

NARASI LAPORAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

**SOSIALISASI MODEL PEMBELAJARAN TARGET GAMES
DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SMP SE- KAB.SLEMAN**

Surat Penugasan Dekan FIK No:1355a/UN 34.16/KP/2012



**Disusun Oleh:
Ahmad Rithaudin, M.Or**

**JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Sebagai wujud penyempurnaan kurikulum, maka Fakultas Ilmu Keolahragaan khususnya pada prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi meluncurkan revisi atau perubahan kurikulum menjadi kurikulum tahun 2009 (sebelumnya kurikulum tahun 2002). Kompensasi dari perubahan kurikulum tersebut adalah adanya perubahan struktur kurikulum didalamnya. Demikian juga dengan faktor yang melatarbelakangi struktur kurikulum tersebut yaitu model kurikulum penjas berbasis pembelajaran pendekatan taktik dengan istilah *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

TgfU merupakan sebuah model kurikulum dimana model ini membentuk sebuah struktur pengelompokan materi ajar kedalam empat model aktivitas yaitu: Invasion Games (Permainan Invasi/teritorial), Net Games (Permainan Net), Striking and Fielding Games (Permainan dengan konsep melempar tangkap dan memukul pada area tertentu) dan Target Games (Permainan Target). Salah satu bentuk dari empat permainan tersebut adalah Target Games atau permainan Target.

Permainan Target merupakan permainan di mana seorang pemain mencetak angka dengan cara melempar, menendang atau memukul bola pada sebuah sasaran. Prinsip dalam permainan target adalah mencoba melakukan lemparan/pukulan sesedikit mungkin untuk mencapai tujuan permainan. Mata kuliah ini bertujuan memberikan pembekalan kompetensi pendekatan teknik dan taktik yang terkait dengan permainan target (golf, billiard, snooker, pool, woodball, kelereng, dan sebagainya). Kegiatan perkuliahan melalui praktik lebih menekankan pada pemahaman pendekatan taktis dalam permainan target, seperti: pengambilan posisi, memukul, arah dan laju target, dan reposisi. Penilaian didasarkan pada proses perkuliahan dan ujian praktik (kurikulum 2009).

Sebagai sebuah model kurikulum baru yang notabene masih terbatas untuk dikuasai dan diaplikasikan oleh stakeholder, maka perlu dilakukan sosialisasi. Sosialisasi ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan penelitian dan pengabdian sejenis. Adapun penelitian yang telah dilakukan yaitu penggalan tanggapan dari para guru SMA di DIY tentang kurikulum prodi PJKR, serta program sosialisasi model pembelajaran penjas dengan basis TGfU. Sehingga dalam program pengabdian pada masyarakat ini maka tim pengabdian akan mencoba menyampaikan model pembelajaran permainan target/target games di SMP se-Kabupaten Sleman, DIY.

B. Landasan Teori

1. Pembelajaran Target Games dalam Kerangka Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Understanding*)

Menurut Stephen A Mitchell, Judit L . Oslin & Linda L. Griiffin, (2003:7-8), Yoyo Bahagia & Adang Suherman, (2000:24-31) *TGfU* memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 bentuk kelompok permainan yaitu, Target Games, Net Games, Striking/Fielding games dan Invasion Games. Adapun penjelasan untuk Target games adalah sebagai berikut.

Target games (Permainan Target) adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sebuah sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan/perlakuan menuju sasaran semakin baik. Permainan ini sangat mengandalkan akurasi dan konsentrasasi yang tinggi. Permainan yang termasuk dalam *target games* antara lain adalah Golf, Woodball, Bowling, Snooker.

Prinsip dan tujuan dari empat kategori permainan dalam *TGfU* dapat dilihat dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. kategori Permainan TGfU

Figure 1: Suggested progressive principles underlining the tactical play within the four games categories.

GAME CATEGORIES					
TARGET	NET/WALL	STRIKING/FIELDING		TERRITORY/INVASION	
		Batting	Fielding	With object	Without object
1. AIM to target	1. CONSISTENTLY return the object	1. SCORE RUNS	STOP SCORING RUNS	1. SCORE	STOP SCORING
2. PLACEMENT in relation to target and other obstacles	2. PLACEMENT of object and POSITIONING based on placement	2. ACCURACY AND DISTANCE OF BALL HIT	MAKE HITTING THE BALL DIFFICULT	2. INVADE	STOP INVADING
3. SPIN and/or TURN	3. SPIN and POWER	3. AVOID GETTING OUT	GET BATTER OUT	3. KEEP POSSESSION	GET POSSESSION

Dari penjelasan dan gambar diatas dapat dilihat bahwa target games memiliki karakteristik yang berbeda dengan tipe permainan yang lain. Karakteristik tersebut memiliki kecenderungan yang relatif sederhana dari segi keterampilan yang diajarkan.

C. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari paparan dalam analisis situasi diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang memungkinkan untuk dirumuskan sebagai sebuah rumusan masalah dalam program pengabdian pada masyarakat ini. Adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Adanya perubahan kurikulum di FIK khususnya Prodi PJKR dari model 2002 menjadi 2009 adanya perubahan struktur kurikulum juga.
2. Perubahan perlu untuk disosialisasikan kepada stakeholder, tidak hanya kepada mahasiswa baru.
3. Belum memasyarakatnya model pembelajaran TGFU di kalangan stakeholder.
4. Olahraga woodball sebagai salah satu model permainan target belum memasyarakat.
5. Belum pernah dilakukannya sosialisai model pembelajaran target games dalam pembelajaran penjas di SMP se-kab.Sleman.

Dari identifikasi masalah diatas yang telah dipilih maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

"Bagaimanakah bentuk sosialisasi model pembelajaran target games dalam pembelajaran penjas di SMP se-kab.Sleman?"

D. Manfaat Kegiatan

Jika kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan kegiatan diatas, maka kegiatan pengabdian ini akan sangat bermanfaat bagi perngembangan model pembelajaran target games dalam pembelajaran penjas, yang dalam kegiatan PPM ini menggunakan permainan woodball sebagai salah satu modelnya. Diharapkan para guru dan siswa yang mendapatkan materi sosialisasi ini mendapatkan keterampilan dan pengetahuan serta upaya untuk mengembangkan model permainan ini sesuai dengan prinsip permainannya baik dalam kegiatan pembelajaran ataupun dalam pengembangan prestasi melalui ekstrakurikuler.

BAB II

METODE KEGIATAN PPM

A. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam program pengabdian ini adalah pelajar, dan Pembina/guru mata pelajaran Penjas Orkes Tingkat SMP di wilayah Kab.Sleman dengan mengambil pusat kegiatan yaitu di wilayah Sleman Timur yang meliputi Kecamatan Depok, Kalasan, Berbah dan Prambanan.. Dari kegiatan ini diharapkan terselenggara dengan partisipasi yang baik dari guru Penjas adalah 40 orang.

B. Metode Pendekatan PPM

Konsep pemecahan masalah dari kegiatan ini adalah melaksanakan kegiatan sosialisasi dengan bentuk memberikan gambaran secara teoritis dan praktis secara langsung kepada para guru dan siswa, sehingga mereka mempunyai pengalaman secara langsung dan diharapkan dapat mengembangkannya secara mandiri dalam wadah pembelajaran di kelas ataupun pengembangan diri melalui kegiatan ekstrakurikuler.

C. Langkah-langkah Kegiatan PPM

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat terdiri atas tiga langkah utama. Ketiga langkah tersebut adalah, pra kegiatan, saat kegiatan dan pasca kegiatan. Adapun untuk perincian tiap-tiap langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pra kegiatan.

Pra kegiatan merupakan tahapan perencanaan dari kegiatan PPM ini. Disebabkan karena kegiatan PPM ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan sebelumnya, maka langkah pertama adalah mencoba mengevaluasi program terdahulu, dilihat kelebihan dan kekurangannya dan dianalisis langkah untuk kemajuannya. Setelah itu kemudian dirumuskan sebuah program untuk pelaksanaan PPM dan disusun proposal. Setelah proposal disusun langkah selanjutnya adalah dengan menyiapkan untuk pelaksanaan seminar proposal dan menghubungi pihak terkait yang menjadi sasaran kegiatan PPM.

2. Saat kegiatan

Pelaksanaan merupakan tahapan utama dari kegiatan PPM ini. Akan tetapi sebelum kegiatan dilaksanakan yaitu pada tanggal 2 Juli 2012 tim berkoordinasi terlebih dahulu untuk mematangkan program secara teknis yang meliputi, penyiapan materi dan pembicara, konfirmasi dengan pihak Fakultas dan BP PPM dan mahasiswa untuk membantu kelancaran program. Setelah itu kegiatan dilaksanakan sesuai dengan agenda yang telah disusun.

3. Pasca kegiatan

Pasca kegiatan merupakan kegiatan akhir dari rangkaian kegiatan PPM ini, adapun kegiatan tersebut diantaranya, merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan

bersama dengan anggota tim, menyusun laporan dan menyiapkan bahan untuk diseminarkan dalam seminar hasil kegiatan PPM.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam setiap kegiatan yang telah direncanakan dan dilaksanakan pasti ada suatu hal yang dirasa menjadi kelebihan dan kekurangan, termasuk dalam kegiatan PPM ini, adapun kelebihan atau faktor pendukung dan penghambat kelancaran kegiatan ini adalah sebagai berikut: faktor pendukung, faktor pendukung dari kegiatan ini adalah keterbukaan dari forum Musyawarah para Kepala Sekolah di Wilayah Sleman Timur untuk mendapatkan informasi baru dari Stakeholder sekolah salah satu diantaranya adalah Fakultas Ilmu Keolahragaan. Serta para guru yang tergabung dalam kegiatan MGMP Mata Pelajaran Penjas yang menghendaki untuk mendapatkan tambahan wawasan dengan kegiatan ini. Sedangkan yang menjadi faktor penghambat adalah, karena kegiatan dilaksanakan dalam hari kerja, jumlah peserta tidak dapat mencapai target yang telah ditentukan.

BAB III
HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM
DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

PPM ini dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada tanggal 2 Juli 2012. Adapun bentuk kegiatan ini adalah sosialisasi, pelatihan dan kemudian dilaksanakan pertandingan simulasi model permainan target dengan mengambil salah satu model yaitu permainan Woodball. Dalam pelaksanaan kegiatan PPM tersebut dapat diidentifikasi peserta yang mengikuti program, adapun data dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel. 1. Identifikasi jumlah peserta dalam PPM.

No	Personel	Sebagai	Jumlah
1	Guru Penjas dari Kec. Depok	Peserta	9 orang
2	Guru Penjas dari Kec. Kalasan	Peserta	7 orang
3	Guru Penjas dari Kec. Berbah	Peserta	4 orang
4	Guru Penjas dari Kec. Prambanan	Peserta	8 orang
5	Mahasiswa Pembantu	Pembantu	3 orang
6	Tim Pengabdi	Pemandu	4 orang
	Jumlah		35 orang

Berikut ini, akan disampaikan susunan acara dalam kegiatan Sosialisasi Model Pembelajaran Target Games bagi guru Penjas di Wilayah Sleman (timur) yang diselenggarakan pada tanggal 2 Juli 2012.

Tabel 2. Jadwal kegiatan PPM

Hari/tanggal	Waktu	Acara	Penyaji
Senin, 2 Juli 2012	07.30 – 08.00	Pendaftaran/ registrasi	Tim Pengabdi
	08.00 – 08.10	Pembukaan Ketua Forum MKKS Sleman Timur	
	08.10 – 09.30	Penyampaian materi pelatihan oleh Tim dan Diskusi	
	09.30 – 11.30	Pelaksanaan Pelatihan Model Pembelajaran dengan praktik	
	11.30 – 12.00	Refleksi dan Penutup	

B. Pembahasan

Dari program yang telah dilaksanakan, hasil yang dapat diraih yaitu, bertambahnya pengetahuan serta keterampilan para peserta sosialisai dalam hal permainan target yang merupakan dsalah satu model materi dalam cakupan model pembelajaran Pendekatan Taktik atau Teanging Games For Understanding (TGfU). Dari hasil evaluasi dan refleksi, muncul gagasan untuk bisa mengembangkan kegiatan ini yaitu dengan berusaha untuk memodifikasi berbagai bentuk model permainan yang bisa gali dalam bentuk permainan target sehingga dapat memperkaya materi pembelajaran yang disampaikan kepada para siswa di lingkungan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Sleman.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan, maka dapat disimpulkan:

1. Upaya untuk menyebarluaskan informasi tentang model-model pembelajaran Penjas terkini perlu adanya dukungan dari pihak terkait, selain dari pihak guru secara langsung yang tergabung dalam kegiatan MGMP Mata pelajaran Penjas, selain itu juga dari para pimpinan masing-masing sekolah yang diwadahi dalam forum MKKS (Kepala Sekolah).
2. Model Pembelajaran Penjas Pendekatan Taktik (TGfU) masih dirasa kurang dikembangkan karena minimnya sosialisasi, sehingga setelah program sosialisasi ini diharapkan para guru penjas mampu mengembangkan model tersebut sebagai bahan untuk memperkaya pembelajaran yang dilaksanakan.
3. Dengan mengenal berbagai macam model permainan target, diharapkan juga para guru penjas dapat mengakomodir permainan tersebut selain dalam kegiatan pembelajaran penjas, bila dimungkinkan dalam materi pengembangan ekstrakurikuler juga.

B. Saran

Dengan lebih banyak mengenal berbagai macam model pembelajaran Penjas terutama materi permainan target diharapkan ibu/bapak guru tidak hanya berhenti sampai disini saja, akan tetapi diharapkan mampu melanjutkan untuk mengembangkan dalam situasi pembelajaran yang nyata.