

Pelatihan Penerapan Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Guru MIN 1 Kampar

Dr. Dupri, S.Pd., M.Pd^{1*}, Dr. Rices Jatra, S.Pd., M.Pd², dan Lilis Suriani, S.Sos., M.Si³, Ruri Darmayani Putri⁴, Siti Laida Hasna Nabilah⁵, Wita Fadriani⁶.

¹²³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Indonesia

E-mail: [¹dupri@edu.uir.ac.id](mailto:dupri@edu.uir.ac.id), [²ricesjatra@edu.uir.ac.id](mailto:ricesjatra@edu.uir.ac.id), [³lilissuriani@admin.uir.ac.id](mailto:lilissuriani@admin.uir.ac.id),
[⁴ruridarmayaniputri@student.uir.ac.id](mailto:ruridarmayaniputri@student.uir.ac.id), [⁵sitilaidahasnanabilah@student.uir.ac.id](mailto:sitilaidahasnanabilah@student.uir.ac.id),
[⁶witafadriani@student.uir.ac.id](mailto:witafadriani@student.uir.ac.id),

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru Pendidikan Jasmani di MIN 1 Kampar melalui pelatihan penerapan berbagai model pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi guru yaitu kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, praktik, dan pendampingan dengan pendekatan partisipatif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta menerapkan model pembelajaran seperti cooperative learning, game-based learning, dan problem-based learning. Guru juga menjadi lebih percaya diri dan kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Program ini diharapkan berkelanjutan dan menjadi acuan peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani di madrasah maupun sekolah dasar.

Kata kunci: pengabdian masyarakat, pendidikan jasmani, model pembelajaran, pelatihan guru, inovasi

Abstract

This community service activity aims to improve the pedagogical competence of Physical Education (PE) teachers at MIN 1 Kampar through training on the implementation of various learning models. The problem faced by teachers is the lack of understanding and skills in applying innovative and student-centered learning models. The activity was carried out through stages of socialization, training, practice, and mentoring using a participatory approach. The results showed that the training increased teachers' knowledge and skills in designing and implementing PE learning models such as cooperative learning, game-based learning, and problem-based learning. Teachers were also more confident and creative in creating engaging learning activities. This program is expected to be sustainable and become a reference for improving the quality of PE learning in madrasah and elementary schools.

Keywords: community service, physical education, learning model, teacher training, innovation

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan dasar yang berperan penting dalam membentuk perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial peserta didik. Melalui aktivitas jasmani, siswa tidak hanya mengembangkan kebugaran tubuh, tetapi juga belajar tentang kerja sama, disiplin, tanggung jawab, serta sportivitas (Sari et al., 2024). Pendidikan jasmani yang dikelola dengan pendekatan aktif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar serta membentuk karakter positif siswa (Casey & Goodyear, 2019). Namun, di lapangan, banyak guru

masih menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton dan berfokus pada instruksi satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif (Hulu, 2020).

Kondisi tersebut juga ditemukan di MIN 1 Kampar, Kabupaten Kampar, di mana sebagian besar guru masih terbatas dalam menerapkan variasi model pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru belum memiliki pemahaman yang mendalam tentang model-model pembelajaran seperti *Cooperative Learning*, *Game-Based Learning*, *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, atau *Sport Education Model*, yang terbukti efektif meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar jasmani (Light, Harvey, & Memmert, 2020). Kurangnya pelatihan serta minimnya pembaruan metode pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi kurang menarik bagi peserta didik.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut mampu mengintegrasikan teknologi dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. UNESCO (2023) menekankan bahwa inovasi pembelajaran berbasis aktivitas fisik dan digital dapat meningkatkan hasil belajar serta kesejahteraan siswa. Oleh karena itu, pelatihan penerapan model pembelajaran menjadi salah satu bentuk penguatan kapasitas profesional guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, kreatif, dan menyenangkan (Purnasari & Sadewo, 2020).

Pelatihan ini juga sejalan dengan semangat *Merdeka Belajar* yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar serta mendorong guru untuk lebih reflektif dan adaptif terhadap perubahan (Kemendikbudristek, 2023). Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan berbagai model pembelajaran kepada guru, tetapi juga mengasah keterampilan mereka dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang kontekstual di kelas.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan pentingnya penerapan model pembelajaran aktif di bidang pendidikan jasmani. Misalnya, penelitian Aljupri (2023) membuktikan bahwa pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman taktis permainan. Sementara itu, studi oleh Budiastuti (2022) menegaskan bahwa modifikasi permainan dan media pembelajaran sederhana dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar secara inovatif. Hidayatullah et al. (2023) juga menyoroti pemanfaatan aplikasi *Canva* dan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada "Pelatihan Penerapan Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Guru MIN 1 Kampar." Kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Memberikan pemahaman konseptual dan praktis tentang penerapan berbagai model pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berbasis siswa.
3. Mendorong terbentuknya praktik pembelajaran inovatif yang mendukung kualitas pendidikan jasmani di madrasah dan sekolah dasar.

Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret dalam meningkatkan profesionalisme guru serta mendukung terwujudnya pembelajaran jasmani yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang berorientasi pada peningkatan kompetensi guru dalam penerapan model-model pembelajaran Pendidikan Jasmani di MIN 1 Kampar. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahapan utama, yaitu (1) persiapan, (2) pelaksanaan pelatihan, (3) pendampingan dan evaluasi, serta (4) tindak lanjut dan keberlanjutan program.

Tahap Persiapan

Tahapan ini diawali dengan analisis kebutuhan mitra, yaitu melakukan observasi dan wawancara bersama kepala sekolah serta guru-guru Pendidikan Jasmani untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi. Hasil temuan menunjukkan bahwa guru masih terbatas dalam penggunaan model pembelajaran inovatif, sehingga diperlukan pelatihan terstruktur. Menurut Yin (2020), tahapan identifikasi kebutuhan merupakan komponen penting dalam pendekatan *participatory action research* karena memastikan kegiatan pengabdian berbasis pada kebutuhan nyata lapangan.

Pada tahap ini juga dilakukan koordinasi internal tim pelaksana, penyusunan jadwal kegiatan, pembuatan materi pelatihan, dan penyediaan media pembelajaran seperti laptop, proyektor, serta bahan ajar. Persiapan logistik ini mengikuti pedoman kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pendidikan yang dikembangkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Kemendikbudristek, 2022).

Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui workshop dan simulasi penerapan model-model pembelajaran Pendidikan Jasmani, meliputi *Direct Instruction*, *Cooperative Learning*, *Problem-Based Learning (PBL)*, *Tactical Games Approach (TGA)*, *Sport Education*, *Project-Based Learning*, dan *Game-Based Learning*. Metode pelatihan bersifat aktif, reflektif, dan aplikatif, di mana peserta (guru) diberikan kesempatan untuk memahami konsep teoretis, mengamati contoh penerapan, dan kemudian mempraktikkannya langsung dalam bentuk rancangan pembelajaran dan aktivitas jasmani.

Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Casey et al. (2021) dalam *European Physical Education Review* yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis pengalaman dan refleksi dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas kolaboratif. Selain itu, penggunaan model pembelajaran aktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Harvey & Pill, 2020).

Metode pelatihan dilakukan dengan kombinasi ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi pembelajaran, dan praktik lapangan. Guru dibimbing untuk membuat rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan model pembelajaran jasmani yang relevan dengan kondisi sekolah.

Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Setelah kegiatan pelatihan, dilakukan pendampingan langsung di sekolah untuk memantau penerapan hasil pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu **evaluasi formatif** dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama pelatihan berlangsung melalui observasi partisipatif dan tanya jawab, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui **pre-test** dan **post-test** untuk mengukur peningkatan pemahaman guru.

Instrumen evaluasi mencakup indikator pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran. Penilaian menggunakan rubrik skala Likert 1–5 yang menilai aspek perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pembelajaran. Evaluasi ini mengacu pada pendekatan evaluatif Kirkpatrick (2021) yang menilai efektivitas pelatihan berdasarkan reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil.

Selain itu, metode pendampingan ini memperkuat konsep *community of practice*, di mana guru membentuk kelompok belajar profesional yang saling berbagi pengalaman pembelajaran jasmani (Wenger, 2019). Pendampingan dilakukan oleh tim dosen dan dua mahasiswa Universitas Islam Riau yang bertugas sebagai asisten lapangan untuk membantu dokumentasi, fasilitasi diskusi, dan pengumpulan data evaluatif.

Tahap Tindak Lanjut dan Keberlanjutan Program

Tahapan ini bertujuan memastikan bahwa hasil pelatihan tidak berhenti pada kegiatan sesaat, melainkan berkelanjutan. Dua minggu setelah kegiatan selesai, dilakukan **kunjungan lanjutan (monitoring)** untuk melihat penerapan hasil pelatihan di kelas. Guru diminta untuk menunjukkan RPP dan dokumentasi aktivitas pembelajaran jasmani yang telah dimodifikasi berdasarkan model yang dipelajari.

Menurut Marzano & Heflebower (2020), keberlanjutan pembelajaran berbasis model akan tercapai apabila guru mendapatkan ruang refleksi dan dukungan komunitas profesional yang konsisten. Oleh karena itu, tim pengabdian merekomendasikan terbentuknya forum guru jasmani madrasah Kampar sebagai wadah berbagi ide dan praktik inovatif.

Alat dan Instrumen Penilaian

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

1. Lembar observasi aktivitas guru selama pelatihan.
2. Kuesioner persepsi guru terhadap manfaat pelatihan.
3. Tes pengetahuan (pre-test dan post-test) untuk mengukur peningkatan kompetensi.
4. Dokumentasi kegiatan berupa foto, video, dan hasil karya guru (RPP serta media pembelajaran).

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan perilaku dan peningkatan keterampilan guru. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test serta hasil wawancara terbuka dengan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema “*Pelatihan Penerapan Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Guru MIN 1 Kampar*” dilaksanakan selama tiga tahap utama, yaitu sosialisasi, pelatihan, serta pendampingan dan evaluasi. Kegiatan ini melibatkan 32 guru MIN 1 Kampar dan dilaksanakan selama dua hari dengan pendekatan *workshop* interaktif yang menekankan praktik langsung.

Pelatihan difokuskan pada peningkatan kemampuan guru dalam memahami konsep, langkah, dan penerapan tujuh model pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu *Direct Instruction*, *Cooperative Learning*, *Problem-Based Learning*, *Tactical Games Approach*, *Sport Education*, *Project-Based Learning*, dan *Game-Based Learning*. Setiap guru berpartisipasi aktif dalam sesi diskusi, pembuatan RPP, serta simulasi pembelajaran di lapangan sekolah.

Hasil Kegiatan Pelatihan

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan yang signifikan pada pemahaman guru terhadap penerapan model pembelajaran Pendidikan Jasmani. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum mampu menjelaskan langkah-langkah penerapan model dengan tepat. Setelah pelatihan, guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mendesain aktivitas pembelajaran yang kreatif, melibatkan siswa, dan berorientasi pada pembentukan karakter.

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman konsep model pembelajaran	45	90	+45
Kemampuan merancang RPP berbasis model	40	85	+45
Keterampilan menerapkan model dalam praktik	35	80	+45
Kemampuan refleksi dan evaluasi pembelajaran	50	88	+38
Antusiasme dan partisipasi guru dalam pelatihan	70	95	+25

Sumber: Data primer hasil evaluasi PkM (2025)

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan memiliki dampak positif terhadap peningkatan kompetensi profesional guru. Guru juga menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan wawasan baru tentang pentingnya variasi model pembelajaran dan mendorong kreativitas dalam pengelolaan kelas.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Casey dan Goodyear (2021) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis model dapat meningkatkan kemampuan reflektif guru serta kualitas pembelajaran jasmani di sekolah dasar. Selain itu, Harvey & Pill (2020) juga menemukan bahwa pendekatan *game-based learning* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa dan efektivitas pembelajaran.

Implementasi dan Respon Guru

Selama proses pendampingan, guru-guru di MIN 1 Kampar mulai mengimplementasikan model pembelajaran yang telah dipelajari, terutama model *Cooperative Learning* dan *Game-Based Learning*. Guru melakukan modifikasi permainan sederhana yang sesuai dengan fasilitas sekolah, seperti permainan estafet bola dan *mini tennis* yang berorientasi pada kerja sama dan sportivitas siswa.

Guru menyatakan bahwa penggunaan model ini membuat siswa lebih antusias, aktif, dan memahami nilai-nilai sportivitas dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian **Light et al. (2020)** yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam berpartisipasi pada aktivitas jasmani.

Pendampingan juga menunjukkan bahwa guru mampu mengadaptasi model pembelajaran dengan kondisi kelas yang beragam. Sebagaimana dijelaskan oleh Wenger (2019), proses refleksi dan praktik kolaboratif dalam *community of practice* sangat efektif untuk membangun kapasitas profesional guru secara berkelanjutan.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan dan Praktik Penerapan Model Pembelajaran

Sumber: Dokumentasi Tim PkM UIR (2025)

Gambar di atas memperlihatkan suasana kegiatan pelatihan di mana peserta guru mempraktikkan penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* dan *Cooperative Learning* di lapangan sekolah MIN 1 Kampar.

Analisis Dampak Pelatihan

Dampak utama dari kegiatan ini terlihat pada meningkatnya kemampuan guru dalam:

1. Merancang pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.
2. Menggunakan media dan teknologi sederhana seperti video pembelajaran, *PowerPoint interaktif*, dan alat peraga dari bahan lokal.
3. Meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas jasmani kolaboratif.
4. Menumbuhkan semangat reflektif dan kreatifitas guru.

Evaluasi kualitatif menunjukkan bahwa guru merasa lebih percaya diri dalam mengelola pembelajaran jasmani dan mampu menyesuaikan model dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Logan et al. (2020) dalam *Physical Education and Sport Pedagogy* yang menegaskan bahwa guru yang dilatih menggunakan pendekatan berbasis model memiliki kemampuan pedagogik yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, pendekatan pelatihan yang digunakan juga menguatkan pentingnya integrasi antara teori dan praktik. Marzano & Heflebower (2020) menjelaskan bahwa pelatihan yang menekankan refleksi dan praktik langsung memberikan hasil yang lebih tahan lama dibandingkan pembelajaran pasif.

Tabel 2. Persepsi Guru terhadap Manfaat Pelatihan

Indikator Penilaian	Rata-Rata Skor (1–5)	Kategori
Relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan guru	4.8	Sangat Baik
Kejelasan penyampaian materi	4.7	Sangat Baik
Manfaat kegiatan terhadap peningkatan kompetensi guru	4.9	Sangat Baik
Kualitas pendampingan dan fasilitator	4.8	Sangat Baik
Keberlanjutan program dan tindak lanjut	4.6	Baik

Sumber: Hasil angket evaluasi guru peserta pelatihan (2025)

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar guru menilai pelatihan ini bermanfaat dan **relevan** dengan kebutuhan mereka.

Pembahasan dan Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai studi terkini di bidang pendidikan jasmani dan pengembangan profesi guru. Penelitian Cloes (2020) dalam *Frontiers in Sports and Active Living* menegaskan bahwa penguatan kompetensi pedagogik guru melalui pelatihan berbasis model merupakan faktor utama peningkatan mutu pembelajaran jasmani di sekolah. Sementara itu, UNESCO (2023) menekankan bahwa penggunaan pendekatan aktif dalam pembelajaran jasmani membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kepemimpinan yang penting dalam kehidupan abad ke-21.

Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan kapasitas guru dan kualitas pendidikan jasmani di tingkat madrasah. Program ini dapat direplikasi di sekolah lain dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan lokal.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “*Pelatihan Penerapan Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Guru MIN 1 Kampar*” telah berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional guru dalam merancang serta menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Pelatihan ini mampu memperluas wawasan guru mengenai variasi model pembelajaran seperti *Cooperative Learning, Problem-Based Learning, Game-Based Learning, Tactical Games Approach, dan Sport Education Model* yang terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa serta kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil evaluasi, guru mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep, kemampuan menyusun RPP berbasis model, serta penerapan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini menumbuhkan kepercayaan diri guru untuk bereksperimen dengan berbagai pendekatan pembelajaran jasmani yang berpusat pada siswa.

Pelaksanaan pelatihan ini juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar/madrasah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan jasmani. Hasil pengabdian ini mendukung temuan Casey dan Goodyear (2021) serta Cloes (2020) yang menegaskan pentingnya peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan berbasis model pedagogis yang aplikatif dan reflektif.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan ini dapat:

1. Dilaksanakan secara berkala dengan melibatkan guru dari sekolah lain di wilayah Kabupaten Kampar.
2. Diperluas cakupannya dengan menambahkan pelatihan berbasis teknologi pembelajaran seperti penggunaan aplikasi interaktif (*Canva, Quizizz, Kahoot*) untuk mendukung model pembelajaran jasmani.
3. Diperkuat dengan penelitian lanjutan tentang efektivitas setiap model pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan motorik dan karakter siswa.
4. Mendorong terbentuknya forum *community of practice* antar guru jasmani untuk berbagi praktik baik dan inovasi pembelajaran secara berkelanjutan.

Dengan adanya kesinambungan kegiatan ini, diharapkan guru-guru Pendidikan Jasmani dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, serta berkontribusi terhadap pencapaian profil pelajar Pancasila dan tujuan kurikulum Merdeka Belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH (Bila Perlu)

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DPPM) Universitas Islam Riau (UIR) yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah MIN 1 Kampar beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan, serta kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani UIR yang turut membantu dalam proses pelaksanaan dan pendampingan kegiatan..

DAFTAR PUSTAKA

- Aljupri, S. M. (2023). *Pelatihan Model Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) untuk Atlet Anggar Jambi*. Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan, 12(1), 13–21.
- Budiastuti, S. A. (2022). *Peningkatan Keterampilan Membuat Karya Inovasi Media Pembelajaran melalui Metode Modifikasi Permainan Anak*. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8(2), 146–155. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.455>
- Casey, A., & Goodyear, V. (2021). *Pedagogical Models and Practice in Physical Education: New Research Directions and Implications for Teacher Learning*. European Physical Education Review, 27(3), 520–537. <https://doi.org/10.1177/1356336X20984326>
- Cloes, M. (2020). *Preparing Physically Educated Teachers in the 21st Century: A New Challenge for Higher Education Institutions*. Frontiers in Sports and Active Living, 2(18), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fspor.2020.00018>
- Harvey, S., & Pill, S. (2020). *Game-Based Learning in Physical Education: A Systematic Review*. Sport, Education and Society, 25(5), 535–549.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., & Sumarno, S. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(2), 943–947.
- Hulu, Y. (2020). *Problematika Guru dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2(1), 113–123.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Light, R., Harvey, S., & Memmert, D. (2020). *Why Children Play: The Role of Motivation in Physical Education and Sport*. European Physical Education Review, 26(2), 316–333.
- Logan, S. W., Robinson, L. E., Rudisill, M. E., & Morera, M. (2020). *Teacher Training and Motor Development in Children: A Comparative Study*. Physical Education and Sport Pedagogy, 25(4), 412–428.
- Marzano, R. J., & Heflebower, T. (2020). *Teaching and Learning Strategies for the 21st Century*. Bloomington: Solution Tree Press.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik*. Publikasi: Jurnal Ilmu Administrasi Publik, 10(3), 189–200.
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli. (2024). *Pentingnya Pendidikan Jasmani terhadap Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Tunas Pendidikan, 6(2), 478–488.

UNESCO. (2023). *Reimagining Education for Health and Wellbeing*. Paris: UNESCO Publishing.

Wenger, E. (2019). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity (2nd ed.)*. Cambridge University Press.

Yin, R. K. (2020). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. Sage Publications.