

TEORI BERMAIN

Fathan Nurcahyo, M. Or

FIK UNY

e-mail : fathan_nurcahyo@uny.ac.id

Sejarah Bermain

- Menurut Driyarkara bermain sudah ada atau seusia dengan umur manusia (semenjak manusia ada maka permainan juga mulai ada).
- Menurut Huizinga bermain lebih tua daripada kebudayaan.
- Di dalam kebudayaan terdapat aktivitas bermain
- KEBUDAYAAN itu APA?
- Contohnya apa?



Bermain (PLAY)



- Mainan adalah sesuatu benda/alat/saranaprasarana/wahana yang digunakan untuk bermain/bersenang-senang dalam suatu permainan (Bola, Kelereng, kartu, Mobil2an, Boneka, Dll)
- Mainan merupakan objek yang digunakan untuk bermain, tetapi bermain belum tentu menggunakan objek/benda.
- Menurut Huizinga: manusia adalah Homo Ludens yaitu manusia/makhluk hidup yang suka bermain.
- Bermain menjadi salah satu bagian yang masuk dalam kebudayaan.

DEFINISI BERMAIN

- Bermain merupakan aktifitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktivitas yang dilakukan tersebut.
- Bermain merupakan suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan menurut aturan yang telah diterima secara sukarela, tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran “lain daripada kehidupan sehari-hari”, (Johan Huizinga).

- Bermain adalah bermakna simbolis, aktif, menyenangkan, sukarela, dan aturan yang tidak baku, (Fromberg).
- Di dalam *Oxford English Dictionary* Ada 116 definisi tentang bermain, contohnya :
 1. bermain sebagai kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan.
 2. bermain bukan hanya dilakukan untuk mendapatkan kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai, ex: prestasi, uang, pengakuan/penghargaan.

- Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, (Temu Ilmiah Tumbuh Kembang Jiwa Anak dan Remaja).
- Yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai dengan tertawa (suasana hati). Bermain lebih mengutamakan proses dari pada hasil, (James Sully).
- Bermain merupakan aktifitas jasmani secara sukarela dengan aturan yang tidak baku (disepakati oleh kedua belah pihak) tanpa memperkirakan hasil akhirnya, (Caillois&Siedentop).
- Bermain bukan hanya merupakan aktifitas jasmani saja tetapi juga **bermain fantasi, logika dan bermain bahasa, (Drijarkara).**

BERMAIN MENURUT SUKINTAKA

- Bermain merupakan suatu aktifitas yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh dan sukarela atas dasar rasa senang, tetapi bermain bukan merupakan kesungguhan (kegiatan untuk memperoleh uang/penghidupan), (Sukintaka, 1982: 1).
- Bermain merupakan suatu aktifitas bersenang-senang untuk mengisi waktu luang di mana di dalamnya terdapat **Eros** (rasa **cinta**) dan **Agon** (dinamika untuk mengalahkan tantangan dalam **perjuangan**).
- **Ada 3 perjuangan.....apa saja itu?**
- Tujuan utama dari bermain adalah untuk memperoleh **kesenangan dan kepuasan**.

CIRI-CIRI BERMAIN

(Dari Hughes)

1. Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si **pelaku mendapat kepuasan** karena melakukannya (tanpa target), bukan untuk misalnya mendapatkan uang/penghargaan.
2. Dipilih secara **bebas**, permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri dan tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa (sukarela).
3. Menyenangkan dan dinikmati (**kepuasan**).
4. Ada unsur **khayalan** dalam kegiatannya.
5. Dilakukan secara **aktif , sadar&sukarela**.

CIRI-CIRI BERMAIN

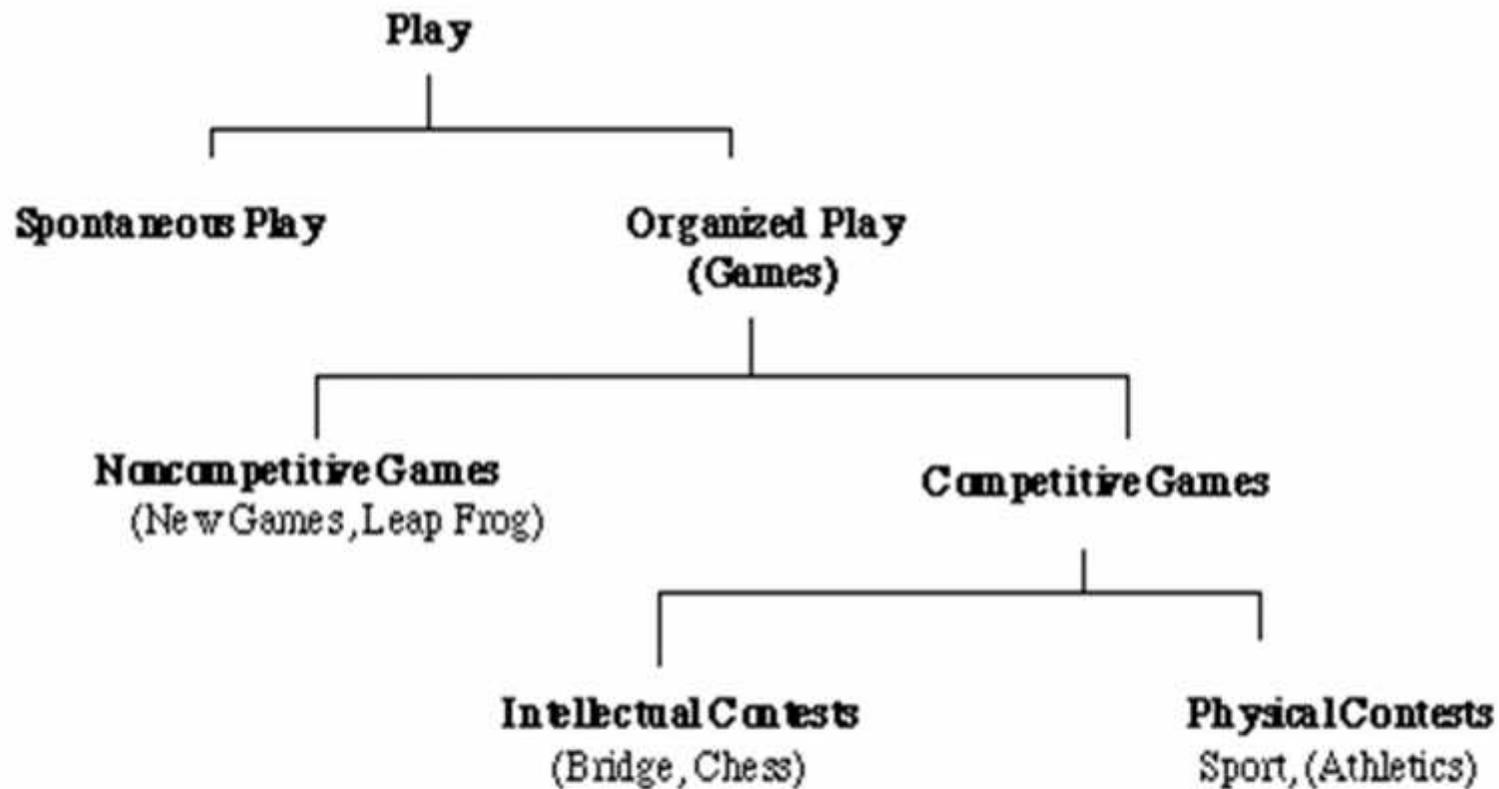
(Menurut: Rubin, Fein, & Vandenberg)

- Berdasarkan **motivasi intrinsik** (dari dan untuk diri sendiri).
- Perasaan dari orang yang bermain melibatkan **emosi-emosi positif**.
- Fleksibilitas.
- Lebih **menekan pada proses** dari pada hasil.
- **Bebas memilih**.
- Mempunyai **kualitas pura-pura**.

PERMAINAN

- Sedikit lebih lengkap dari bermain.
- Orientasi pada Hasil, menang dan kalah.
- Peraturan tidak baku.
- Ada peraturan yang disepakati oleh si pemain.
- Investasi ego dan tingkat emosi lebih tinggi.
- Terdapat perubahan dan adu strategi.
- Bisa dipertandingkan.

BERMAIN, PERMAINAN, OLAHRAGA





SEKIAN

&

TERIMA KASIH ATAS PERHATIAANYA

**TEORI-TEORI BERMAIN
&
PERKEMBANGAN BERMAIN**

*Fathan Nurcahyo, M. Or
FIK UNY*

TEORI BERMAIN

- BERDASARKAN SIFATNYA TEORI BERMAIN DIBEDAKAN MENJADI 2 MACAM, YAITU:
 1. TEORI KLASIK
 2. TEORI MODERN

TEORI BERMAIN KLASIK

- Teori klasik muncul sebelum abad ke 20 dan sebagian besar menggambarkan suatu kekuasaan dan kekuatan pada saat teori itu diangkat atau dimunculkan.
- Menurut pandangan dari para pakar Psikologi & Biologi teori klasik meliputi:
 1. Teori Rekreasi/pelepasan (Lazarus&Schaller)
 2. Teori Teleologi/pembawaan (K. Groos&Roeles)
 3. Teori Sublimasi (Ed. Clapatade)
 4. Teori Rekapitulasi/Evolusi/Reinkarnasi (Hall)
 5. Teori Surplus Energi (H. Spencer)
 6. Teori C. Buhler

Teori Rekreasi/Pelepasan (Lazarus & Schaller)

Bermain merupakan kegiatan yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan, Bermain merupakan imbangan antara kerja dengan istirahat.

orang yang merasa penat akan bermain&berekreasi untuk mengadakan pelepasan agar kesegaran jasmani&rohaninya segera kembali.

Teori Teleologi/Pembawaan (K. Groos & Roeles)

- Permainan merupakan kegiatan yang mempunyai tugas biologis yang akan digunakan oleh manusia untuk mempelajari fungsi hidup, penguasaan gerak, rasa ingin tahu, persaingan sebagai persiapan hidup dimasa yang akan datang.
- >> seseorang bermain bukan karena masih muda tetapi melalui bermain seseorang akan menjadi awet muda.

Teori Sublimasi (Ed. Clapatade)

- Permainan bukan hanya merupakan kegiatan untuk mempelajari fungsi hidup (Gross), tetapi juga merupakan proses sublimasi (menjadi lebih mulia, lebih tinggi, atau lebih indah)

Melalui bermain seseorang yang memiliki insting/naluri yang rendah akan belajar untuk berubah&meningkatkanannya menjadi perbuatan&tindakan yang lebih baik/tinggi.

Rekapitulasi / Evolusi / Reinkarnasi (Hall)

- Permainan merupakan kesimpulan dari masa lalu (anak akan bermain permainan yang pernah dimainkan oleh nenek moyangnya), serta pertumbuhan jiwa manusia yang wajar haruslah melalui tahap-tahap perkembangan manusia yang wajar sampai pada pertumbuhan yang sempurna.
 - >> Pertumbuhan manusia> masa prenatal (pertumbuhan-kelahiran)> masa bayi&masa kanak-kanak> masa remaja> masa dewasa> masa tua.
 - >> Kondisi sekarang permainan tradisional hampir tergeser oleh permainan modern hasil kemajuan IPTEK

Teori Surplus Energi (H. Spencer)

- Bahwa surplus atau kelebihan tenaga yang dimiliki oleh seseorang (yang belum digunakan/tersimpan) akan disalurkan atau dikeluarkan melalui aktifitas bermain atau permainan.

Surplus/kelebihan tersebut meliputi:

- Kelebihan energi
- Kelebihan kekuatan hidup
- Kelebihan emosi&vitalitas

Teori C. Bühler

- Bahwa di samping permainan merupakan kegiatan untuk mempelajari fungsi hidup (teori Groos), bermain juga merupakan “Funktion Lust” (nafsu untuk berfungsi) & “Aktivität Drang” (kemauan untuk aktif).
- >> untuk bisa bermain seseorang harus mempunyai kehendak, kemauan & nafsu untuk bermain permainan yang diinginkan.

TEORI BERMAIN MODERN

- Psikoanalisa (Sigmund Freud)
- Kognitif (Piaget & Vygotsky)
- Teori belajar sosial
- Teori kompensasi

Teori Psikoanalisa (Sigmund Freud)

- Bermain merupakan media, sarana, alat atau cara untuk mengeluarkan/melepaskan emosi-emosi dari dalam diri.
- Bermain juga merupakan media untuk belajar mengatasi pengalaman traumatik atau frustrasi.
- Bermain merupakan salah satu cara untuk mengukur, menguasai dan mengetahui sifat suatu alat.

Teori Kognitif (Piaget&Vygotsky)

- Bermain merupakan bagian atau tahap perkembangan kognitif (daya tiru, daya ingat, daya tangkap, daya imajinasi,) (**gaya belajar manusia ATM & PDE**) yang harus dilalui oleh seorang anak.
- Bermain juga merupakan sarana untuk belajar berpikir mengungkapkan ide-ide (kreatifitas/daya cipta), atau berimajinasi.

Teori Belajar Sosial

- Manusia sebagai makhluk monodualisme yaitu makhluk individu dan makhluk sosial.
- Bermain dapat menjadi sarana atau media untuk berkomunikasi, bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain atau makhluk hidup lain (makhluk sosial).

Teori Kompensasi

- Bermain tidak hanya berfungsi sebagai pengisi waktu luang/rekreasi saja tetapi sekarang sudah menjadi kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan atau untuk mempertahankan hidup (sebagai profesi).

Tahap Bermain (Jean Piaget)

1. *Sensory Motor Play* (3/4 Bln – 6 Bln) yaitu bermain syaraf, perasaan, otot-otot, gerakan-gerakan kasar.
2. *Symbolic / Make Believe Play* (2 – 7 Tahun) yaitu bermain permainan nyata.
3. *Social Play Games With Rules* (8 – 11 Tahun) yaitu bermain berkelompok dengan aturan sederhana.
4. *Games With Rules & Sports* (11 Tahun Ke Atas) yaitu bermain dan berolahraga dengan aturan-aturan yang disederhanakan atau aturan resmi/baku.

Tugas

- 1. Sebutkan kelemahan & kelebihan Teori Bermain Klasik?**
- 2. Sebutkan kelemahan & kelebihan Teori Bermain Modern?**
- 3. Apa yang dapat anda simpulkan dari pertemuan hari ini?**

**SEKIAN
&
TERIMA KASIH ATAS PERHATIAANYA**

MANFAAT DAN JENIS-JENIS BERMAIN

Fathan Nurcahyo, M. Or
FIK UNY

MANFAAT BERMAIN

- Bagi perkembangan Fisik (kebugaran Jasmani)
- Bagi perkembangan motorik kasar dan halus
- Bagi perkembangan aspek sosial
- Bagi perkembangan aspek emosi atau kepribadian
- Bagi perkembangan aspek kognitif (daya pikir/IQ)
- Mengasah ketajaman penginderaan
- Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Pemanfaat bermain

- Bagi dunia pendidikan (guru)
Ex: media pembelajaran
- Bagi dunia medis&pengobatan
Ex: media terapi
- Bagi Umum
Ex: media Konsolidasi / kerjasama,
mencari penghasilan, sebagai sarana
untuk melestarikan kebudayaan&adat
istiadat dll

JENIS BERMAIN

Berdasarkan sifat bermainnya:

1. Bermain Aktif (cenderung bergerak dan berpindah tempat)

Ex: olahraga, berlari-larian, dll

2. Bermain Pasif (cenderung diam/statis)

Ex: membaca, mendengarkan musik, dongeng/bercerita, nonton tv.

3. Bermain Intelektual (lebih banyak berpikir&berimajinasi)

Ex: catur, bridge, bongkar pasang, TTS

BERMAIN AKTIF

- Kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang dilakukan sendiri.
- Kegiatan/aktivitas ini biasanya lebih banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sendi dan sistem energi.
- Ex: olahraga

Faktor-faktor yang mempengaruhi Bermain aktif

- Kesehatan
- Keturunan/Genetika
- Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain
- Tingkat kecerdasan (intelegensi)
- Jenis kelamin
- Alat dan sarana prasarana permainan
- Lingkungan dan kebudayaan tempat tinggal atau dibesarkan (pantai, dataran, gunung, desa, kota, pinggiran).
- Cuaca/iklim
- Status sosial ekonomi

BERMAIN PASIF

- Kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan bukan berdasarkan kegiatan fisik yang dilakukannya.
- Kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik dan cenderung statis/diam di tempat.

Macam-macam bermain pasif

- Membaca
- Melihat komik
- Menonton film / TV
- Mendengarkan radio
- Mendengarkan musik
- Permainan dunia maya dari HP/computer → juga bisa logika/intelektual

Sumbangan bermain pasif

- Sumber pengetahuan
- Menambah perbendaharaan kata dan penggunaannya dalam berkomunikasi
- Identifikasi terhadap tokoh-tokoh dalam cerita
- Membantu menangani masalah emosional
- Menyalurkan kebutuhan dan keinginan
- Belajar memahami aturan dan harapan masyarakat
- Menunjang perkembangan intelektual
- Mendorong kreativitas
- Mengenali tanggungjawab dan konsekuensi
- Memberikan contoh-contoh (**konsep belajar&mendidik**)

Macam-macam Kegiatan Bermain

- Bermain bebas dan spontan
- Bermain konstruktif (membangun)
- Bermain khayal / bermain peran
- Mengumpulkan benda-benda (*collecting*)
- Melakukan penjelajahan (eksplorasi)
- Permainan (*games*) dan olahraga (*sport*)
- Bermain musik
- Melamun&berimajinasi

BERMAIN INTELEKTUAL

- Kegiatan bermain yang memerlukan daya pemikiran (kreatifitas), imajinasi, serta konsentrasi yang terpusat.
- Hal ini tidak berarti bermain yang lain tidak memerlukan intelektual.
- Contohnya : mainan bongkar pasang, catur dan bridge

Pengelompokan permainan

1. Berdasarkan jumlah pemain:
 - a. Permainan beregu
 - b. Permainan perorangan
2. Berdasarkan sifat permainan
 - a. Permainan untuk mengembangkan fantasi
 - b. Permainan untuk mengembangkan kemampuan berpikir
 - c. Permainan untuk mengembangkan rasa seni
 - d. Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa
 - e. Permainan untuk mengembangkan aspek-aspek fisik:
 - 1) Permainan untuk meningkatkan kekuatan
 - 2) Permainan untuk meningkatkan ketahanan
 - 3) Permainan untuk meningkatkan ketangkasan
 - 4) Permainan untuk meningkatkan reaksi, dan lain-lain

3. Berdasarkan alat yang digunakan:

a. Permainan tanpa alat

ex: bernyanyi, berlari-lari, mendongeng.

b. Permainan dengan alat:

1) Permainan dengan bola:

a) Permainan dengan bola kecil (kasti, bola bakar, boy2an)

b) Permainan dengan bola besar (sepakbola, basket, voli)

2) Permainan dengan alat non bola:

a) Permainan dengan balok

b) Permainan dengan tongkat

c) Permainan dengan saputangan

d) Permainan dengan simpai

e) Permainan dengan gada

f) Permainan dengan pita, dan lain-lain

4. Berdasarkan lapangan yang digunakan:
 - a. Permainan lapangan besar
 - b. Permainan lapangan kecil
5. Berdasarkan bentuk penyajiannya:
 - a. Permainan dengan bentuk perlombaan
 - b. Permainan dengan bentuk pertandingan
 - c. Permainan dengan bentuk tugas/komando
 - d. Permainan dengan bentuk meniru dan bercerita
6. Berdasarkan orang yang melakukan:
 - a. Amatir
 - b. Semi amatir
 - c. Profesional

SEKIAN

&

TERIMA KASIH

ATAS PERHATIANNYA

SAMPAI JUMPA MINGGU DEPAN



Klasifikasi Permainan (*Games*)



Menurut Pendapat Dari:
Thorpe, Bunker, and Almond

Oleh:
Fathan Nurcahyo
FIK UNY

4 Klasifikasi *Games*

(Thorpe, Bunker, and Almond)

1. Permainan Target
2. Permainan Net / *wall*
3. Permainan *Fielding/striking/runscoring*
4. Permainan Invasi/territorial.

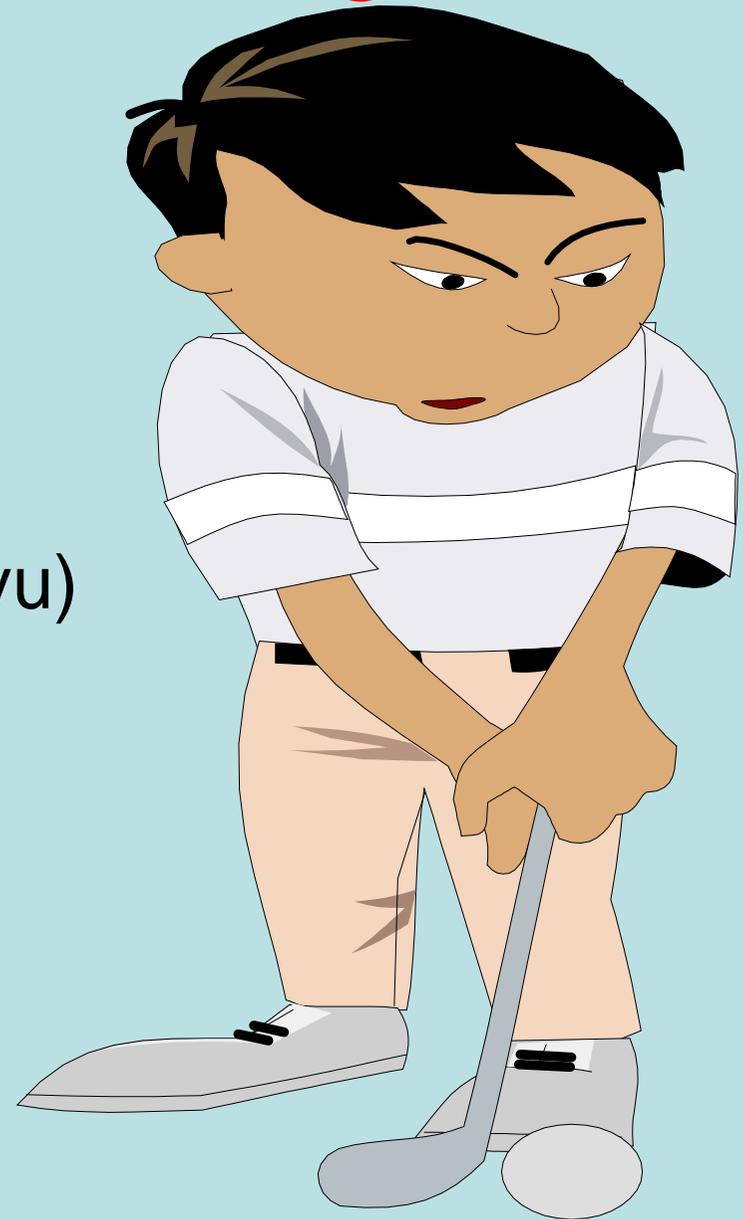
Permainan Target



- Tujuan utama permainan:
Permainan di mana pemain menggerakkan objek, terutama dengan tingkat akurasi tinggi, pada suatu target dengan pukulan sesedikit mungkin.
- Keterampilan dan konsep: keterampilan menembak jauh (pukulan, pelepasan, mengoper).

Contoh: Permainan Target

- Panahan
- *Bowling*
- Menembak
- *Wood ball* (permainan bola kayu)
- *Golf*
- *Billiards*



Permainan

fielding/striking/runscoring



- Tujuan utama permainan:
menempatkan bola jauh dari para penjaga dalam usaha berlari ke tempat hinggap dan berlari mencetak angka lebih banyak dari lawan.
- Keterampilan dan konsep:
 - Keterampilan menempatkan bola di lapangan: memukul, posisi tubuh, dan posisi tangan pada pemukul.
 - Keterampilan mengambil keputusan: pengamatan, pendengaran, menangkap, melempar.
 - Keterampilan melindungi base: berlari cepat, posisi siap, bergerak menyamping.
 - Keterampilan berlari ke base: berlari cepat, meluncur.

Contoh Permainan *striking/fielding/runscoring*

- *Baseball*
- *Softball*
- *Cricket*
- *Rounders*
- Kasti
- Bola Bakar
- Karonball



Permainan Net / Wall

- Tujuan utama permainan: mengirimkan kembali bola kepada lawan sehingga lawan tidak dapat mengembalikannya atau dibuat agar melakukan kesalahan. Objek dipegang hanya pada saat servis.
- Keterampilan dan konsep:
 - Kesadaran ruang: melempar, menangkap bola pantulan/voli, servis dan menerima servis.

Permainan net / wall (Lanjutan)

- Posisi di lapangan: berlari, berhenti, mengubah arah.
- Posisi tubuh: keseimbangan, gerakan kaki, memukul bola dalam hubungannya dengan tubuh.
- Lintasan bola: melempar, menangkap.
- Mendalam: memukul dengan kekuatan khusus, pukulan lob, pukulan drop, pukulan spin, memvoli, pukulan drive, dig.
- Sudut: mengontrol raket, sudut raket memvoli, *forehand* dan *backhand*.



Contoh Permainan net / wall

- Net:
 - Bulutangkis
 - Tenis
 - Tenis meja
 - Bolavoli
 - Sepak Takraw
- Wall:
 - *Squash*



Permainan Invasi

- Tujuan utama permainan: menyerang daerah pertahanan lawan untuk mencetak gol dengan secara simultan melindungi gawangnya sendiri.
- Keterampilan dan konsep:
 - Konsep menyerang:
 - Mempertahankan kepemilikan: mengumpan, menerima, mendrible.
 - Penetrasi/menyerang: mengumpan dan menerima dengan akurat, melewati lawan, perubahan kecepatan.



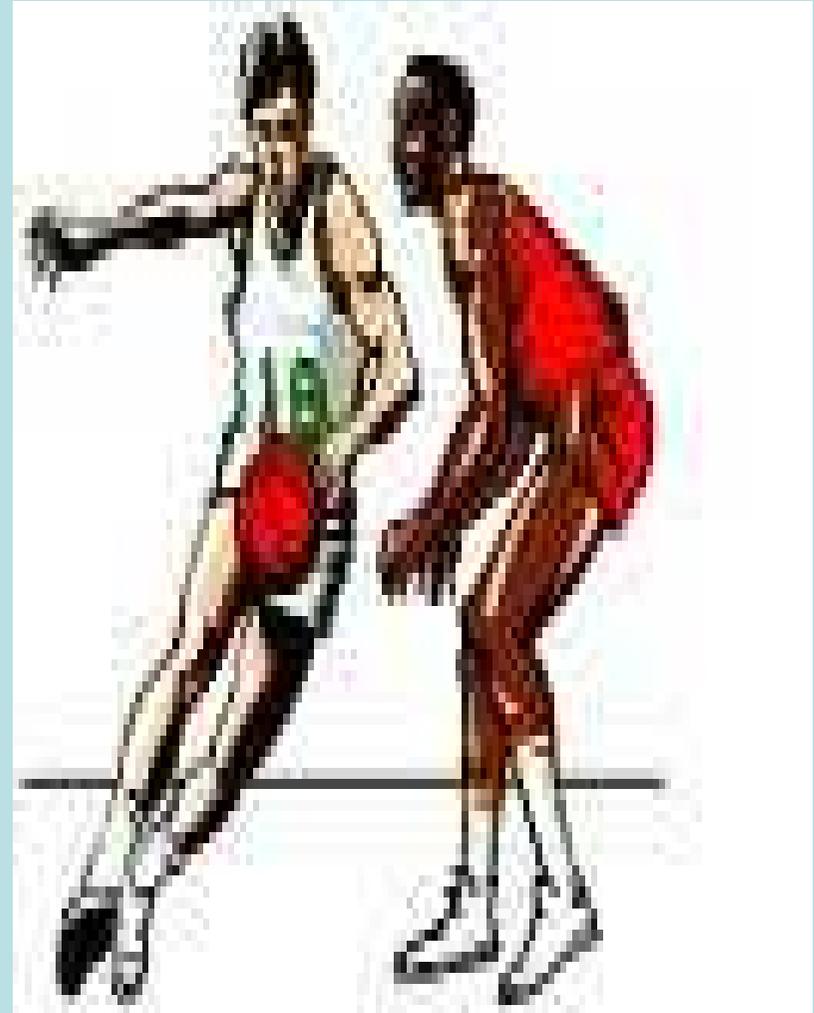
Permainan Invasi (lanjutan)

– Konsep bertahan:

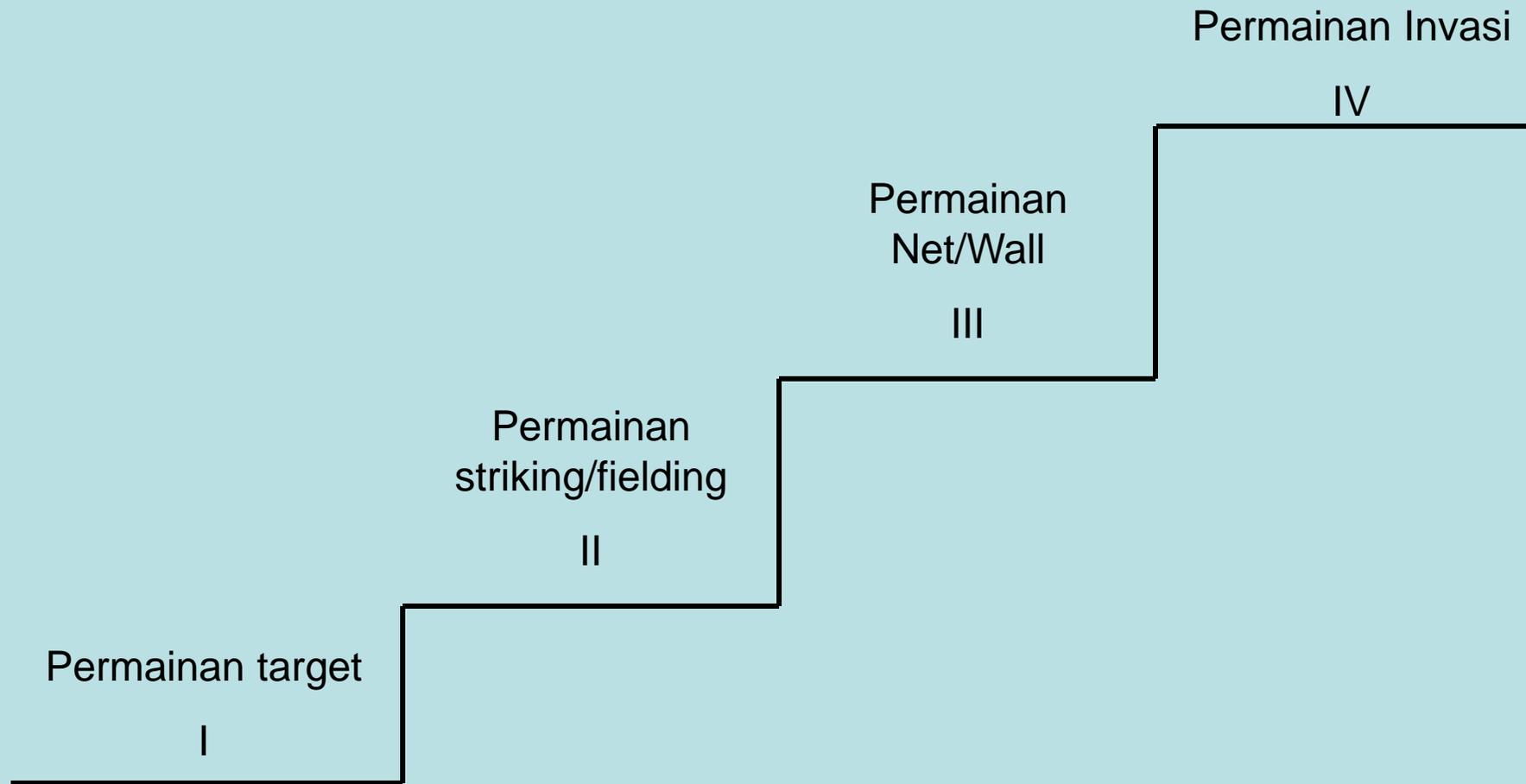
- Keterampilan pemain mempertahankan daerah (*zoning devend*), perubahan posisi, perubahan kecepatan, berlari dalam berbagai arah, menjaga lawan (*man to man marking*).
- Keterampilan pemain bertahan khusus, taktik dan strategi bertahan.
- Keterampilan perubahan konsep untuk melihat sekelilingnya, berlari dan bergerak, mengadakan perubahan arah dan pengambilan keputusan dengan cepat.

Contoh permainan invasi

- Basketball
- Hockey
- Football
- Soccer
- Team Handball
- Water polo



Urutan Pengembangan Permainan



- Keterampilan dan konsep yang terdapat dalam bentuk permainan target dan *striking/fielding* merupakan dasar untuk konsep yang lebih kompleks dan canggih dari permainan net dan invasi.
- Siswa perlu berpikir dan merespon yang lebih cepat dalam permainan net/wall karena permainan *striking* memperbolehkan tim berkumpul ketika bermain.
- Permainan Net/wall kurang kompleks dari permainan invasi, karena lawan memiliki daerah sendiri.
- Permainan invasi memberikan keleluasaan pada lawan untuk berinteraksi dalam seluruh bagian lapangan.

Modifikasi Permainan dengan Pendekatan PAIKEM

(Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efisien, & Menyenangkan)

- Dalam memodifikasi sebuah permainan perlu mempertimbangkan 5W + 1 H
 1. **What** (Apa Materinya)
 2. **Who** (untuk Siapa pelaksananya&siapa sasarannya)
 3. **When** (Kapan→ terkait waktu pelaksanaan)
 4. **Where** (Di mana→ terkait tempat pelaksanaan)
 5. **Why** (Mengapa itu diajarkan → dasar pertimbangan)
 6. **How** (Bagaimana→ tata kerjanya)
(Untuk semua jenis permainan baik dengan atau tanpa alat)

Ingat-Ingat Prinsip Bermain

- Ingat apapun jenis mainannya, buat anak:
 - make it safe & fun
 - make it active & healthy
 - make it kreatif & educational

SEKIAN

&

MATUR NUWUN

PEMBELAJARAN BERMAIN

Oleh:

Fathan Nurcahyo, M. Or

FIK UNY

BERMAIN DALAM PENDIDIKAN

- Bahwa permainan mempunyai makna pendidikan (Bigo, Kohnstan, & Polland) :
 - Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik bagi pemeentukan rasa sosialnya.
 - Dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama.

- Dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu, jenis emosi itu diungkapkannya serta tidak mengarah pada prestasi.
- Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna dalam wahana pendidikan.
- Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat "*fair play*" (jujur, sifat kesatria, atau baik) dalam bermain.
- Bahaya dalam bermain dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya. Anak akan belajar mengatasi bahaya.

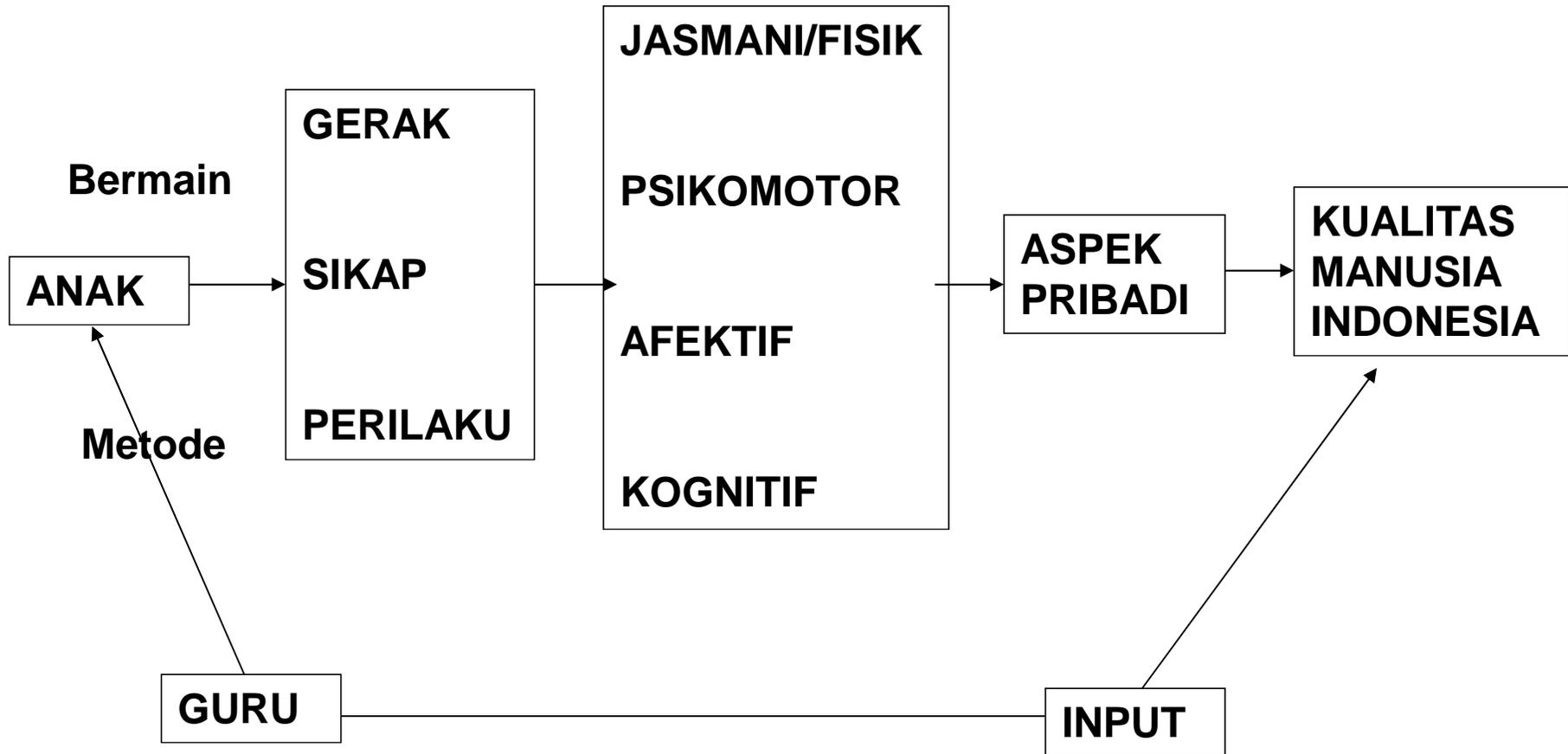
- Masalah permainan dalam perluasannya merupakan gejala kebudayaan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan itu mempunyai makna pendidikan praktis (Huizinga).
- Permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu. (Montessori)
- Permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orang tua, Laki-laki maupun perempuan, mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan refleksi. (Bucher)

- Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat "*fair play*" dan "*spormanship*" atau bermain jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati. (Cowel & Hozeltn)
- Dorongan untuk bermain itu pasti ada pada setiap manusia. Akan tetapi lebih-lebih pada manusia muda, sebab itu sudah semestinya bahwa permainan digunakan untuk pendidikan. (Drijakara)

- Bila seorang guru permainan menentukan dan menepati tujuan permainan, bahwa anak bermain untuk kesenangannya, para pemain akan bermain dengan senang, maka akan timbullah realitas yang harmonis dengan ditandai adanya ketertiban dan keteraturan, akan timbul banyak situasi pedagogik. (Rob & Leertouwer)
- Anak yang bermain, kepribadiannya akan berkembang, dan wataknya akan terbentuk juga. (Rijsdorp)
- Bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Bermain sebagai bahasa alami seorang anak. Dalam bermain, anak bisa memperlihatkan kemampuannya, minat, dan sikapnya, kedewasaan dan responnya terhadap semua itu. Bermain merupakan bumbu-bumbu vital dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, maupun sosial anak. (Soemitro)

PENCAPAIAN BERMAIN DALAM PENDIDIKAN

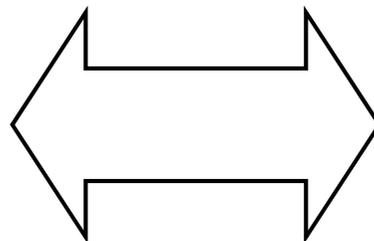
(Sukintaka)



ASPEK PRIBADI

1. Aspek Jasmani
2. Aspek Psikis (Kejiwaan)
3. Aspek Rasa Sosial
4. Aspek Religius
(keTuhanan&kepercayaan)

**NILAI-NILAI
BERMAIN**



**TUJUAN
PENDIDIKAN**

SEKIAN

&

TERIMAKASIH

Permainan Tradisional VS Permainan Modern

OLEH:
FATHAN NURCAHYO
FIK UNY

Pengertian

- Permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi atau turun temurun.
- Tradisi: permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi yang berikutnya.
- Permainan tradisional; masuk dalam pengertian bermain dan juga dapat dijadikan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan.
- Permainan tradisional dapat meningkatkan kesadaran berbudaya terhadap bangsa bagi anak-anak.

Klasifikasi Tradisi-tradisi Bermain

<p>Permainan yang sarat dengan muatan verbal/lisan</p>	<p>Permainan bernyanyi</p>	<p>Permainan lisan yang umum: ejekan, epitet, naratif, lelucon, teka-teki, sajak penghibur, berhitung, menyanyi dan menari, sajak tepuk tangan, sajak lompat tali, sajak lempat bola.</p>
<p>Permainan yang sarat dengan muatan imajinatif</p>	<p>Penampilan peran Permainan akting</p>	<p>Membuat plot dan karakter Membuat plot, kaakter, dan dialog</p>
<p>Permainan yang sarat dengan muatan fisik</p>	<p>Permainan tanpa alat main Permainan dengan alat main Membuat sesuatu Mengumpulkan sesuatu</p>	<p>Individu maupun grup (<i>High-power It, Low-power It, No It</i>) Tim, Individu, Grup. (bola, tali , batu, dan lain-lain)</p>

TUGAS

- CARI BENTUK **PERMAINAN TRADISIONAL** DI DAERAH ANDA YANG DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAI MATERI **PEMBELAJARAN PENJAS!**
 1. NAMA PERMAINAN & ASAL DAERAHNYA
 2. JELASKAN ATURAN MAINNYA
 3. ANALISISLAH GERAKAN DAN MANFAATNYA
 4. KUMPULKAN MINGGU DEPAN
 5. SELAMAT BEKERJA

Lanjutan

- 1. Carilah Bentuk-bentuk Permainan Modern yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran penjas!**
- 2. Identifikasilah kelebihan dan kelemahan dari permainan modern tsb!**
- 3. Bandingkanlah kelebihan dan kelemahan dari permainan modern tsb dengan kelebihan dan kelemahan dari permainan tradisional!**

Matur Nuwun

PEMBELAJARAN BERMAIN DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Oleh:

Fathan Nurcahyo, M. Or

FIK UNY

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

1. Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional (KURIKULUM PENJAS).
2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial (KURIKULUM PENJAS).

Skema Pembelajaran Pendidikan Jasmani

1. Pendahuluan: baris, berdoa, presensi, apersepsi, pemanasan.
2. Inti: Permainan dan olahraga, Aktivitas Pengembangan, uji diri/senam, Aktivitas Ritmik, Aktivitas Air (akuatik), Pendidikan Luar Kelas (*outdoor Education*).
3. Penutup: penenangan, baris, berdoa, bubar

Prinsip Kegiatan Bermain

1. Kesempatan fisik secara normal dan alami.
2. Permainan aktif dan tenang serta di dalam dan di luar ruangan.
3. Permainan yang bervariasi dengan durasi waktu berdasarkan lamanya minat mereka.
4. Ada kesempatan belajar serta mengambil manfaat dari pengalaman bermain mereka.
5. Pilihlah permainan yang sesuai dengan tingkat umur mereka.
6. Berikan pengawasan yang secukupnya
7. Berikan contoh yang baik
8. Berikan petunjuk yang jelas (demonstrasi)
9. Kesempatan untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas mereka.
10. Guru berjiwa muda dan menyenangkan untuk mendampingi, membimbing, dan menghadapi anak-anak selama kegiatan bermain diadakan.

Hal-hal Dasar dalam Merencanakan Permainan

1. Siapa? -- Bagaimana sifat/karakteristiknya, kebutuhan, hobi, dan kemampuan peserta?
2. Mengapa? -- Apa tujuan permainan itu?
3. Apa? -- Apa inti dari permainan itu? Bagaimana jenis permainan itu?
4. Di mana? -- Apakah tempatnya sesuai dengan sifat permainan itu? Di dalam atau di luar ruangan?
5. Kapan? -- Setiap minggu atau setiap bulan? Berapa lama?
6. Bagaimana? -- Bagaimana merencanakannya? Bagaimana aturan permainannya, caranya&perlengkapannya, dan materinya?

Tugas

- Buatlah rencana model/bentuk bermain (bebas) bagi anak sekolah dasar dengan mengacu pada 5 W + 1 H?
 1. What?
 2. Who?
 3. When?
 4. Where?
 5. Why?
 6. How?
 7. Tanpa atau dengan alatnya apa saja?

Pendekatan Pembelajaran Permainan

1. **Technical Game Approach**
2. **Tactical Game Approach**
3. **Teaching Games for Understanding (TGfU)**

(Tgs cari konsep2 pendekatan pembelajaran tsb) ->> **Dibahas Minggu depan)**

Sekian & Terima Kasih

PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN

Oleh:

Fathan Nurcahyo, M. Or

FIK UNY

Model Pendekatan Pembelajaran Bermain

- 1. Technical Game Approach (TeGA)*
- 2. Tactical Game Approach (TaGA)*
- 3. Teaching Games for Understanding (TGfU)*

TECHNICAL GAMES APPROACHES (TeGA)

Teknik: paduan atau kombinasi gerak yang dilaksanakan secara harmonis, efektif & efisiensi tinggi, energi sedikit dan aman.

- Unsur-unsur dan prosedur teknik
- *TeGA* adalah pendekatan yang digunakan pada pembelajaran dengan tujuan agar anak memiliki keterampilan teknik yang akan mendukung penampilannya.
- *TeGA* juga disebut metode pembelajaran tradisional/konvensional, di mana pelaksanaannya terdiri atas suatu rangkaian gerak yang membentuk teknik dan keterampilan yg harus dikuasai anak melalui pengulangan terus-menerus (drill).

- Terdiri atas 4 bagian; (1) penguasaan teknik dasar dari gerak sederhana menuju gerak kompleks, (2) penguasaan peraturan permainan, (3) aplikasi permainan yang sesungguhnya, (4) permainan dengan peraturan baku.
- Komponen pencapaian pembelajaran *TeGA*; informasi, dari sulit ke kompleks, dari lambat ke cepat, gerak diajarkan dari bagian-bagian dan dikombinasikan dengan bagian-bagian yang lain, koreksi baik individual maupun klasikal.

TACTICAL GAMES APPROACHES (TaGA)

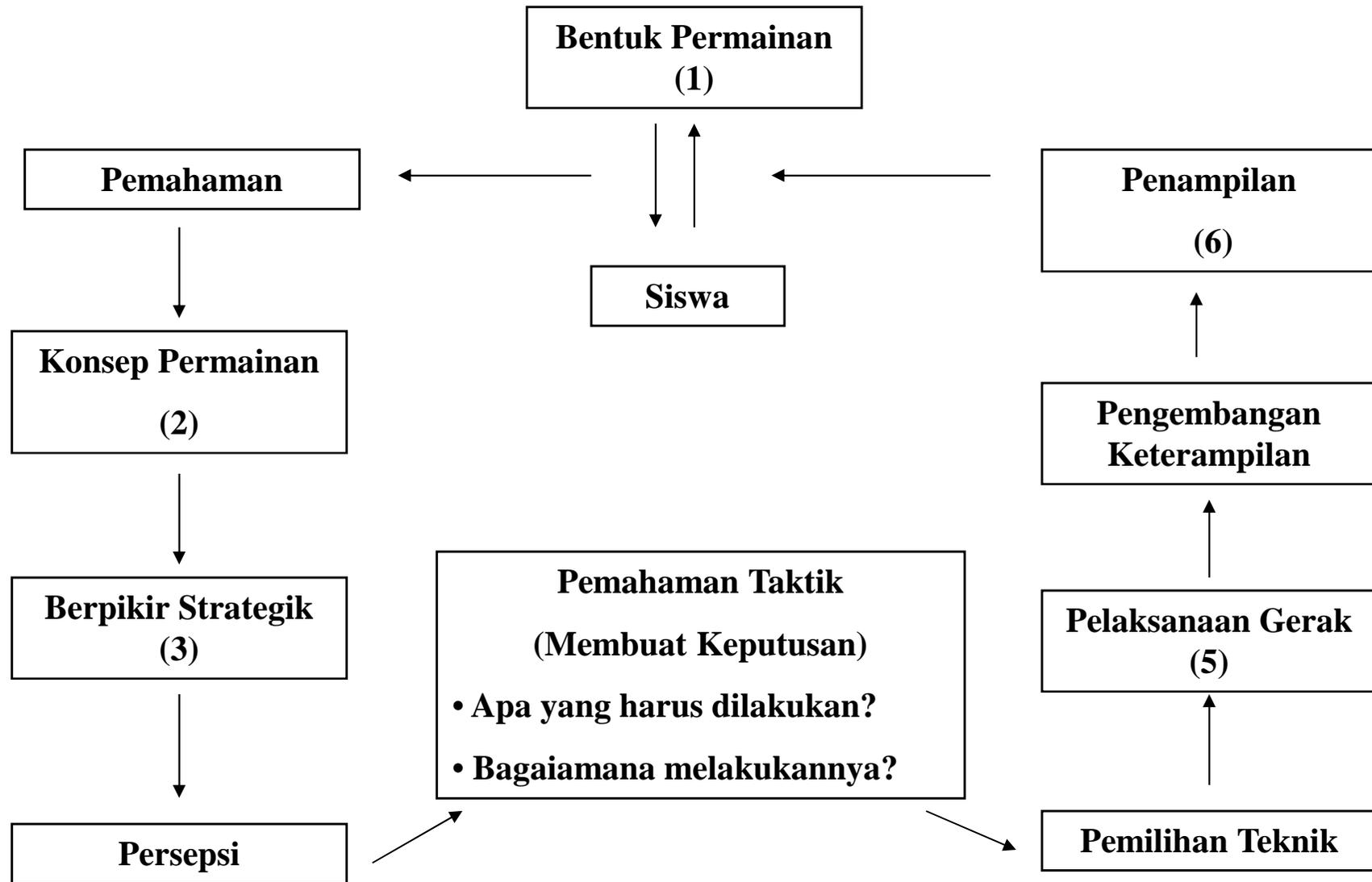
- Taktik adalah siasat dan aturan jangka pendek dari para pemain dan perlengkapan untuk mencapai hasil yang menyeluruh.
- Taktik adalah sebuah “penyesuaian terhadap perlawanan”: apa yang harus dilakukan pemain dalam merespon, dengan ofensif dan defensif, untuk menghadapi jalannya permainan yang terus berkembang.
- Strategi biasanya digunakan dalam militer.
- Strategi adalah siasat jangka panjang yang dilakukan untuk mencapai tujuan
- Strategi adalah seluruh rencana permainan termasuk didalamnya adalah taktik yang digunakan.

TACTICAL GAMES APPROACHES (TaGA)

- *TaGA* adalah pendekatan yang menggunakan masalah-masalah taktik sebagai pendekatan untuk mencapai tujuan.
- Thorpe & Bunker (1970-1980) mengembangkan *TaGA* dalam suatu model pembelajaran dengan nama “*Teaching Games for Understanding*” (TGfU)
- TGfU adalah pendekatan yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan.

Tujuan Pembelajaran Dengan *TaGA*

- Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui apresiasi anak terhadap permainan, sistem “*officiating*”.
- Memberikan pengalaman mengenai nilai-nilai moral, kemasyarakatan melalui permainan.
- Mengembangkan kesadaran anak didik untuk menjunjung tinggi kejujuran dalam melakukan permainan.
- Memberikan kesempatan pada anak didik untuk mengembangkan sendiri bentuk-bentuk permainan sesuai dengan nilai-nilai permainan.



MODEL PENDEKATAN TAKTIK (TGfU)

Komponen Pendekatan Taktik

1. Bentuk permainan harus disesuaikan dengan karakteristik anak dan tahap perkembangan anak.
2. Konseptualisasi nilai-nilai permainan.
3. Mengembangkan cara berpikir strategik.
4. Membuat keputusan dan cara melakukannya (pemahaman taktik).
5. Pelaksanaan gerak dengan menggunakan teknik-teknik terpilih.
6. Keterampilan bermain yang didukung oleh pemahaman taktik dan pelaksanaan gerak yang baik

- Inti dari pembelajaran dengan pendekatan taktik adalah penggunaan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.
- Modifikasi dilakukan pada peraturan permainan, lapangan, dan perlengkapan.
- *TaGA*; situasi permainan berhubungan dengan masalah-masalah taktik, menekankan pada pengembangan penalaran anak, memadukan keterampilan teknik dan pemahaman taktik, dan siswa dapat menghargai nilai-nilai keterampilan dalam konteks permainan.

Matur Nuwun

Upaya Pembentukan Karakter Melalui Aktivitas Bermain&Olahraga

Gedung Olahraga
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Oleh :
Fathan Nurcahyo
FIK UNY

OLAHRAGA ??? !!!

Uu No. 3 tahun 2005 (Sistem Keolahragaan Nasional/SKN)

- Olahraga Pendidikan
- Olahraga Prestasi
- Olahraga Rekreasi

Kesemuanya belum optimal !!!
Apa buktinya?

Apa saja tugas guru???



Karakter Manusia Menurut Motivasinya

- Tipe pertama yaitu : **achievement motivation**
Selalu berusaha mendapat prestasi yang terbaik. Mengurung di kamar untuk belajar dan belajar. Kurang peka pada lingkungan.
- Tipe kedua yaitu : **popularity motivation**
Selalu mengutamakan hubungan sosial, rela meninggalkan kepentingan pribadinya untuk urusan pertemanan, biasanya menghabiskan waktu berjam-jam demi membina hubungan sosial yang baik dengan rekan-rekannya.
- Tipe ketiga yaitu : **power motivation**
Cenderung bersifat pemimpin, selalu ingin lebih pandai, kuat, dan berkuasa dibandingkan orang lain.



Faktor Penentu Karakter Manusia

1. Menurut Cattell: sepertiga kepribadian dipengaruhi oleh faktor genetik dan dua pertiga dipengaruhi oleh faktor lingkungan.
2. Menurut E. Fromm: karakter manusia bisa mengalami perubahan. (Dia tidak sependapat dengan syair: Sesungguhnya pohon yang jelek, jelek pulalah sifatnya, walau ia tumbuh di taman surga)



Pengaruh lingkungan pada manusia:

- Anak dilahirkan melalui asal usul genetik yang baik, anak tersebut nantinya akan beradaptasi dengan lingkungan. Jika ia tinggal dalam lingkungan yang kurang mendukung, maka kemampuannya pun akan pudar.
- Apa yang terjadi pada anak menggambarkan apa yang akan terjadi pada kehidupan dewasanya (Elizabeth B. Hurlock)



Bermain, Olahraga dan Karakter Manusia

BERMAIN
&
OLAHRAGA



KARAKTER



OLAHRAGA DAN BERMAIN TERHADAP KARAKTER MANUSIA

BERMAIN DAN OLAHRAGA SECARA TIM

BERMAIN DAN OLAHRAGA SECARA INDIVIDU

- KARAKTER POSITIF

- KARAKTER NEGATIF

Karakter

- Bermain, olahraga, dan karakter

Menurut pendapat H. Djaali (2008: 48-49), karakter didefinisikan sebagai kecenderungan tingkah laku secara lahiriah dan batiniah. Karakter adalah hasil dari kegiatan yang sangat mendalam dan kekal yang nantinya akan membawa ke arah pertumbuhan sosial.

Karakter adalah nilai-nilai yang melandasi perilaku manusia berdasarkan norma agama, kebudayaan, hukum/konstitusi, adat istiadat, dan estetika.

Nilai-nilai Karakter dalam Bermain&Olahraga

Menurut pendapat Furqon Hidayatullah (2010: 22), nilai-nilai karakter:

1. Nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan.
2. Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri.
3. Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama.
4. Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan.
5. Nilai karakter dalam hubungannya dengan kebangsaan.



BUATLAH KESIMPULAN DARI PERKULIAHAN HARI INI !!!!!

1. Sport for all : Langkah awal yang strategis
2. Membangun kebesaran kembali Indonesia :
Bangunlah olahraganya

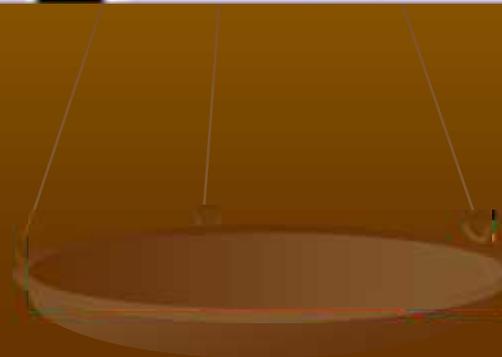


Mohon maaf,

Sekian

&

Terima kasih.



Tugas Presentasi Setelah MID Semester

Pembagian Kelompok

(Diatur Oleh Ketua Kelas Masing2) :

1. Tugas Kelompok I
 - >> Evolusi Teori Bermain
2. Tugas Kelompok II
 - >> Bermain terhadap Pendidikan serta Perkembangan Afektif dan Kognitif anak
3. Tugas Kelompok III
 - >> Bermain terhadap perkembangan fisik dan Psikomotor Anak
4. Tugas Kelompok IV
 - >> Bermain Sebagai Aktifitas Fisik&Terapi Psikis Bagi Anak
5. Tugas Kelompok V
 - >> Bermain Bagi Perkembangan Jiwa, Sosial dan Karakter Anak
6. Tugas Kelompok VI
 - >> Pendekatan Pembelajaran Bermain

Membuat *Makalah & Power Point*

Aturannya:

1. Jumlah halaman 10-15 (20-30 menit presentasi, dilanjutkan tanya jawab)
2. Terdiri dari tiga bab (pendahuluan, inti, dan penutup/kesimpulan)
3. Dipresentasikan berkelompok
4. Setiap penanya dicatat nama & pertanyaannya di belakang makalah
5. Ujian UAS diambilkan dari materi presentasi/makalah dari masing-masing kelompok

**SEKIAN
&
TERIMA KASIH**