

Tinjauan Mata Kuliah

Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik

Mata Kuliah Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik merupakan penggabungan dari dua materi pokok besar yaitu Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik. Kedua materi pokok ini sebenarnya tidak memiliki hubungan yang identik, karena masing-masing mengandung bahan kajian yang jauh berbeda, jika tidak bisa dikatakan bertentangan. Namun demikian, keduanya dipandang penting mengingat sama-sama merupakan kajian baru dalam khasanah kurikulum Penjas, setelah sekian lama terpendam dan tidak pernah dimunculkan dalam kurikulum Penjas sejak beberapa dekade lalu. Jangan heran jika guru-guru penjas generasi sekarang banyak yang tidak mengenal kedua materi tersebut secara komprehensif.

Permainan Anak mengkaji berbagai jenis permainan sederhana (*simple games* atau *low organized games*), yang umumnya sering dimainkan oleh anak-anak dalam waktu luang, sehingga ke dalamnya dapat dimasukkan permainan tanpa alat dan permainan dengan alat, bahkan termasuk pula permainan tradisional. Sedangkan Aktivitas Ritmik mengandung makna yang lebih luas dari tari atau dansa, karena memasukkan berbagai gerak dan bunyi yang ditampilkan secara berirama dan teratur, sehingga menimbulkan efek ritmis dan estetis. Materi dari aktivitas ritmik ini sangat melimpah, karena aktivitas gerak apapun, ketika dibungkus dengan pola irama tertentu, termasuk ke dalam ruang lingkup aktivitas ritmik ini. Oleh karena itu amatlah gegabah, jika ada yang menganggap bahwa aktivitas ritmik ini sama dengan senam ritmik, atau dibatasi hanya kepada senam kesegaran jasmani yang diringi musik.

Setelah mempelajari modul ini, Anda akan memahami hubungan antara kedua materi yang digabung menjadi satu mata kuliah ini. Hubungannya tidak terlepas dari esensi pendidikan jasmani yang mementingkan aspek pengembangan kemampuan koordinasi motorik dan aspek pengembangan kebugaran jasmani. Lalu tidak hanya sampai di situ, kedua materi inipun menampilkan nuansa yang lain dari sekedar aktivitas olahraga, yaitu adanya unsur bermain (*play*), permainan (*games*), irama (*rhythm*), yang ketiganya mengarah pada rasa senang, riang, dan gembira. Inilah unsur yang terpenting dari semua aktivitas tersebut, yaitu menyenangkan dan bermanfaat.

Apa manfaat dari aktivitas permainan dan aktivitas ritmik? Secara detil penjelasannya akan diperoleh dalam masing-masing modul. Di sini hanya akan dijelaskan secara singkat bahwa manfaat dari permainan anak dan aktivitas ritmik merupakan manfaat yang memadukan berbagai dimensi fisik, mental, emosional, serta sosial. Dalam dimensi fisik akan diperoleh pengembangan koordinasi gerak, penguasaan keterampilan gerak, serta peningkatan kebugaran jasmani. Dalam dimensi mental akan terjadi pengembangan penalaran dan daya kritis terhadap kondisi lingkungan, sehingga membantu anak dalam penguasaan pengambilan keputusan. Lalu dalam dimensi emosional, anak akan dikondisikan pada situasi yang menyenangkan dan 'merasa diterima', sehingga sangat positif terhadap pengembangan *self concept* dan *self esteem* anak. Dan dalam dimensi sosial, anak terkembangkan kemampuan empati dan toleransinya sebagai akibat dari interaksi yang penuh antara dirinya dengan anak yang lain.

Dengan demikian, setelah mempelajari modul ini, Anda akan:

1. Memahami pengertian dan ruang lingkup permainan, jenis-jenisnya, manfaat, serta kategori permainan.
2. Menguasai dan dapat mengajarkan berbagai jenis permainan anak dan permainan tradisional, dari yang bersifat sederhana sampai yang agak kompleks, disertai pemahaman terhadap prinsip pemilihan permainannya.
3. Memahami pengertian aktivitas ritmik dan tarian, ruang lingkup dari aktivitas ritmik, serta jenis-jenis gerak yang cocok untuk dimasukkan ke dalam aktivitas tersebut.
4. Menguasai dan dapat mengajarkan berbagai gerak aktivitas ritmik, dari yang paling sederhana seperti tepukan dan gerak di tempat sampai gerak dan irama tari populer seperti walsa dan cha cha cha, atau sekaligus senam irama.

Karena terdiri dari dua bagian besar materi pokok (yaitu permainan anak dan aktivitas ritmik), mata kuliah ini akan didukung oleh 9 (sembilan) modul dengan susunan sebagai berikut:

Modul 1: Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik,

Modul 2: Permainan Anak Tanpa Alat,

Modul 3: Permainan Anak Dengan Alat,

Modul 4: Permainan Tradisional 1

Modul 5: Permainan Anak Tradisional 2

Modul 6: Aktivitas Ritmik dan Dansa

Modul 7: Merangkai Pola Langkah Menjadi Tarian

Modul 8: Tarian Irama Cha cha,

Modul 9: Senam Irama.

Dengan pembagian modul seperti di atas, cukup jelas pengelompokkan dari modul-modul tersebut. Modul 1 merupakan pengantar kepada kedua materi pokok yang ada, yang secara seimbang mengungkap dan menjelaskan tentang pengertian, ruang lingkup, jenis, serta manfaat dari Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik. Sedangkan Modul 2 sampai dengan modul 5 merupakan materi pokok dari aktivitas pembelajaran Permainan Anak, dan modul 6 sampai dengan modul 9 merupakan ruang lingkup dari Aktivitas Ritmik.

Agar dapat menguasai materi pokok dari ke sembilan modul ini, Anda tentunya dianjurkan tekun memahami semua konsep penting dari semua modul yang tersedia. Karena itu, sisihkan waktu Anda minimal sekitar 2,5 jam dalam seminggu untuk mengurai berbagai pengertian dan atau aturan serta tata urutan dari setiap kegiatan. Kemudian, luangkan waktu untuk berkumpul bersama peserta didik lain untuk mendiskusikan berbagai konsep yang ada untuk disimpulkan interpretasi yang paling memungkinkan. Jangan lupa, bahwa Anda pun memiliki tutor, yang semestinya dapat membantu kesulitan belajar Anda.

Karena kedua materi pokok ini merupakan materi praktek juga, cobalah praktekkan semua uraian tentang permainan dan aktivitas ritmik ini di lapangan. Anda tidak cukup hanya membayangkan atau berimajinasi saja dalam mencoba menguasai semua jenis permainan atau aktivitas ritmik tersebut. Kalau perlu, kumpulkan anak tetangga,

lalu ajak mereka memainkan beberapa permainan di halaman rumah. Atau, kalau Anda sudah bertugas di sekolah sebagai guru, tidak ada salahnya Anda praktekkan materi dari modul-modul ini kepada anak-anak didik Anda. Beranikan juga untuk mencobakan variasi dari permainan yang sedang dimainkan, baik sesuai petunjuk yang ada dalam modul, maupun yang secara spontan Anda temukan sesuai daya kreativitas Anda sendiri.

Khusus untuk materi aktivitas ritmik, Anda disarankan juga untuk mencari bahan pendukung lain, yaitu buku-buku tentang nyanyian (lagu-lagu nasional atau lagu-lagu daerah) serta kaset-kaset yang diperkirakan sesuai dengan jenis aktivitas ritmik yang dipelajari. Kaset lagu-lagu mars, kaset berirama waltz dan irama cha cha, dapat dengan mudah dibeli di toko kaset. Stel dan mainkan kaset tersebut, dan cobalah mengenali perbedaan irama di antara jenis-jenis irama yang ada. Akan baik hasilnya jika Anda sudah menguasai semua jenis irama tersebut sambil praktek, sebelum Anda mengajarkannya pada anak didik Anda.

Selamat mencoba, dan semoga sukses.