesuaian permainan tradisional dalam mengajarkan memecahkan masalah	80.7	**Bersatu kita teguh, Bermain angka (ganjil-genap), Kasti,** Tongkat berjalan, Gobak sodor,

Pengalaman Guru PJOK	Nilai	Keterangan
		Pulau impian, Tee ball, Banjir, gempa, tsunami, Beteng-betengan, Hitam hijau, Kotak pintar, Mencuri harta karun, Teeball, Tom and jerry
D. Kesesuaian permainan tradisional dalam mengajarkan berkomunikasi dengan orang lain	82.7	**Lempar kejar bola, Pulau impian, Tongkat berjalan,** Bersatu kita teguh, Tee ball, Estafet 7 versi, Benteng-bentengan, Kasti, Tom and jerry
E. Kesesuaian permainan tradisional dalam mengajarkan kreativitas	83.5	**Tom and jerry, Lempar kejar bola, Pulau impian,** Bermain angka (ganjil-genap), Kotak pintar, Tongkat berjalan, Banjir, gempa, tsunami, Bersatu kita teguh, Hitam hijau
F. Kesesuaian permainan tradisional dalam mengajarkan berpikir kritis	77.4	**Tee ball, Hitam hijau, Bersatu kita teguh,** Kasti, Kippers, Tongkat berjalan, Kotak pintar, Pulau impian, Banjir, gempa, tsunami, Bermain angka (ganjil-genap), Lempar kejar bola

Fokus Karakter Penerapan Permainan Tradisional

Terkait focus karakter penerapan permainan tradisional, banyak permainan yang mendapatkan penilaian yang tinggi dari peserta pelatihan. Bahkan, ada bentuk permainan yang mendapatkan nilai sempurna, yaitu 100%. Permainan tersebut adalah Hitam-Hijau, Tomand Jerry, dan Tee ball pada aspek sportivitas, Bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh pada aspek menghargai teman, Pulau impian pada aspek kejujuran, dan Tongkat jalan pada aspek kerjasama. Meski begitu, ada beberapa permainan yang belum dianggap berpengaruh pada karakter peserta didik, yaitu Banjir, gempa, dan tsunami, Estafet 7 versi, Slagball, dan Kotak Pintar. Hasil ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain permainan yang tidak sesuai dengan nilai karakter yang diujikan, atau peserta pelatihan yang belum memahami permainan-permainan tersebut dengan baik. Meski begitu, permainan yang dianggap memberikan nilai karakter positif terhadap siswa masih mendominasi, yaitu 63.63%.

Tabel 5. Fokus Karakter saat Penerapan Permainan Tradisional

No	Nama Permainan	Kerjasama	Kejujuran	Kedisiplinan	Menghargai teman	Sportivitas	Percaya diri	Keberanian	Kerja keras	Kegigihan	Kemandirian
1	Hitam hijau	10%	90%	60 %	30%	100 %	90 %	80 %	60 %	80 %	60 %
2	Bersatu kita teguh, Bercerai kita runtuh	100 %	70%	80 %	100 %	90%	70 %	50 %	70 %	80 %	20 %
3	Pulau Impian	50%	100 %	50 %	40%	90%	40 %	50 %	40 %	90 %	40 %
4	Banjir, Gempa, Tsunami	20%	10%	20 %	30%	40%	30 %	20 %	30 %	40 %	20 %
5	Tom and Jerry	20%	70%	40 %	30%	100 %	50 %	40 %	70 %	90 %	50 %
6	Lempar kejar bola	80%	40%	60 %	90%	90%	60 %	50 %	70 %	80 %	40 %
7	Estafet 7 versi	30%	30%	20 %	30%	50%	20 %	30 %	20 %	40 %	20 %
8	Kotak pintar	10%	10%	10 %	10%	40%	10 %	10 %	10 %	30 %	10 %
9	Tongkat jalan	100 %	40%	60 %	40%	90%	70 %	50 %	60 %	80 %	40 %
10	*Slagball*	20%	20%	10 %	20%	40%	10 %	10 %	10 %	30 %	10 %
11	*Tee ball*	90%	50%	70 %	50%	100 %	60 %	60 %	80 %	70 %	50 %

Diskusi

Berisi deskripsi tentang diskusi hasil pengabdian masyarakat, diskusi teoritik yang relevan dengan temuan hasil pengabdian masyarakat. Juga mendiskusikan tentang temuan teoritis dari proses pengabdian mulai awal sampai terjadinya perubahan sosial. Pembahasan hasil pengabdian masyarakat ini dikuatkan dengan referensi dan perspektif teoretik yang didukung dengan *literature review* yang relevan.

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan yang direncanakan dan dipersiapkan dengan baik terbukti dapat menghasilkan pelatihan yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan. Permainan tradisional terbukti mengandung nilai karakter positif yang diperlukan oleh peserta didik.

Kegiatan PkM dalam bentuk pelatihan permainan tradisional untuk pembentukan nilai- nilai karakter dalam pembelajaran PJOK di MGMP PJOK SMA kabupaten Mojokerto dapat dilakukan dengan konsisten dan berkelanjutan untuk memasyarakatkan olahraga dalam bentuk permainan kecil kepada khalayak, dan memberikan manfaat kepada guru PJOK dan peserta didik mata pelajaran PJOK di masa sekarang dan masa mendatang. Pelaksanaan pelatihan diharapkan dapat dilakukan di daerah sasaran lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan, utamanya pelajaran PJOK di Indonesia.

Daftar Referensi

[1] L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 4, p. 538, Nov. 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.

[2] P. A. Chusna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak.,” *Din. Penelit. Media Komun. Sos. Keagamaan*, vol. 17, no. 2, 2017.

[3] J. Marpaung, “Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan.,” *KOPASTA J. Couns. Guid. Study Progr.*, vol. 5, no. 2, 2018.

[4] U. M. Winata, A., Yunus, M., Muttaqin, Z., Pancasila, P., & Mataram, “Kajian Penggunaan Waktu Menonton Tayangan Layar Kaca Terhadap Disiplin Belajar Siswa di Rumah,” vol. 7, no. 1, pp. 127–135, 2022.

[5] R. Nafaida, , N., and , N., “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak,” *BEST J. (Biology Educ. Sains Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 57–61, Aug. 2020, doi: 10.30743/best.v3i2.2807.

[6] N. Novitasari, “dari sisi teknologi yang terus dan akan semakin berkembang sesuai dengan maupun remaja saja , anak-anak yang masih duduk di playgroup kini sudah,” *J. Al Hikmah Tuban*, vol. 3, no. 2, pp. 167–188, 2019.

[7] I. Sunita and E. Mayasari, "Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak," *J. Endur.*, vol. 3, no. 3, p. 510, Oct. 2018, doi: 10.22216/jen.v3i3.2485.

[8] S. Hendon, S., & Abdullah, "Transforming Science Teaching Environment for the 21st Century Primary School Pupils," *Malaysian Online J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 4, pp. 68–76, 2016.

[9] A. E. Ekawati, Y. N., Nurwanti, D. I., & Sulistyawati, "Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Tegal Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak-Anak.," *J. Cakrawala*, vol. 9, no. 1.

[10] D. Majid, A. & Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

[11] P. Widodo and R. Lumintuarso, "Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas," *J. Keolahragaan*, vol. 5, no. 2, p. 183, Sep. 2017, doi: 10.21831/jk.v5i2.7215.

[12] I. G. O. Hendriadi, "Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan," *J. Ilmu Keolahragaan Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 68, Aug. 2021, doi: 10.23887/jiku.v9i2.30878.

[13] Y. B. O. Tapo, "PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN SIRKUIT PASING BAWAH T-DESAIN (SPBT-DESAIN) BOLA VOLI SEBAGAI BENTUK AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK UNTUK TINGKAT SEKOLAH MENENGAH," *IMEDTECH (Instructional Media, Des. Technol.*, vol. 3, no. 2, p. 18, Dec. 2019, doi: 10.38048/imedtech.v3i2.209.

[14] M. Mashud, "ANALISIS MASALAH GURU PJOK DALAM MEWUJUDKAN TUJUAN KEBUGARAN JASMANI," *Multilater. J. Pendidik. Jasm. dan Olahraga*, vol. 17, no. 2, Jan. 2019, doi: 10.20527/multilateral.v17i2.5704.

[15] L. Arifin, B., Roisatul, F., Muzakki, A., & ikhlasatul riska, "Implementasi Pembelajaran PJOK Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar.," *J. Pemikir. Dan Pengemb. Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 10, pp. 2338–1140, 2022.