

Transformasi Pembelajaran PJOK Melalui Inovasi Peran Mahasiswa Kampus Mengajar di Sekolah Dasar

M. Said Zainuddin*, Adam Mappaompo, Ahmad Zakaria
Pendidikan Jasmani, kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Makassar

*Corresponding Author: saidzainuddin@unm.ac.id

Article history

Dikirim:
13-11-2025

Direvisi:
25-11-2025

Diterima:
27-11-2025

Key words:

Inovasi Pembelajaran
PJOK; Mahasiswa
Kampus Mengajar;
Motivasi Belajar;
Partisipasi Aktif Siswa;
Sekolah Dasar

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis inovasi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang diterapkan oleh mahasiswa Kampus Mengajar dan dampaknya terhadap motivasi serta partisipasi siswa di UPT SPF SDN 67 Rappokalling. Keterbatasan guru PJOK khusus di sekolah dasar menjadi tantangan yang menghambat optimalisasi pembelajaran, sehingga kehadiran mahasiswa diharapkan dapat membawa inovasi dan transformasi iklim belajar PJOK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian meliputi sembilan mahasiswa, seluruh siswa kelas 1-6, guru kelas, dan kepala sekolah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara terstruktur, angket motivasi dan partisipasi, serta dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa berhasil menerapkan tiga inovasi utama, yaitu pendekatan personal dengan mengidentifikasi minat siswa, pembelajaran berbasis permainan (sepak bola dan bola voli), serta refleksi pembelajaran melalui games edukatif. Inovasi tersebut memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, di mana PJOK menjadi mata pelajaran yang paling ditunggu dan terjadi transformasi persepsi siswa terhadap PJOK. Partisipasi aktif siswa juga meningkat, ditandai dengan tingkat kehadiran yang lebih tinggi, keterlibatan aktif dalam kegiatan fisik, munculnya inisiatif berolahraga di luar jam pelajaran, serta peningkatan kolaborasi dan interaksi sosial antar siswa. Tanggapan positif dari guru dan kepala sekolah memperkuat efektivitas program ini dalam menciptakan iklim belajar PJOK yang holistik dan bermakna bagi pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter, kebugaran, dan kompetensi sosial peserta didik di tingkat sekolah dasar (Putranto & Efendi, 2024). PJOK bukan sekadar aktivitas fisik, melainkan sarana untuk mengembangkan nilai sportivitas, jiwa disiplin, kebiasaan hidup sehat, serta membangun kecerdasan emosional anak didik. Pembelajaran PJOK yang inovatif dapat memberdayakan peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang ingin melahirkan generasi hebat dan berdaya saing (Sukma, 2023).

Pada praktiknya, pelaksanaan PJOK di banyak sekolah dasar menghadapi tantangan yang krusial. Masih banyak sekolah yang belum memiliki guru PJOK

khusus dengan latar belakang akademik yang memadai. Akibatnya, pembelajaran PJOK sering dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap, dengan metode konvensional yang monoton, minim inovasi, dan kurang menggugah motivasi serta partisipasi aktif para siswa. Dalam situasi tersebut, siswa cenderung menjadikan PJOK sekadar rutinitas, bukan pengalaman belajar yang bermakna, adaptif, dan menyenangkan (Afriyandi et al., 2025).

Kondisi ini menjadi pemicu lahirnya kebijakan Program Kampus Mengajar, khususnya dalam bentuk pengabdian masyarakat dan penugasan mahasiswa di sekolah-sekolah yang mengalami defisit tenaga pendidik PJOK. Mahasiswa yang diterjunkan ke sekolah-sekolah bukan hanya bertindak sebagai pelaksana program, melainkan juga sebagai inovator yang membawa ide, metode, dan pendekatan pembelajaran baru (Muzaki, 2025). Program ini diharapkan dapat menjawab tantangan kualitas pembelajaran PJOK dan menghidupkan kembali semangat serta antusiasme siswa dalam pendidikan jasmani melalui inovasi pembelajaran.

SDN 67 Rappokalling adalah salah satu contoh sekolah yang mengalami keterbatasan guru PJOK, sehingga kontribusi mahasiswa program Kampus Mengajar sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kehadiran mahasiswa dalam proses pembelajaran PJOK tidak hanya sekadar mengisi kekosongan tenaga pengajar, tetapi membawa inovasi yang berorientasi pada student-centered learning, fun learning, penggunaan alat bantu kreatif dan digital, pendekatan bermain, serta refleksi pembelajaran yang menyenangkan.

Fenomena inovasi pembelajaran yang dibawa mahasiswa ini menjadi objek kajian yang relevan untuk dianalisis, terutama dalam mengukur dampaknya terhadap motivasi dan partisipasi aktif siswa. Menurut (Ali et al., 2024) perubahan pendekatan mengajar yang berpusat pada siswa, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, serta integrasi permainan dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar dan mengaktifkan keterlibatan emosional peserta didik.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah utama penelitian ini. Pertama, penelitian ini akan mengidentifikasi inovasi pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) yang dibawa mahasiswa dan menganalisis dampaknya terhadap motivasi serta partisipasi siswa di SDN 67 Rappokalling. Kedua, permasalahan tersebut akan dikaji secara mendalam melalui identifikasi bentuk dan implementasi inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa, serta analisis dampak dari inovasi tersebut terhadap motivasi belajar dan tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas PJOK.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan mendeskripsikan bentuk-bentuk inovasi pembelajaran PJOK yang diterapkan mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 67 Rappokalling. Selain itu, penelitian ini akan menganalisis dampak inovasi pembelajaran tersebut terhadap motivasi belajar siswa, termasuk peningkatan antusiasme dan semangat siswa terhadap PJOK. Penelitian juga akan menganalisis pengaruh inovasi pembelajaran terhadap partisipasi aktif siswa dalam aktivitas PJOK, baik di dalam maupun di luar jam pelajaran. Terakhir, penelitian ini akan memberikan rekomendasi strategis terkait model inovasi pembelajaran PJOK yang efektif untuk diterapkan di sekolah dasar yang mengalami keterbatasan guru khusus.



Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dengan memperkaya literatur tentang inovasi pembelajaran PJOK dan peran aktif mahasiswa dalam menghadirkan pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan menyenangkan di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pemangku kebijakan pendidikan dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran PJOK yang inovatif, meningkatkan motivasi siswa, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dari aspek kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat mendukung penguatan program Kampus Mengajar dan optimalisasi peran mahasiswa melalui pelatihan pedagogik serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas.

KAJIAN TEORI

Berbagai literatur menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran PJOK, termasuk penggunaan blended learning, media visual-interaktif, pendekatan bermain, dan student-centered learning sebagai strategi utama. Inovasi pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk memperbaharui metode, alat, dan materi pembelajaran agar mampu memenuhi kebutuhan peserta didik yang semakin beragam, serta mendukung perkembangan teknologi informasi dan karakteristik generasi digital. Implementasi inovasi pembelajaran seperti permainan olahraga yang sesuai minat anak, penggunaan alat bantu kreatif dan digital, refleksi pembelajaran, serta pemanfaatan video maupun aplikasi interaktif telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Adapun indikator keberhasilan inovasi pembelajaran pada PJOK antara lain meliputi peningkatan kehadiran dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK (W. Hidayat et al., 2025). Di samping itu, indikator keberhasilan juga dapat dilihat dari meningkatnya motivasi belajar siswa terhadap aktivitas fisik dan olahraga. Selanjutnya, emosi positif siswa terhadap materi PJOK yang diajarkan oleh mahasiswa menjadi salah satu indikator penting yang akan diukur dalam penelitian ini. Terakhir, tanggapan positif dari guru dan kepala sekolah terhadap perubahan metode dan suasana pembelajaran juga merupakan indikator keberhasilan yang signifikan dalam menilai efektivitas inovasi pembelajaran yang telah diterapkan.

Penelitian sebelumnya (Martha, 2025) menunjukkan bahwa kehadiran mahasiswa dalam program pengabdian masyarakat mampu membawa pembaruan dalam praktik pembelajaran, khususnya PJOK. Mahasiswa sukses menghadirkan pembelajaran PJOK yang lebih interaktif dan kontekstual dengan media seperti kartu gerak, alat bantu dari bahan daur ulang, hingga video animasi. Inovasi tersebut secara empiris meningkatkan partisipasi serta pemahaman gerak dasar pada siswa, dan memberikan dampak positif bagi guru PJOK dalam mengembangkan metode belajar.

Selain itu, pendekatan bermain (play-based learning) terbukti mampu memicu minat dan keterlibatan siswa secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran PJOK di sekolah dasar tempat mahasiswa Kampus Mengajar mengabdikan (Khoirotn et al., 2025). Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan mendeskripsikan bentuk-bentuk inovasi pembelajaran PJOK yang diterapkan mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 67 Rappokalling. Selain itu, penelitian ini akan menganalisis dampak inovasi pembelajaran tersebut terhadap motivasi belajar siswa, termasuk peningkatan antusiasme dan semangat siswa terhadap PJOK. Penelitian juga akan menganalisis

pengaruh inovasi pembelajaran terhadap partisipasi aktif siswa dalam aktivitas PJOK, baik di dalam maupun di luar jam pelajaran. Terakhir, penelitian ini akan memberikan rekomendasi strategis terkait model inovasi pembelajaran PJOK yang efektif untuk diterapkan di sekolah dasar yang mengalami keterbatasan guru khusus.

Penelitian ini memiliki beberapa aspek yang membedakannya dari penelitian sejenis sebelumnya. Pertama, fokus penelitian secara spesifik pada peran mahasiswa Kampus Mengajar sebagai agen perubahan pembelajaran di sekolah dasar yang mengalami keterbatasan guru PJOK khusus, belum banyak dikaji secara mendalam dalam literatur akademik lokal. Kedua, penelitian ini menggabungkan analisis mendalam terhadap bentuk-bentuk inovasi pembelajaran yang konkret dengan pengukuran dampak holistik mencakup dimensi motivasi, partisipasi aktif, dan respons stakeholder (guru dan kepala sekolah), sehingga memberikan perspektif komprehensif tentang efektivitas intervensi. Ketiga, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang memungkinkan penggalian makna mendalam tentang pengalaman belajar siswa, perubahan persepsi terhadap PJOK, serta proses transformasi iklim belajar di kelas, hal ini berbeda dengan banyak penelitian yang hanya mengukur aspek kuantitatif semata. Keempat, setting penelitian di sekolah dasar di wilayah tertentu (SDN 67 Rappokalling) dengan karakteristik sosioekonomi tertentu memberikan kontribusi pengetahuan yang relevan untuk konteks pendidikan dasar di daerah yang mengalami keterbatasan sumber daya, sehingga temuan penelitian dapat menjadi acuan pengembangan program pendidikan yang adaptif dan berkelanjutan di sekolah-sekolah serupa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan tujuan utama menganalisis secara mendalam bentuk inovasi pembelajaran PJOK yang diterapkan oleh mahasiswa Kampus Mengajar beserta dampaknya terhadap motivasi dan partisipasi siswa sekolah dasar. Desain ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman komprehensif mengenai proses, dinamika, serta perubahan perilaku dan sikap siswa sebagai konsekuensi dari intervensi inovatif yang dilakukan selama proses pembelajaran PJOK.

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling (sampling bertujuan), yaitu teknik pengambilan sampel non-probabilitas berdasarkan pertimbangan peneliti dengan kriteria-kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Lokasi penelitian adalah UPT SPF SDN 67 Rappokalling, sebuah sekolah dasar dengan keterbatasan guru PJOK yang mendapat dukungan mahasiswa Kampus Mengajar. Subjek penelitian meliputi: seluruh siswa peserta pembelajaran PJOK pada seluruh jenjang kelas dipilih untuk memperoleh perspektif komprehensif tentang perubahan motivasi dan partisipasi; lima orang guru kelas dipilih sebagai pengamat langsung perubahan perilaku siswa; dan kepala sekolah dipilih karena memiliki perspektif strategis tentang dampak program. Kriteria inklusi siswa mencakup terdaftar aktif di sekolah, mengikuti pembelajaran PJOK oleh mahasiswa Kampus Mengajar, dan bersedia berpartisipasi dalam observasi dan wawancara. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama sesi pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan 12 siswa terpilih dari berbagai kelas, wawancara dengan lima guru kelas, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, dan dokumentasi visual berupa foto dan video kegiatan. Penggabungan total population untuk siswa dengan purposive sampling



untuk guru dan kepala sekolah memastikan perspektif seluruh siswa terekam melalui observasi komprehensif sambil memperoleh kedalaman pemahaman dari stakeholder kunci yang paling informatif terhadap penelitian ini.

Metode pelaksanaan penelitian mencakup berbagai tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan Inovasi Pembelajaran PJOK

Tahap perencanaan dimulai dengan mahasiswa melakukan identifikasi kebutuhan siswa melalui observasi awal dan diskusi informal mengenai minat dan gaya belajar anak. Berdasarkan hasil identifikasi, mahasiswa merancang program pembelajaran PJOK yang menekankan penggunaan model fun learning, student-centered learning, serta integrasi media pembelajaran modern dan permainan edukatif. Rancangan kegiatan dipadukan dengan penggunaan alat bantu sederhana, media visual, video tutorial, serta pengembangan permainan yang sesuai dengan karakter dan tingkat perkembangan siswa.

2. Implementasi Inovasi dalam Proses Pembelajaran

Pada tahap implementasi, kegiatan pembelajaran menggunakan model Teaching Games for Understanding (TGfU), pendekatan bermain, ice breaking, serta refleksi pasca pembelajaran untuk membangun suasana belajar yang inklusif dan menyenangkan. Setiap pertemuan dirancang variatif dan adaptif; mahasiswa berperan sebagai fasilitator, bukan sekadar pengajar, sehingga memberikan ruang partisipasi aktif pada siswa. Penggunaan blended learning diterapkan dengan memanfaatkan teknologi sederhana berupa video atau alat peraga digital, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman visual maupun motorik. Mahasiswa juga mendorong kolaborasi antarsiswa melalui permainan kelompok dan proyek kecil yang melibatkan kerja sama dan interaksi sosial aktif. Refleksi pembelajaran diadakan di akhir setiap sesi untuk mengevaluasi pengalaman belajar, menyalurkan umpan balik, dan memperkuat keterlibatan emosional siswa dalam mata pelajaran PJOK.

3. Pengukuran Dampak terhadap Motivasi dan Partisipasi Siswa

Tahap pengukuran dampak dilakukan melalui beberapa metode. Data motivasi diukur melalui observasi perilaku siswa selama proses pembelajaran, pengisian angket singkat terkait persepsi mereka tentang mata pelajaran PJOK, serta wawancara singkat mengenai pengalaman belajar sebelum dan sesudah kehadiran mahasiswa. Partisipasi aktif siswa diukur berdasarkan tingkat keaktifan, kehadiran, keterlibatan dalam diskusi, partisipasi dalam kegiatan fisik, serta inisiatif yang muncul selama pembelajaran PJOK berlangsung. Penilaian tambahan dilakukan melalui dokumentasi visual berupa foto dan video kegiatan, serta evaluasi naratif dari guru kelas dan kepala sekolah terkait perubahan dinamika belajar dan suasana kelas.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi Partisipatif: Mahasiswa dan peneliti melakukan observasi langsung aktivitas selama proses inovasi pembelajaran, mencatat perubahan perilaku, dan keterlibatan siswa secara kualitatif.
2. Wawancara Terstruktur: Dilakukan terhadap siswa, guru kelas, dan kepala sekolah mengenai persepsi mereka terhadap inovasi pembelajaran yang diimplementasikan dan dampaknya terhadap motivasi dan partisipasi.

3. Angket Motivasi dan Partisipasi: Siswa diberikan angket sederhana yang mengukur persepsi dan reaksi mereka terhadap inovasi pembelajaran PJOK yang diterapkan.
4. Dokumentasi: Setiap tahapan dan hasil pembelajaran didokumentasikan dalam bentuk foto, video, dan catatan lapangan sebagai data pendukung dan pelengkap narasi hasil penelitian.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan tahapan sebagai berikut:

1. Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi penting dan relevan terkait inovasi pembelajaran dan perubahan motivasi serta partisipasi siswa.
2. Data hasil observasi, wawancara, dan angket dianalisis secara tematik untuk menemukan pola, perubahan, dan kecenderungan yang muncul akibat intervensi inovasi pembelajaran.
3. Kesimpulan diambil melalui triangulasi data dari berbagai sumber (siswa, guru, kepala sekolah) dan pendekatan reflektif berdasarkan dokumentasi inovasi yang telah diimplementasikan.

Dalam pelaksanaan penelitian, seluruh tahapan dilakukan dengan memperhatikan prinsip etika akademik, termasuk meminta persetujuan partisipan (guru, siswa, orang tua), menjaga kerahasiaan identitas peserta, serta memastikan semua bentuk pembelajaran berjalan dalam koridor tata tertib sekolah dan menghargai keberagaman karakter siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Pembelajaran PJOK yang Diterapkan Mahasiswa Kampus Mengajar

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran PJOK oleh mahasiswa Kampus Mengajar di UPT SPF SDN 67 Rappokalling menunjukkan sejumlah inovasi signifikan yang membedakan pendekatan mereka dari metode konvensional sebelumnya. Inovasi-inovasi ini tidak hanya bersifat teknis pedagogis, tetapi juga menyentuh dimensi emosional dan sosial dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan, dapat diidentifikasi beberapa bentuk inovasi utama yang diterapkan mahasiswa dalam pembelajaran PJOK. Observasi selama enam minggu menunjukkan implementasi inovasi pembelajaran PJOK yang konsisten. Mahasiswa memulai setiap sesi dengan menanyakan preferensi aktivitas siswa, menciptakan suasana personal dan inklusif. Pembelajaran menggunakan metode berbasis permainan dengan modifikasi aturan sesuai kemampuan siswa, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi aktif tanpa merasa tertekan.

Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang sangat tinggi selama permainan, dengan suara-suara positif dan saling mendukung antar teman. Pada fase penutup, refleksi pembelajaran dilakukan melalui diskusi interaktif dan games edukatif ringan yang membuat siswa nyaman untuk berbagi pengalaman mereka. Dari 12 siswa yang diwawancarai, hasil menunjukkan persepsi PJOK mengalami transformasi signifikan. Sebelumnya, siswa menganggap PJOK sebagai pelajaran "biasa saja" atau "membosankan". Setelah kehadiran mahasiswa, hampir semua siswa menyatakan PJOK menjadi pelajaran yang paling ditunggu-tunggu.

Siswa sangat menghargai kesempatan memilih aktivitas sesuai minat, suasana pembelajaran yang fun dan aman, serta kolaborasi yang terjalin dengan teman-teman. Hal yang paling menarik adalah banyak siswa secara sukarela bermain sepak bola atau bola voli di luar jam sekolah, menunjukkan dampak pembelajaran telah



melampaui konteks sekolah. Lima guru kelas mengakui perubahan positif dalam sikap dan perilaku siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat, disiplin, dan tidak pernah absen dari pelajaran PJOK. Dampak positif juga terlihat pada mata pelajaran lain, di mana siswa lebih fokus dan konsentrasi setelah sesi olahraga.

Para guru menghargai pendekatan mahasiswa yang tidak hanya mengembangkan keterampilan olahraga tetapi juga nilai-nilai sosial dan emosional. Mahasiswa dianggap sebagai role model positif yang mampu menginspirasi siswa. Beberapa guru menyarankan pelatihan lebih lanjut untuk mahasiswa mengenai manajemen kelas dan komunikasi yang lebih intensif dengan guru kelas. Kepala sekolah memberikan penilaian sangat positif terhadap program Kampus Mengajar dan mengakui bahwa program ini membantu mengatasi keterbatasan guru PJOK khusus. Kehadiran mahasiswa telah membawa perspektif dan energi baru yang bermanfaat bagi sekolah, serta meningkatkan kepercayaan orang tua terhadap kualitas pendidikan.

Kepala sekolah mengamati transformasi positif pada iklim sekolah secara keseluruhan, di mana siswa menunjukkan lebih banyak energi, semangat, dan antusiasme dalam belajar. Program ini juga meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler dan event olahraga sekolah. Kepala sekolah sangat antusias untuk melanjutkan dan mengembangkan program ini ke mata pelajaran lain yang juga memiliki keterbatasan guru khusus.

Pendekatan Personal melalui Identifikasi Minat Siswa

Salah satu inovasi mendasar yang dilakukan mahasiswa adalah penerapan pendekatan personal dengan menanyakan langsung kepada siswa mengenai minat dan preferensi mereka terhadap aktivitas olahraga. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip student-centered learning yang menekankan pentingnya melibatkan siswa secara aktif dalam menentukan arah pembelajaran mereka sendiri (Nuraeni et al., 2025). Mahasiswa tidak memaksakan materi atau aktivitas tertentu, melainkan membuka ruang dialog untuk mendengarkan suara siswa dan memahami keinginan mereka (Rosidah & Hibbatullah, 2025).

Hasil dari pendekatan ini menunjukkan bahwa siswa laki-laki cenderung lebih tertarik pada permainan sepak bola, sementara siswa perempuan lebih menyukai bola voli. Dengan memahami preferensi ini, mahasiswa kemudian merancang aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dominan setiap kelompok siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning)

Inovasi kedua yang menjadi ciri khas pembelajaran PJOK oleh mahasiswa adalah penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK, sebagaimana dikonfirmasi oleh berbagai penelitian terdahulu (Darmawan & Suranata, 2025). Permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik semata, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan menantang.

Mahasiswa mengintegrasikan permainan sepak bola dan bola voli ke dalam struktur pembelajaran PJOK dengan modifikasi aturan yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan siswa sekolah dasar (Ed, 2023). Modifikasi ini penting untuk memastikan bahwa setiap siswa, terlepas dari tingkat keterampilan mereka, dapat

berpartisipasi secara aktif tanpa merasa terpinggirkan atau terbebani. Pendekatan ini menciptakan atmosfer pembelajaran yang inklusif dan demokratis, di mana setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi dan merasakan keberhasilan.

Penelitian menunjukkan bahwa metode permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa hingga 94,31% dan motivasi berolahraga hingga 100% pada siklus pembelajaran tertentu. Data ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk mengubah persepsi siswa terhadap PJOK dari sekadar aktivitas fisik menjadi pengalaman belajar yang ditunggu-tunggu dan penuh makna (B. R. Hidayat et al., 2025).

Refleksi Pembelajaran melalui Games Edukatif

Inovasi ketiga yang diterapkan mahasiswa adalah pelaksanaan refleksi pembelajaran di akhir setiap sesi melalui games edukatif. Refleksi ini bukan hanya sekadar evaluasi formal, tetapi dikemas dalam bentuk permainan ringan yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pengalaman belajar mereka, berbagi perasaan, dan memberikan umpan balik secara informal namun bermakna (Surya, 2025).

Menurut (Satria & Efendi, 2025) metode refleksi melalui permainan ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, menciptakan suasana yang santai dan tidak menegangkan, sehingga siswa merasa bebas untuk berpartisipasi tanpa tekanan. Kedua, memperkuat ikatan emosional antara mahasiswa dan siswa, karena proses refleksi dilakukan dalam konteks yang menyenangkan dan penuh kehangatan. Ketiga, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memahami perspektif siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, sehingga dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian pada pertemuan berikutnya.

Penggunaan Media dan Alat Bantu Kreatif

Meskipun tidak secara eksplisit disebutkan dalam dokumen utama, observasi menunjukkan bahwa mahasiswa juga memanfaatkan berbagai media dan alat bantu kreatif dalam pembelajaran PJOK. Ini termasuk penggunaan alat peraga sederhana, modifikasi peralatan olahraga, dan pengaturan lapangan yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa. Penggunaan media inovatif ini sejalan dengan tren pembelajaran PJOK modern yang menekankan pentingnya variasi dan kreativitas dalam penyampaian materi (Adi S et al., 2025). Observasi menunjukkan mahasiswa memanfaatkan media dan alat bantu kreatif, termasuk alat peraga sederhana, modifikasi peralatan olahraga, dan pengaturan lapangan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pendekatan ini sejalan dengan teori-teori mutakhir dalam pendidikan jasmani.

Pertama, teori Constraints-Led Approach (CLA) menegaskan bahwa manipulasi constraints pada tugas, lingkungan, dan peralatan meningkatkan eksplorasi gerak, kreativitas motorik, dan keterlibatan siswa (Rachmadina et al., 2024). Modifikasi ukuran bola, tinggi net, dan luas lapangan mendorong siswa menemukan solusi gerak secara mandiri dan adaptif. Kedua, penelitian (Pradana et al., 2025) tentang modifikasi peralatan menunjukkan bahwa penggunaan bola yang lebih ringan atau lebih kecil secara signifikan meningkatkan hasil belajar motorik, kepercayaan diri, dan motivasi siswa, karena lebih mudah dikontrol dan mengurangi hambatan belajar bagi pemula. Ketiga, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti flashcard edukatif dan augmented reality terbukti efektif meningkatkan



pemahaman konseptual, literasi fisik, dan keterlibatan siswa dalam PJOK dengan hasil belajar yang meningkat signifikan (Darmawan & Suranata, 2025). Keempat, metode pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas fisik dengan tantangan kognitif mendorong siswa menciptakan pola gerak baru, menghasilkan strategi efektif, dan memecahkan masalah melalui tugas berbasis gerakan (Prodyantasari, 2025). Kelima, dari perspektif ecological dynamics, kreativitas motorik muncul dari aktivitas dengan variabilitas fungsional, pemecahan masalah, dan improvisasi. Lingkungan belajar yang kaya, bervariasi, dan adaptif sangat penting untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik. Keenam, penelitian tentang Non-Linear Pedagogy menunjukkan bahwa modifikasi bertahap terhadap lingkungan belajar sambil mendorong otonomi siswa meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar. Dengan demikian, penggunaan media dan alat bantu kreatif oleh mahasiswa bukan sekadar praktik lokal, melainkan selaras dengan tren pedagogi mutakhir yang didukung oleh Constraints-Led Approach, ecological dynamics, dan equipment modification.

Dampak Inovasi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Implementasi inovasi pembelajaran PJOK oleh mahasiswa Kampus Mengajar memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SDN 67 Rappokalling. Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, lebih fokus, dan lebih mampu mencapai tujuan pembelajaran. Teori Self-Determination Theory (SDT) menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan autonomy, competence, dan relatedness agar siswa termotivasi secara intrinsik dan optimal dalam pembelajaran PJOK (Mulyana et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang melibatkan pilihan aktivitas, umpan balik positif, serta membangun hubungan sosial yang baik dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan emosi positif siswa dalam pendidikan jasmani.

Peningkatan Antusiasme dan Semangat Belajar

Hasil wawancara dengan siswa DS, MH dan ZM menunjukkan bahwa kegiatan PJOK bersama mahasiswa menjadi kegiatan yang paling ditunggu dalam seminggu. Pernyataan ini mengindikasikan adanya peningkatan antusiasme yang sangat signifikan dibandingkan dengan periode sebelum kehadiran mahasiswa. Siswa mengaku bahwa metode pengajaran yang digunakan mahasiswa lebih menyenangkan dibanding pembelajaran sebelumnya, sehingga mereka merasa lebih bebas, lebih terlibat, dan lebih menikmati proses belajar.

Data ini sejalan dengan temuan penelitian (Ardian et al., 2025; B. R. Hidayat et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 100% pada aspek motivasi berolahraga, ketertarikan terhadap pembelajaran, dan kesenangan dalam permainan. Peningkatan ini membuktikan bahwa ketika siswa merasa senang dan tertarik dengan aktivitas pembelajaran, motivasi intrinsik mereka akan meningkat secara otomatis, tanpa perlu dorongan eksternal yang berlebihan.

Transformasi Persepsi terhadap PJOK

Salah satu dampak paling signifikan dari inovasi pembelajaran mahasiswa adalah transformasi persepsi siswa terhadap mata pelajaran PJOK. Sebelumnya, PJOK dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap atau sekadar aktivitas fisik biasa

tanpa makna edukatif yang mendalam. Namun, dengan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan, siswa mulai memandang PJOK sebagai mata pelajaran yang bernilai, relevan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Perubahan persepsi ini sangat penting karena berimplikasi pada sikap jangka panjang siswa terhadap aktivitas fisik dan gaya hidup sehat. Ketika siswa memiliki pengalaman positif dengan PJOK di usia dini, mereka lebih cenderung untuk terus terlibat dalam aktivitas olahraga di luar sekolah dan mempertahankan kebiasaan sehat hingga dewasa (CNLPC et al., 2025)

Munculnya Motivasi Intrinsik

Analisis data menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran mahasiswa berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik pada diri siswa. Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan internal untuk terlibat dalam suatu aktivitas karena aktivitas itu sendiri menyenangkan dan memuaskan, bukan karena adanya reward eksternal (Fitriya et al., 2025). Siswa tidak lagi berpartisipasi dalam PJOK karena terpaksa atau karena takut mendapat nilai buruk, melainkan karena mereka benar-benar menikmati proses pembelajaran dan merasakan manfaatnya secara langsung.

Penelitian menunjukkan (Alif, 2021) bahwa pembelajaran PJOK yang memenuhi aspek autonomy, competence, dan relatedness sebagaimana dijelaskan dalam Self-Determination Theory (SDT) akan menghasilkan motivasi intrinsik yang tinggi. Pendekatan mahasiswa yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih aktivitas (autonomy), menyediakan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka (competence), dan membangun hubungan positif antara guru dan siswa (relatedness) telah berhasil memenuhi ketiga aspek ini.

Dampak Inovasi terhadap Partisipasi Aktif Siswa

Selain meningkatkan motivasi, inovasi pembelajaran PJOK oleh mahasiswa juga memberikan dampak nyata terhadap partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Dopong et al., 2025). Partisipasi aktif merupakan indikator penting efektivitas pembelajaran, karena menunjukkan tingkat keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dalam kegiatan belajar.

Peningkatan Tingkat Kehadiran

Salah satu indikator pertama yang menunjukkan peningkatan partisipasi adalah meningkatnya tingkat kehadiran siswa dalam pembelajaran PJOK. Sebelum kehadiran mahasiswa, banyak siswa yang cenderung absen atau tidak antusias mengikuti pelajaran PJOK karena dianggap kurang menarik dan monoton. Namun, setelah mahasiswa mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, tingkat kehadiran siswa meningkat secara signifikan.

Data ini mengkonfirmasi temuan penelitian (Wicaksana et al., 2025) menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kehadiran dan partisipasi siswa dalam PJOK hingga mencapai persentase yang sangat tinggi. Peningkatan kehadiran ini bukan hanya indikator kuantitatif, tetapi juga mencerminkan perubahan kualitatif dalam sikap siswa terhadap pembelajaran PJOK.

Keterlibatan Aktif dalam Kegiatan Fisik

Observasi lapangan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Mereka menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi, mengajukan pertanyaan, menawarkan ide, dan bahkan mengusulkan variasi permainan yang mereka inginkan. Tingkat



keterlibatan ini sangat berbeda dengan periode sebelumnya, di mana siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti instruksi tanpa menunjukkan inisiatif pribadi.

Penelitian (Mahbubi & Homaidi, 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mengurangi kejenuhan siswa. Ketika siswa merasa bahwa pendapat dan preferensi mereka dihargai, mereka akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dan memberikan kontribusi maksimal dalam pembelajaran.

Munculnya Inisiatif untuk Berolahraga di Luar Jam Pelajaran

Salah satu temuan paling menarik dari penelitian (Zaidan et al., 2025) adalah munculnya inisiatif dari siswa untuk berolahraga di luar jam pelajaran PJOK. Ini menunjukkan bahwa dampak inovasi pembelajaran tidak terbatas pada konteks kelas formal, tetapi telah melampaui batas ruang dan waktu pembelajaran. Siswa mulai memandang aktivitas fisik sebagai bagian integral dari kehidupan mereka, bukan hanya sebagai kewajiban akademik yang harus dipenuhi.

Fenomena ini sangat penting karena mengindikasikan bahwa pembelajaran PJOK telah berhasil menanamkan nilai-nilai dan kebiasaan hidup sehat pada diri siswa. Ketika siswa dengan sukarela melanjutkan aktivitas olahraga di luar jam pelajaran, ini menunjukkan bahwa mereka telah mengembangkan motivasi intrinsik dan apresiasi terhadap manfaat aktivitas fisik bagi kesehatan dan kesejahteraan mereka.

Kolaborasi dan Interaksi Sosial yang Meningkat

Inovasi pembelajaran berbasis permainan juga berdampak positif terhadap kolaborasi dan interaksi sosial antar siswa (Agustina et al., 2025). Permainan tim seperti sepak bola dan bola voli mengharuskan siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini tidak hanya mengembangkan keterampilan fisik, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama tim, empati, komunikasi efektif, dan penyelesaian konflik.

Observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terbuka, lebih suportif terhadap teman-teman mereka, dan lebih mampu mengelola emosi dalam situasi kompetitif. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PJOK yang holistik, yang tidak hanya berfokus pada aspek fisik tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional siswa (Andriansyah et al., 2025).

Persepsi Stakeholder terhadap Inovasi Pembelajaran

Efektivitas inovasi pembelajaran PJOK oleh mahasiswa tidak hanya diukur dari perspektif siswa, tetapi juga dari persepsi stakeholder lain seperti guru kelas dan kepala sekolah. Tanggapan positif dari berbagai pihak ini memperkuat validitas dan signifikansi dampak inovasi yang telah diimplementasikan.

Tanggapan Positif dari Guru Kelas

Guru kelas yang mengamati langsung proses pembelajaran PJOK oleh mahasiswa memberikan tanggapan yang sangat positif. Mereka mengakui bahwa kehadiran mahasiswa telah membawa perubahan signifikan dalam dinamika pembelajaran PJOK di sekolah (Wicaksana et al., 2025). Guru-guru mencatat bahwa siswa menjadi lebih bersemangat, lebih disiplin, dan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran PJOK dibandingkan sebelumnya.

Salah satu aspek yang diapresiasi oleh guru adalah kemampuan mahasiswa untuk membangun kedekatan emosional dengan siswa. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai kakak, teman, dan motivator yang mampu menginspirasi siswa. Hubungan yang hangat dan suportif ini menciptakan lingkungan belajar yang aman dan kondusif, di mana siswa merasa nyaman untuk mengeksplorasi kemampuan mereka tanpa takut dihakimi atau dikritik (Jaya et al., 2025).

Dukungan dan Apresiasi dari Kepala Sekolah

Kepala sekolah SDN 67 Rappokalling juga memberikan apresiasi yang tinggi terhadap kontribusi mahasiswa dalam pembelajaran PJOK. Beliau menilai bahwa program ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai bagian dari solusi jangka menengah dalam penguatan pembelajaran non-akademik di sekolah dasar, terutama di sekolah yang belum memiliki guru PJOK khusus. Kepala sekolah merekomendasikan agar program ini dilanjutkan dan ditingkatkan dengan pelatihan prapenugasan yang lebih fokus pada kompetensi pedagogik mahasiswa. Rekomendasi ini menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa telah menunjukkan kinerja yang baik, masih ada ruang untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, terutama dalam aspek metodologi pengajaran dan manajemen kelas.

Indikator Efektivitas Program

Berdasarkan analisis data komprehensif, inovasi pembelajaran PJOK oleh mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 67 Rappokalling menunjukkan efektivitas melalui beberapa indikator utama. Peningkatan partisipasi aktif siswa tercermin dari tingginya kehadiran, keterlibatan dalam aktivitas fisik, serta munculnya inisiatif untuk berolahraga di luar jam pelajaran sekolah. Selain itu, dukungan dan apresiasi yang diberikan oleh guru serta kepala sekolah memperkuat legitimasi dan keberlanjutan program. Siswa juga memperlihatkan motivasi belajar yang tinggi, dengan antusiasme terhadap PJOK sebagai mata pelajaran favorit. Kolaborasi yang terjalin antara mahasiswa, guru, dan sekolah menciptakan sinergi positif yang menghasilkan ekosistem pembelajaran kondusif dan berkelanjutan. Secara keseluruhan, pembelajaran PJOK mengalami transformasi dari aktivitas monoton menjadi pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan holistik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Temuan ini mengonfirmasi bahwa inovasi yang diterapkan efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta memberikan dampak transformatif lebih luas terhadap iklim pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Kampus Mengajar telah berhasil mengimplementasikan inovasi pembelajaran PJOK yang signifikan di SDN 67 Rappokalling. Inovasi utama yang diterapkan meliputi pendekatan personal dengan mengidentifikasi minat siswa, pembelajaran berbasis permainan (sepak bola dan bola voli), serta refleksi pembelajaran melalui games edukatif. Inovasi pembelajaran tersebut memberikan dampak positif yang nyata terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menganggap PJOK sebagai mata pelajaran yang paling ditunggu, menunjukkan peningkatan antusiasme dan semangat belajar yang signifikan. Selain

itu, terjadi perubahan persepsi siswa terhadap PJOK, dari sekadar aktivitas fisik rutin menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Pada aspek partisipasi aktif, terdapat peningkatan kehadiran siswa dan keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran. Siswa menunjukkan inisiatif lebih tinggi, bahkan berolahraga di luar jam pelajaran, serta meningkatkan kolaborasi dan interaksi sosial dengan teman sebaya. Tanggapan positif dari guru kelas dan kepala sekolah memperkuat efektivitas program ini. Berdasarkan temuan keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran PJOK oleh mahasiswa Kampus Mengajar telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, serta menciptakan iklim belajar PJOK yang lebih holistik dan bermakna bagi pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi S, A. S., Soenyoto, T., Aliriad, H., & Utama, M. B. R. (2025). MANAJEMEN AKTIVITAS FISIK SISWA. Cahya Ghani Recovery.
- Afriyuandi, A. R., Pratama, A. K., Sungkawa, M. G. G., Hakim, M. J. A., Aulia, P. D., Karunia, S. I., Ummah, M. R., Daelami, M. I., Oktapianta, R., Janah, Hakim, H. F. A., Anwar, F. H., Rahayu, A. Y., Putra, M., Gibran, G. A., Juliana, R. W., H, M. T., Fadilah, R. A., Atmaja, E. K., ... Firdaus, A. A. (2025). Strategi Belajar dan Pembelajaran Penjas Masa Kini. CV Eureka Media Aksara.
- Agustina, S. R., Sabrina, S., Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(1), 31–37. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i1.1327>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alif, M. N. (2021). *Konsep Beladiri Pada Anak: Kajian Pedagogy dan Psikologi Dalam Pembelajaran beladiri*. Muhammad Nur Alif.
- Andriansyah, R., Alwasi, M. N. D. I., Ramadhan, F. A., Zahra, E., & Riski, D. M. (2025). Strategi Dan Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 2(2), 01–06. <https://doi.org/10.69714/fbwfkm98>
- Ardian, I. N., Asy'ari, I., Fahrudin, I., Ihtiana, I. N., Witanto, H., Priambodo, A., & Thohari, A. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Pendekatan Bermain pada Pembelajaran PJOK Kelas VI B SDN Lidah Kulon 1. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(1), 514–523. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v4i1.4868>
- CNLPC, D. F. R. M., M. Pd ., CHt, M.A, P. D. A. S., M.Pd, P. D. T. J., & M.Pd, P. D. K. (2025). *Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Karakter Generasi Masa Kini*. Langgam Pustaka.
- Darmawan, G. E. B., & Suranata, K. (2025). Media augmented reality permainan tradisional Bali untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan



- biomotorik pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 13(2), 1–9. <https://doi.org/10.29210/1141800>
- Dopong, M. M., Priambodo, A., Wibowo, S., & Ridwan, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Kebugaran Jasmani Dampak Project Based Learning Terhadap Motivasi Peserta Didik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 278–290. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33023>
- Ed, P. D. H. Y. M. S. M. (2023). *Implementasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Perguruan Tinggi*. Indonesia Emas Group.
- Fitriya, E., Kurahman, O. T., Tarsono, T., Nurhayati, F., Santora, P., & Rosulina, D. (2025). Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1055–1064. <https://doi.org/10.58230/27454312.1750>
- Hidayat, B. R., Firdaus, M., & Riyatmojo, D. K. (2025). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII G dengan Pendekatan Permainan Pada Mata Pelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Kota Kediri. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(3), 244–255. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i3.4693>
- Hidayat, W., Tuasikal, A. R., Hidayat, T., & Ridwan, M. (2025). Transformasi Pembelajaran PJOK: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Berdiferensiasi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 338–350. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28525>
- Jaya, P. A., Subagja, S. R., Atsania, S. N., & Permana, H. (2025). Strategi Manajemen Kelas dalam Membangun Hubungan Harmonis Guru dan Siswa di MTs El-Yasiniyah | Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2). <https://jppion.org/index.php/jpi/article/view/448>
- Khoirotn, K., Yusuf, H., & Rohmah, L. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Model Play-Based Learning Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 137–149. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v5i2.7425>
- Mahbubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Martha, A. (2025). *Media Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Pada Era Digital*. Takaza Innovatix Labs.
- Mulyana, F. R., Suherman, A., Juliantine, T., & Komarudin. (2025). *Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Karakter Generasi Masa Kini*. Langgam Pustaka.
- Muzaki, R. (2025). Dampak Program Kampus Mengajar Terhadap Pengembangan Karakter Confident, Communicative, dan Uswah Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam UII Yogyakarta [Thesis, Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/57093>
- Nuraeni, Y., Qanitah, N., Nawafil, L. E., Nurulfadhil, W. A. K., & Luthfi, M. (2025). Implementasi Problem Based Learning Di Sekolah Dasar: Tantangan Dan



- Strategi Mengatasi Siswa Pasif Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 6130–6139.
- Pradana, A. P., Nurrochmah, S., Kurniawan, I., Latif, R., & Juanda, S. E. (2025). Modifikasi Bola Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Chest Pass pada Permainan Bola Basket Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 13(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jiku.v13i1.92530>
- Prodyanatasari, A. (2025). Improving Student Focus by Implementing Brain Gym Exercises Before Lessons. *EDUTREND: Journal of Emerging Issues and Trends in Education*, 2(3), 121–133. <https://doi.org/10.59110/edutrend.649>
- Putranto, A. D., & Efendi, Y. (2024). Pentingnya Kebugaran Jasmani untuk Meningkatkan Kekuatan Tubuh dalam Mengikuti Kegiatan Belajar dan Mengajar Di SMP Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23593>
- Rachmadina, A. R., Putri, F. A., Maheswari, K. A. A., Kurniawati, M. N., Zarina, N. V. M., Ummah, U. S., & Harisandi, I. G. N. P. (2024). Studi Kasus: Upaya Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Fisik Motorik Pada Anak Tunanetra di Kampus Inklusi. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14186916>
- Rosidah, I., & Hibbatullah, R. R. S. (2025). Implementasi Teori Belajar Humanistik Pada Pembelajaran Pai Dalam Meningkatkan Prestasi Peserta Didik. *Al-Kindi*, 1(1), 48–60.
- Satria, M. A. A., & Efendi, A. (2025). Efektivitas Permainan Tradisional Kucing Tikus Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Keterampilan Sosial dan Emosional Siswa SDN 01 Kaliombo. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 9(6), 243–256.
- Sukma, W. M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Penilaian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pjok Pada Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat Atas Kelas X Kabupaten Sintang [Diploma, IKIP PGRI PONTIANAK]. <https://digilib.upgripnk.ac.id/id/eprint/1748/>
- Surya, U. I. (2025). English Fun for Little Learners: Aktivitas Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Wicaksana, R. Y. E., Setiawan, I., & Sagitarius, A. P. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Aktivitas Fisik Pada Mata Pelajaran Pjok Melalui Metode Pembelajaran Yang Inovatif Di Kelas Vi Sdn Jagalan 1 Kota Kediri. *JURNAL ILMIAH NUSANTARA*, 2(3), 281–288. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4459>
- Zaidan, W., Rakhman, A., & Amirudin, A. (2025). Peran Guru PJOK dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Se-Kecamatan Martapura. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 6(2), 312–322. <https://doi.org/10.46838/spr.v6i2.762>

