

PibM

**USUL PROGRAM
IPTEKS MASYARAKAT**



**IbM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar
Mohammad Hatta Malang**

Bustanol Arifin, M.Pd (0701068206)

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul PPMI: **IbM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang**

- 1. Mitra Program** : Guru Penjas
- 2. Ketua**
- a. Nama Lengkap : Bustanol Arifin, M.Pd
 - b. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
 - c. Alamat Surat : PGSD FKIP – UMM
 - d. Telepon / Fax : Tlp. 0341-561751. Fax. 0341.320968
 - e. Email : bustanol_arifin@yahoo.co.id
- 3. Anggota Tim Pengusul**
- a. Jumlah Anggota : -
 - b. Nama Anggota I : -
 - c. Nama Anggota II : -
 - d. Mahasiswa yang terlibat : 2 orang
 - e. Lokasi Kegiatan : SD
 - f. Wilayah Mitra (Desa/Kecamatan) : Kota
 - g. Kabupaten/Kota : Malang
 - h. Propinsi : Jawa Timur
 - i. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : -
 - j. Luaran yang dihasilkan : **IbM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang**
 - k. Jangka waktu Pelaksanaan : 6 Bulan
 - l. Dana yang Diusulkan : Rp. 4.000.000,- (empat juta rupiah)

Mengetahui
Kaprod PGSD

Malang, 4 November 2015
Ketua Pelaksana
Kegiatan Pengabdian

Dr. Ichsan Anshory, AM, M.Pd

Bustanol Arifin, M.Pd

MENYETUJUI,
Dekan FKIP – UMM,

Dr. Poncojari Wahyono, M.Kes

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
A. Judul	1
B. Analisis Situasi	1
C. Permasalahan Mitra	3
D. Solusi yang Ditawarkan	3
E. Kelayakan pengusul	3
F. Target Luaran	4
G. Biaya Pekerjaan	4

A. Judul: IbM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang

B. Analisis Situasi

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tuntutan zaman mendorong seseorang untuk lebih kreatif mengembangkan dan berinovasi dalam melakukan pembelajaran, sehingga dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat merangsang anak untuk belajar.

Kegiatan Pendidikan Jasmani dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, mempelajari, mengubah serta menanamkan nilai-nilai moral. Melalui pendidikan jasmani seperti bermain secara *fair play*, kompetisi, dan sebagainya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. salah satunya adalah dalam cabang atletik, dimana olahraga ini dapat memberikan kontribusi kepada peserta didik dalam mengembangkan gerak dasar khususnya gerak lokomotor, non lokomotor maupun manipulatif.

Sesuai dengan tujuan Pendidikan Jasmani adalah (a) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, (b) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, (c) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (d) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, (e) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, (f) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, (g) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Dari generasi ke generasi, sudah disadari oleh manusia bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga ada ahli yang berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain.

Dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan bisa memunculkan gagasan seseorang dalam memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olahraga dan menari. Bermain merupakan kegiatan penting yang penting bagi anak karena bermain memiliki nilai-nilai pendidikan yang dapat mengembangkan potensi anak. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi dan bereksperimen dengan lingkungan sekitar. Hurlock (1990:320) bermain merupakan setiap kegiatan dilakukan dengan kesengajaan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain akan lebih menyenangkan karena tidak ditentukan pada peraturan.

Permainan merupakan pokok bahasan yang mudah diajarkan tetapi perlu inovasi dan intervensi dari guru. Mengajar dengan permainan dapat menciptakan berbagai variasi kesempatan belajar termasuk mengembangkan keterampilan anak sehingga dengan permainan dapat dijadikan sebagai suatu yang dapat memberikan kontribusi yang bekerja pada perkembangan anak.

C. Permasalahan Mitra

Keterbatasan sarana prasarana pembelajaran untuk sekolah sekolah dasar membuat proses belajar menjadi kurang optimal, variasi pembelajaran yang monoton akan membuat siswa menjadi bosan. Permasalahan berikutnya adalah letak geografis dan aktifitas siswa yang berbeda-beda, serta kemampuan dan perkembangan siswa yang berbeda-beda. Oleh karena itu guru dituntut kreatif dan merancang pembelajaran yang membosankan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Sebagai langkah awal dalam meningkatkan pengetahuan maka dilakukan IBM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang

D. Solusi yang Ditawarkan

IbM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang ini merupakan rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat UMM khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berupa sebagai berikut.

1. Pelatihan

Pada pelatihan IbM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang ini, guru akan diberikan materi tentang bentuk-bentuk gerak dasar. Materi ini mencakup tentang pengertian, ciri-ciri, penerapan dan evaluasi. Setelah pemberian materi, akan dilakukan diskusi interaktif antara tim pelaksana pengabdian dengan guru. Pada akhir kegiatan ini diharapkan guru memahami dan dapat menerapkan dalam proses pembelajaran.

2. Pendampingan

Implementasi dari pelatihan IbM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang ini kemudian diterapkan dengan membuat model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Pada proses penyusunan, guru akan mendapat pendampingan secara maksimal dari tim pelaksana pengabdian.

3. Pelaksanaan Praktik

Pelaksanaan praktik IbM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang ini akan dilaksanakan di sekolah masing-masing. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru akan diamati oleh tim pelaksana pengabdian.

Pelaksanaan pendampingan IbM Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional Sekolah Dasar Mohammad Hatta Malang dilakukan selama 3 bulan.

E. Kelayakan pengusul

Tim pelaksana IbM adalah Bustanol Arifin, M.Pd sebagai ketua pelaksana pengabdian bertugas sebagai koordinator pelaksanaan pengabdian. Selain itu juga sebagai pendamping penyusunan Pembelajaran Penjas Dalam Bentuk Permainan Tradisional dan pelaksanaan praktik pembelajaran di sekolah.

F. Target Luaran.

Sesuai dengan perencanaan kegiatan, maka target luaran dari kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Mengembangkan kemampuan Guru SD dalam perancangan pembelajaran
2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Guru SD
3. Media pembelajaran

Kegiatan pengabdian ini dirancang dalam waktu enam bulan mulai bulan November 2015 sampai dengan April 2016 dengan rincian jadwal sebagai berikut:

No	Kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Maret	April
1	Analisis Kebutuhan	XX					
2.	Penyusunan Materi	XX					
3.	Pelaksanaan Pelatihan		X				
4.	Pendampingan		XX	XXXX	XXXX	XX	
5.	Analisis Hasil					X	X
6	Draft laporan& Seminar						XX
7	Penyempurnaan laporan						XX

G. Biaya Pekerjaan

Kegiatan diusulkan dengan dana sebesar Rp. 4.000.000,- (empat juta rupiah dengan rincian penggunaan sebagai berikut :

No	Komponen Pembiayaan, dan Nilai Satuan	Sub Biaya (Rp)	Total Biaya (Rp)
1	a. tenaga fasilitator (ahli) b. pembantu umum	1.000.000,00 500.000,00	1.500.000,00
2.	Pendampingan dan pengadaan alat praktek - Pembuatan video pembelajaran - Pengadaan alat praktek	1.000.000,00 1.500.000,00	2.500.000,00
5.	a. Lain-lain	500.000,00	500.000,00
Jumlah Biaya Total yang Diperlukan			4.000.000,00