

Received: 2 April 2022

Accepted: 29 April 2022

Published: 4 Mei 2022

Article DOI:

## Sosialisasi Permainan Playmat Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Penjas

*Neng Titih<sup>1</sup>*

*Universitas Singaperbangsa Karawang*

*titihrusmala70@gmail.com*

*Citra Resita<sup>2</sup>*

*Universitas Singaperbangsa Karawang*

*[citra.resita@fkip.unsika.ac.id](mailto:citra.resita@fkip.unsika.ac.id)*

### Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses mengajar khususnya pembelajaran penjas dalam bentuk permainan playmat serta memberikan pelatihan kepada guru dalam menggunakan permainannya. Pengabdian dilakukan di SDN 1 Jayamulya, Cibuaya, Karawang untuk meningkatkan gerak, penanaman sikap dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan memberikan pengetahuan kepada guru dan melakukan pelatihan khusus terhadap penggunaan permainan playmat dan ular tangga sebagai alternatif media pembelajaran penjas. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang berbasis permainan. Kemudian dilaksanakannya pelatihan untuk para guru dengan tujuan meningkatkan penguasaan kompetensi guru dalam menggunakan permainan playmat dan ular tangga sebagai inovasi pembelajaran. Peserta Pelatihan diberikan pemahaman konseptual tentang media pembelajaran melalui permainan playmat dan ular tangga dan sekaligus mempraktekan permainan tersebut. Pelatihan ini telah berhasil mencapai tujuannya yaitu permainan playmat terbukti sangat membantu para guru dan dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa sebagai alternatif solusi media pembelajaran.

**Kata Kunci:** *permainan, playmat, ular tangga, media pembelajaran*

### Pendahuluan

Kualitas dan mutu pendidikan dasar selalu dituntut untuk menjadi lebih baik karena perubahan zaman yang terjadi baik secara nasional maupun global. Kualitas pendidikan dasar di Indonesia terbukti belum mampu menghasilkan secara optimal Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing. Salah satu penyebabnya adalah kualitas tenaga pendidik yang kurang sadar akan pentingnya pembaharuan kualitas dan strategi mengajar. Belajar itu identik dengan buku dan menulis, secara tidak langsung telah mematikan kreatifitas tenaga pendidik kita selama ini untuk mengeksplorasi sistem pengajaran yang dinamis dan efektif. Sehingga, banyak keluhan yang disampaikan berbagai pihak bahwa sistem pengajaran di Sekolah Dasar yang lebih menekankan sistem komunikasi satu arah (ceramah) dalam kelas adalah sistem pengajaran yang terlalu membosankan dan monoton. Salah satu penyebab kurangnya kiat guru untuk membangun sebuah hubungan interaktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar adalah kurangnya pengetahuan guru tentang pengembangan dan kegunaan media pembelajaran alternative. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Arsyad, 1997). Dalam pengertian ini, guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator (Djamarah, Syaiful Bahri, 2002). Maka dapat diartikan Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima (acceptable), guru dapat menggairahkan minat belajar siswa.

Menurut Hans Daeng dalam (Ismail, 2009) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Dimana tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia (Sukintaka, 2000). Alat peraga edukasi "Playmat" adalah media permainan yang didesain untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran anak. Permainan ini di desain dari bahan benner pada umumnya dengan ukura 3x4m yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini sampai usia sekolah dasar (4-12 Tahun). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa hampir 45% anakbalita dinegara berkembang mengalami gangguan dan keterlambatan tumbuh kembang pada sisi motorik, baik motorik kasar atau halus yang mengakibatkan tergangguya koordinasi, kontrol dan hubungan otot-otot tubuh. Penelitian ini dilakukan oleh Cho, Holditch Davis dan Milesini dipublikasikan dijurnal American Academik of Pediatrics (AAP) pada tahun 2010.

Media Playmat ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Dengan media Playmat ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline (Dryden, Gordon, Vos, 1999) bahkan meyakinkan kepada kita bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.

Anak-Anak adalah unsur kepribadian yang diambil dari perasaan dan pengalaman kanak-kanak yang mengandung potensi instuisi, spontanitas, kreativitas, dan kesenangan (Rakhmat, 2002). Anak memiliki potensi untuk meniru (imitate), sedangkan orang dewasa memiliki peranan sebagai objek yang ditiru. Oleh sebab itu dalam pendidikan guru diharapkan sebagai pendidik yang bermoral dan menjadi contoh baik bagi murid-muridnya. Anak-anak selalu

tertarik dengan proses, maka lebih penting bagi guru untuk memberikan bimbingan dan penguasaan ketimbang pendidikan yang terkesan formal, apalagi pemaksaan (Hamalik, 2000). Melewati proses pembelajaran daring selama dua tahun membawa dampak besar bagi para pelajar di SDN 1 Jayamulya berdasarkan hasil observasi Tim KKN Senam Ceria 2022, kurang peka peserta didik akan lingkungan sekitar, baik kepekaan sosial ataupun lingkungan hidup. Tak hanya itu saja, materi pembelajaran pun sangat tertinggal dengan peserta didik yang ada di perkotaan.

Terutama dalam pembelajaran PENJAS gerakan kasar dan halus yang seharusnya sudah dikuasai peserta didik masih kurang, peserta didik bahkan merasa bosan dengan pembelajaran PENJAS. Penerapan *teacher as facilitator* masih belum dapat diterapkan dengan menyeluruh sesuai dengan arahan kurikulum yang mengharuskan peserta didik untuk turut aktif dan dapat menerapkan *learning by doing*, proses kegiatan belajar mengajar cenderung monoton sehingga ruang gerak anak untuk mengekspresikan diri cenderung kurang karena harus terpaku pada penjelasan para walikelasnya. Beberapa guru sudah atraktif tetapi memang pada peserta didik kurang rangsangan untuk ikut turut aktif dalam kegiatan belajar mengajar. (Dimiyati, 2006) Memaparkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang akhiri dengan proses evaluasi.

Berdasarkan hal di atas, maka tim KKN senam Ceria 2022 terdorong untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan pelatihan terhadap guru terkait penggunaan permainan playmat sebagai alternatif media pembelajaran. *Media used to supplement the teacher by enhancing his effectiveness in the classroom and media used to substitute the teacher through instructional media system Sunday Taiwo* (Umroh, 2008). Hal ini berarti media digunakan sebagai wadah untuk keefektifan dalam kegiatan belajar menggantikan guru dan peran guru sebagai fasilitator pada kegiatan pembelajaran terlaksana. Dengan adanya berbagai masalah tersebut Tim KKN Senam Ceria 2022 memberikan solusi yang ditawarkan dalam program ini adalah (1) Melakukan pelatihan terhadap guru dalam penggunaan permainan playmat sebagai alternatif media pembelajaran. Dimana pelatihan ini berupa sosialisasi merupakan teknik tepat untuk memberikan pengarahan terhadap informasi baru (Wati I, 2022). (2) Membantu dan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan sekolah baik dalam pengajaran, pembimbingan dan pembuatan alat yang dibutuhkan pada saat proses pembelajaran agar merangsang keaktifan peserta didik.

## Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan memberikan pengetahuan kepada guru dan melakukan pelatihan khusus terhadap penggunaan permainan playmat sebagai alternatif media pembelajaran penjas. Metode ini dilaksanakan secara langsung di Sekolah SDN 1 Jayamulya, Desa Jayamulya, Kecamatan Cibuya, Kabupaten Karawang Pada Tanggal 7 September 2022. Target sasaran peserta yaitu guru SDN 1 Jayamulya dan SDN 2 Jayamulya, dengan total kehadiran sebanyak 25 Guru yang menghadiri program tersebut. Pelaksanaan program ini memiliki beberapa tahapan yaitu :

### 1. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan ini meliputi :

a. Pembuatan surat ijin

b. Membuat pengumuman dan undangan kegiatan kepada guru SDN 1 Jayamulya dan guru SDN 2 Jayamulya.

c. Menyiapkan bahan yang dibutuhkan.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini yaitu memberikan informasi terkait penggunaan Permainan Playmat sebagai media pembelajaran mulai dari teori-teori dasar dengan dibimbing oleh ahlinya. Lalu, dilanjutkan dengan demonstrasi dimana penulis memberikan penjelasan penggunaan tiap-tiap perintah dalam permainan tersebut. Sasaran kegiatan ini yaitu guru SDN 1 dan SDN 2 Jayamulya. Adapun metode pelatihan terdiri dari penyampaian teori dan praktek diharapkan dengan metode ini pemahaman peserta semakin mendalam. Kemudian para guru diminta untuk mempraktikkan permainan tersebut dengan memberikan instruksi secara mandiri untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para guru dalam mengimplementasikan permainan playmat dan ular tangga.

## **3. Tahapan Evaluasi**

Pada tahap ini pemateri memberikan evaluasi berupa tanya jawab secara langsung pada saat sesi terakhir.

## **Hasil dan Pembahasan**

Mengajarkan peserta didik untuk memahami dan menguasai pembelajaran sesuai dengan yang mereka butuhkan merupakan tantangan untuk para guru karena salah satu aspek dalam penguasaan pembelajaran khususnya pembelajaran penjas dianggap sulit dan membosankan. Banyak peserta didik menghadapi kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk pengembangan dan menerapkan alternatif media pembelajaran permainan playmat sebagai solusinya serta memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan permainan playmat sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif dan optimal sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah.

Dalam pembuatan dan mendesain permainan playmat, tim KKN Senam Ceria 2022 telah melakukan observasi dan wawancara dengan mengidentifikasi tujuan dan sasaran, melakukan analisis kemampuan gerak peserta didik, menentukan perilaku dan karakteristik peserta didik SDN 1 Jayamulya dan melakukan evaluasi. Penggunaan permainan playmat dan ular tangga di SDN 1 dan SDN 2 Jayamulya disambut dengan baik oleh pihak sekolah dan berjalan dengan baik karena beberapa kelebihan seperti : (1) Permainan Playmat sebagai solusi media pembelajaran Permainan playmat dan dibuat sesuai kebutuhan para peserta didik berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan. Yang inovatif sehingga para guru termotivasi dan tertantang dalam meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi pada proses belajar mengajar khususnya pembelajaran penjas. (2) Lapangan dan ruang kelas yang luas sudah tersedia di sekolah sehingga dapat digunakan oleh peserta didik untuk melakukan permainan tersebut sehingga pembelajaran tidak membosankan. (3) Tidak ada waktu penggunaan sehingga guru dapat memperkenalkan dan mengajarkan kepada peserta didik baik dalam materi yang sedang berlangsung atau pada saat jam istirahat.



Gambar 3. Foto Bersama Pemateri, Kepala Sekolah

Pelatihan kepada guru dalam menggunakan permainan playmat untuk meningkatkan kemampuan gerak, sikap dan pengetahuan peserta didik SDN 1 dan SDN 2 Jayamulya, Cibuaya, Karawang dilakukan dalam 2 tahapan. Tahapan pertama dengan pemaparan informasi terkait kegunaan permainan dan media pembelajaran sebagai solusi untuk menghilangkan kesulitan dan kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tahap kedua yaitu pelatihan dalam menggunakan alat permainan playmat oleh para guru yang dilakukan di ruang kelas 3 di SDN 1 Jayamulya. Adapun materi pelatihan yang diberikan kepada para guru adalah tentang penggunaan playmat yang harus mengikuti dan melakukan petunjuk serta perintah yang sudah tersedia didalam permainan tersebut. Keunggulan dari permainan ini sebagai alternatif media pembelajaran yang memberikan edukasi gerak, penanaman sikap dan pengetahuan selain itu media pembelajaran ini untuk menjadikan peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran yang dikatakan sulit.

Para guru yang menjadi peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menyadari bahwa penggunaan permainan playmat sangat diperlukan sebagai solusi media pembelajaran dimana mereka sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Hal ini semakin memotivasi para guru untuk mengiatkan kompetensi mereka dalam menggunakan teknologi pada saat proses belajar mengajar dan memperbaharui materi atau bahan ajar diluar jam sekolah. Penyampaian pelatihan dan langkah-langkah penggunaan permainan playmat yang disampaikan oleh tim KKN Senam Ceria 2022 dapat dipahami dengan mudah dan baik oleh para guru. Para guru dalam pelatihan juga terlihat bersemangat pada sesi diskusi. Para guru sangat detail mengikuti kegiatan pelatihan ini. Banyak pertanyaan yang diajukan terkait perintah-perintah yang tersedia di permainan tersebut. Mereka juga menyatakan bahwa apa yang disampaikan tim KKN Senam Ceria 2022 sangat jelas, bisa dipahami secara mudah sehingga mereka bisa menerapkan pada penggunaan permainan tersebut baik dengan cara dibimbing maupun mandiri.

Para guru juga sudah mampu mempraktikkan permainan playmat dan dengan memanfaatkan perintah-perintah yang tersedia di permainan tersebut mulai dari star sampai dengan finish. Berdasarkan beberapa kondisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan penggunaan permainan playmat di SDN 1 dan SDN 2 Jayamulya, Cibuaya, Karawang telah dilakukan secara baik dan memberikan dampak yang signifikan kepada guru

untuk mengintegrasikan teknologi dan menerapkan dalam prose belajar mengajar. Informasi yang disampaikan selama pelatihan tidak hanya mampu meningkatkan kompetensi para guru dalam memanfaatkan teknologi tapi juga dapat menjadikan alternatif solusi membantu proses kegiatan belajar mengajar yang tentunya dapat diawasi guru. Pihak sekolah pun menyampaikan kepada tim KKN Senam Ceria Unsika 2022 untuk dapat melakukan kegiatan lanjutan dengan tema yang berbeda dengan tujuan menyukkseskan proses pembelajaran di sekolah tersebut. luaran yang dihasilkan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, yaitu alat peraga permainan playmat untuk para siswa SDN 1 dan SDN 2 Jayamulya, Cibuaya, Karawang dalam meningkatkan kemampuan gerak, penanaman sikap dan pengetahuan dan artikel publikasi hasil pengabdian kepada masyarakat.

### **Simpulan dan rekomendasi**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan kepada para guru di SDN 1 dan SDN 2 Jayamulya, Cibuaya, Karawang dapat disimpulkan bahwa : 1) pihak sekolah menyambut baik dengan adanya kegiatan pelatihan penggunaan permainan playmat untuk meningkatkan kemampuan para peserta didik dalam belajar gerak, penanaman sikap dan pengetahuan. Untuk para guru diharapkan diadakannya kegiatan lanjutan dengan tema yang berbeda. Hal ini dikarena permainan playmat terbukti sangat membantu para guru dan dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa sebagai alternatif solusi media pembelajaran. 2) Para guru yang awalnya hanya menggunakan metode konvensional dalam mengajar sudah mampu menggunakan alat peraga permainan playmat sebagai media yang bisa digunakan dimanapun dan kapanpun. Sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan lebih efektif dan efisien, 3) Para guru sangat antusias dan termotivasi dalam mengajarkan materi dengan memanfaatkan permainan playmat.

### **Daftar Pustaka**

- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.*
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta.*
- Djamarah, Syaiful Bahri, Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta.*
- Dryden, Gordon, Vos, J. (1999). *The Learning Revolution. The Learning Web.*
- Hamalik, O. (2000). *Psikologi Belajar dan Mengajar. Sinar Baru Algensindo.*
- Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Pilar Media.*
- Rakhmat, J. (2002). *Psikologi Komunikasi. PT Rosdakarya.*
- Sukintaka. (2000). *Teori Bermain untuk D2 PGSD Pendidikan Jasmani. Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIBUD.*
- Umroh, R. (2008). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTs Surya Buana Malang. Doctoral Disertation, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim.*

Wati I, & S. D. (2022). Sosialisasi Produk Lembaga Keuangan Syariah pada Masyarakat Desa Batu tegi kecamatan air naningan kabupaten Tanggamus provinsi lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 6–13.