



Available online at:

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpom/article/view/16109>

<https://doi.org/10.26877/jpom.v4i1.16109>

**Pelatihan Gerak Dasar Pada Olahraga Tradisional di SD
Negeri Binaan Khusus Dumai Timur**

Leni Apriani*, Fatmawati¹, Joni Alpen¹, Aryuni Khiran Ardisty¹, Maftukin Hudah², Osa Maliki², Galih Dwi Pradipta²

¹Universitas Islam Riau, Indonesia

²Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Article Info

Article History :

Received 2023-05-26

Revised 2023-05-28

Accepted 2023-05-29

Available 2023-05-30

Keywords :

Sport,

Basic Gestures,

Traditional

Abstract

This study aims to have its own uniqueness and cultural elements. For a society, traditional games can affect a person's self-development because it includes the development of the soul, nature and culture of the social life of young people in the future in order to describe how the use of traditional games in developing gross motor skills in early childhood is efficient or not when used in learn how to teach. This service activity was carried out at the Special Guidance Elementary School in East Dumai. The development of gross motor skills should be in line with the rules put forward by experts. Likewise with the hulahop game which makes students develop their gross motor skills because the game is in accordance with the gross motor rules that should exist in children. The use of Hulahop games to develop children's gross motor skills is very efficient and suitable for use in developing these aspects.

Keywords: Sport, Basic Gestures, Traditional

Pengabdian ini bertujuan mempunyai keunikan dan unsur kebudayaan yang tersendiri. Bagi sesebuah masyarakat, permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan diri seseorang kerana ia meliputi perkembangan jiwa, sifat dan kebudayaan hidup sosial anak muda pada masa akan datang guna mendeskripsikan bagaimanakah penggunaan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, apakah efisien atau tidak bila digunakan dalam belajar mengajar. Kegiatan Pengabdian ini dilakukan di SD Negeri Binaan Khusus Dumai Timur. Pengembangan kemampuan motorik kasar hendaknya sejalan dengan kaidah yang dikemukakan para ahli. Begitu pula dengan permainan hulahop yang membuat peserta didik berkembang kemampuan motorik kasarnya dikarenakan permainannya yang sesuai dengan kaidah-kaidah motorik kasar yang seharusnya ada pada diri anak. Penggunaan permainan Hulahop guna mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sangatlah efisien dan cocok digunakan dalam mengembangkan aspek tersebut..

A. PENDAHULUAN

Permainan tradisional yang berkembang di masyarakat dapat dijadikan sebagai sarana untuk pengembangan pendidikan karakter. Permainan tradisional memiliki perbedaan yang besar dibandingkan dengan permainan modern. Permainan tradisional banyak mengandung unsur yang positif dalam proses belajar melalui interaksi antar kelompok maupun individu yang terlibat dalam permainan tersebut. Akan tetapi, permainan modern lebih banyak dilakukan secara individu, dimana kepausan dan jenis permainan memang dibuat untuk dimainkan oleh satu orang. Dengan demikian, unsur kebersamaan, saling memiliki, toleransi, tanggung jawab dan kejujuran merupakan bagian penting dalam proses permainan tradisional. Aspek positif dan holistik dalam permainan untuk mendukung kemajuan fisik dan psikis anak (Yudiwinata dan Handoyo, 2014).

Menurut James Danandjaja (1987) (dalam Achroni, 2012: 45) permainan tradisional merupakan salah satu bentuk suatu permainan anak-anak yang tersebar melalui lisan pada anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun temurun, dan mempunyai banyak variasi. Sedangkan menurut Dewi (2016), permainan tradisional adalah suatu permainan yang diturunkan dari satu generasi kepada generasi selanjutnya. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai kemanusiaan yang luhur, positif, serta tidak merupakan hasil dari industrialisasi melainkan hasil dari pemikiran manusia.

Permainan tradisional galah panjang mempunyai keunikan dan unsur kebudayaan yang tersendiri. Bagi sesebuah masyarakat, permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan diri seseorang kerana ia meliputi perkembangan jiwa, sifat dan kebudayaan hidup sosial anak muda pada masa akan datang. Bagaimanapun, permainan tradisional galah panjang kurang didedahkan kepada kanak-kanak. Malah, ada kanak-kanak yang tidak tahu tentang permainan tersebut. Justeru, melalui permainan interaktif galah panjang ini, berkemungkinan akan dapat menaikkan minat kanak-kanak untuk bermain permainan tradisional berbanding permainan digital.

Terdapat tiga objektif kajian ini, iaitu mengenal pasti pengetahuan kanak-kanak tentang permainan tradisional galah panjang, menganalisis tahap kefahaman kanak-kanak tentang permainan tradisional galah panjang dan mereka bentuk satu medium permainan galah panjang berbentuk media interaktif agar dapat menarik minat kanak-kanak untuk bermain permainan tradisional galah panjang. Kesimpulannya, medium permainan interaktif galah panjang ini dapat membantu meningkatkan minat kanak-kanak untuk bermain permainan tradisional dan berharap permainan tradisional ini tidak dilupakan oleh generasi akan datang Bakhir, N. M., Desa, M. A. M., & Ahmad, A. G. (2020).

Salah satu perkembangan yang perlu diterapkan dan dikembangkan adalah motorik kasar Menurut Hidayanti (2019:196) bahwasanya motorik kasar ialah aktivitas gerakan memanfaatkan otot besar maupun meliputi sebagian besar tubuhnya. Gallahue dalam Hidayanti (2013:197) bahwasanya mengelompokkan motorik kasar menjadi 3 yaitu kemampuan lokomotor; melakukan gerakan berpindah tempat seperti (berlari, berjalan, melompat, maupun meluncur), kemampuan nonlokomotor yaitu aktivitas tanpa berpindah seperti menekuk, meregang, menarik, mendorong, jalan ditempat, locat ditempat, mengayuh kaki dan berjalan satu kaki) lalu kemudian keterampilan manipulatif yaitu keterampilan dalam pelibatan kaki dan tangan seperti menendang, memukul dan melempar. Kegiatan motorik kasar sangat diperlukan dalam melatih otot-otot besar

anak supaya nantinya memiliki kesiapan fisik yang matang dan jasmani yang sehat dimasa mendatang.

Oleh karenanya, pendidik harus menstimulasi anak supaya bisa menguasai perkembangan motorik kasar tersebut. Jadi guna pemberian pendidikan pada anak atau stimulus dalam perkembangan terutama motorik kasar, diperlukan cara yang efektif bagi pendidik agar dapat direspon baik oleh anak sejalan dengan tugas perkembangannya. Seharusnya anak usia dini mempunyai ciri-ciri perkembangan motorik kasar disesuaikan tahap usianya, menurut Suntrock dalam Soetjningsih (2012:134) perkembangan motorik kasar yang sudah bisa dilakukan oleh anak usia 6 tahun yaitu sudah menguasai cara berjalan orang dewasa dalam aktivitas suatu permainan.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

METODE

Dalam hal ini dijelaskan siapa subyek pengabdian, tempat dan lokasi pengabdian, keterlibatan subyek dampingan dalam proses perencanaan dan pengorganisasian komunitas, metode atau strategi riset yang digunakan dalam mencapai tujuan yang diharapkan dan tahapan-tahapan kegiatan pengabdian masyarakat. Proses perencanaan dan strategi/metode digunakan gambar flowcart atau diagram.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Pada kegiatan ini, siswa diberikan penjelasan mengenai gerak dasar pada olahraga tradisional oleh salah satu pemateri. Pemateri memaparkan pengetahuan yang dimulai dari sejarah olahraga tradisional , bagaimana cara menyusun karet, bentuk lapangan stetak galah panjang, peraturan permainan dan teknik saat melakukan permainan tradisional, siswa diminta untuk memperhatikan dengan cermat mengenai pemaparan yang disampaikan oleh pemateri.

Gambar 1. Pemateri memberikan penjelasan tentang permainan tradisional kepada siswa siswi



Tahap selanjutnya siswa mempraktekan bagaimana cara bermain Simpai yang dapat meningkatkan gerakan siswa menunjukkan antusiasme dalam menggunakan simpai. Sebelumnya S1 dan S2 tidak mau bermain hulahop dikarenakan mereka masih kecil dan belum bisa bermain. Setelah itu,. Meskipun mereka belum menguasai gerakan dasar pada hulahop, kedua anak tersebut dapat memainkan hulahop dengan cara yang

sederhana dengan menggunakan tangan. Tidak hanya pada permainan tradisional jenis ini yang menunjukkan karakter saling membantu,

Gambar 2. Siswa mempraktekan Simpai



Gambar 3. Siswa mempraktekan permainan Galah Panjang



Permainan tradisional galah panjang dapat dilakukan oleh 2 tim Kemampuan anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keleunturan, keseimbangan dan kelincahan.

Gambar 4.Siswa mempraktekan permainan SETATAK



Gambar 5. Siswa mempraktekan permainan ular naga



Gambar 6. Siswa mempraktekan permainan lompat karet



Gambar 7. Dokumentasi bersama pemateri, Siswa/I dan guru olahraga SD Negeri Binaan Khusus Dumai Timur



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses kegiatan PKM berlangsung sesuai jadwal. Semua pihak yang telah berupaya sebaik mungkin sesuai kemampuan dan kondisi yang ada. Kegiatan ini dirasakan sangat perlu , namun diharapkan terdapat

peningkatan dalam berbagai aspek sehingga pada kegiatan yang akan datang akan menjadi lebih baik dari pada yang terjadi saat ini.

Kegiatan pelatihan ini memberikan kesan yang sangat baik kepada siswa dalam mengenal olahraga tradisional. Langkah pertama yang dilakukan dalam kegiatan ini memberikan pengetahuan secara teori kepada siswa tentang permainan tradisional, menjelaskan cara-cara dan peraturan dalam bermain tradisional.

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Walaupun permainan-permainan ini dibedakan dalam tiga kategori, namun tidak berarti sifat yang ada pada satu macam permainan tidak terdapat dalam jenis permainan lainnya. Ada percampuran-percampuran di antara unsur-unsur permainan tersebut. Yang mendasar, semua jenis permainan ini kental dengan nilai-nilai kerjasama; kebersamaan; kedisiplinan; kejujuran; yang merupakan nilai-nilai pandangan hidup (world-view) dari berbagai suku bangsa di Indonesia, yang mendasari filosofi terbentuknya permainan tradisional ini (Septiadi, D. D., & Fariyah, U. 2021)

Kutipan dan Acuan

Pengabdian gerak dasar pada olahraga tradisional sangat perlu dilakukan mengingat perubahan zaman yang membuat luntarnya olahraga tradisional dikalangan siswa atau anak-anak. Dengan permainan olahraga tradisional akan tumbuh rasa kerjasama, saling tolong menolong dan sportifitas. Penerapan bermain juga dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan dasar gerak lokomotor, non lokomotor, manipulatif (Hidayat, 2017), dengan pendekatan bermain juga siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan apa yang dirasakan dan apa yang dipikirkan sehingga secara tidak langsung dengan bermain siswa dapat mengembangkan otot kasar, halus, kreativitas, penalaran, imajinasi, dan mengembangkan dirinya sendiri, terlebih lagi siswa mendapatkan kepuasan dalam bermain (Nugraha, 2017). Tidak hanya itu, dengan bermain siswa juga dapat mengembang berbagai aspek diantaranya aspek fisik, motorik halus maupun kasar, sosial, emosional, kepribadian, meningkatkan keterampilan, kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual (Chusna, 2018).

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil sosialisasi gerak dasar pada olahraga tradisional yang dilakukan di SD Negeri Binaan Khusus Dumai Timur maka dapat disimpulkan para siswa pengabdian dapat mengerti cara bermain olahraga gerak dasar pada olahraga tradisional dengan baik, siswa dapat pengetahuan tentang olahraga tradisional yang tergolong lama para siswa sangat antusias karena olahraga tradisional ini merupakan olahraga yang lama karena perkembangan zaman anak-anak lebih suka bermain hp dari pada berolahraga permainan tradisional.

E. DAFTAR PUSTAKA

Acmad, R. Van, Winata, D. C., & Abady, A. N. (2021). Otot Tungkai Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Percut Sei Tuan Kelurahan Tanjung Rejo Tahun 2021 The Influence Of Traditional Engklek Games On Limb

Muscle Power For Children Aged 10-12 Years Old In Percut Village Sei Tuan Kelurahan Tanjung Rejo Year 2021.

Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>

Adi nugroho, D. (2012). Upaya Meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor melalui aplikasi permainan beregu pada siswa kelas III SD negeri1 gancangan kecamatan gumelar kabupaten banyumas tahun pelajaran 2011/2012 (Vol. 1, Issue 1). Universitas sebelas maret, surakarta.

Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.

Apriani, L., Sari, M., & Alpen, J. (2020). studi eksperimen pada unit kegiatan mahasiswa petanque universitas islam riau : meningkatkan kesegaran jasmani melalui permainan hadang dan bantengan. *Journal of Islamic Educational Management*, 5 No.2, 146–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/MensSana.06012021.19> Abstract

Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>

Chusna, P. A. (2018). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17 (2), 315–330. <http://dx.doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>

Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/index> PENERAPAN

Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60–73. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575

Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438–444. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.181>

Hidayat, A. (2017). Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2 (2), 21-29. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>

Hotimah, I., Kamila, I. N., & Endang, U. (2017). Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Tarbiyah Al-Aulad*, 2(2), 1–8.

- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>
- Nugraha, R. G. (2017). Penggunaan pendekatan bermain sebagai cara pengembangan kreativitas anak dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *JESA (Jurnal Edukasi Sebelas April) Vol. 1, No. 2*. 1-11.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.
- Guntoro, P., Sutoro, S., & Hidayat, R. (2022). Pelatihan Model Pembelajaran Terbaru Teaching Games For Understanding (TGFU) Pada Guru Penjasorkes. *Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22-29. <https://doi.org/10.24036/jba.0401.2022.04>
- Marwan, I., Sedjati, H., Satori, A., & Gunawan, H. G. (2022). Pelatihan Pembuatan Desain, Lambang Dan Ikon Olahraga: Pengembangan Kewirausahaan Konveksi Pakaian Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 30-38. <https://doi.org/10.24036/jba.0401.2022.05>
- Qomarrullah, R., & Wijaya Putra, I. P. (2021). Pelatihan Permainan Olahraga Modifikasi dalam Menghadapi Era Disrupsi. *Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 6-12. <https://doi.org/10.24036/jba.0301.2021.02>