

Perlombaan Permainan Tradisional Egrang anar Siswa SD

Oleh: Sudardiyono

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai melalui sosialisasi ini ialah untuk memberikan sosialisasi penerapan kurikulum pendidikan jasmani 2013 di sekolah. Metode kegiatan menggunakan pendekatan teoritis yang terdiri dari pemaparan materi sosialisasi, diskusi, dan tanya jawab. Rancangan pemecahan masalah tersebut terdiri dari dua sesi, teori dan praktik, (1) materi teori terdiri dari sosialisasi pengembangan kurikulum pendidikan jasmani 2013, penyusunan silabi dan RPP. (2) materi praktek terdiri dari pendampingan pembelajaran Penjas melalui kurikulum 2013, adapun sampel materi yang coba digunakan adalah materi olahraga dan permainan. Indikator keberhasilan ditandai dengan (1) tingginya motivasi peserta dalam mengikuti kegiatan, (2) dimilikinya pengetahuan dan keterampilan baru tentang kurikulum pendidikan jasmani 2013, (3) banyaknya jumlah peserta yang mampu menyusun permainan sederhana dengan pendekatan *tematic integrated*. Secara umum kegiatan pelatihan ini berjalan lancar dan sesuai dengan program yang sudah direncanakan. Program sosialisasi PPM ini dilaksanakan pada hari Sabtu s.d. Senin, 5 s.d 7 Oktober 2013. Lokasi pengabdian dilaksanakan di KKG Penjas Pakem di SD Kaliurang 1. Total lama pengabdian 22 jam, terdiri dari pelatihan selama 12 jam dan monitoring/tugas mandiri selama 10 jam. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 38 orang. Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa dari 38 orang peserta dibagi menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok 5-6 orang peserta. Setelah memperoleh materi sosialisasi, peserta diarahkan untuk membuat materi permainan sederhana sesuai dengan konsep kurikulum 2013 berupa *tematic integrated*. Dari ke-7 kelompok yang diarahkan untuk membuat permainan terdapat 6 kelompok yang berhasil membuat permainan sederhana dan 1 kelompok yang belum berhasil. Pada akhirnya, kegiatan ini telah berhasil dilakukan sosialisasi kurikulum pendidikan jasmani 2013 dengan empat materi pokok.

Kata Kunci: *Perlombaan, Permainan tradisional*