

## **Peningkatan kemampuan guru pendidikan jasmani dalam merancang permainan dan olahraga dalam situasi wabah corona (covid 19)**

**Mu'arifin<sup>1\*</sup>, Ari Wibowo Kurniawan<sup>2</sup>, Febrita Paulina Heynoek<sup>3</sup>, Rama Kurniawan<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Malang, Indonesia

email: muarifin.fik@um.ac.id

\*Koresponden penulis

### **Info Artikel**

**Diajukan:** 17 April 2021

**Diterima:** 29 Mei 2021

**Diterbitkan:** 7 Juni 2021

**Keyword:**

Dedication; game design;  
physical education.

**Kata Kunci:**

Pengabdian; perancangan  
permainan; pendidikan  
jasmani.

### **Abstract**

*This dedication aims to increase the knowledge and skills of physical education teachers in designing games and sports for physical education learning. This dedication uses the lecture method through the zoom/google meet application, assignments, measurement of results, and follow-up results. Based on the results of data analysis obtained from the Pretest, the percentage value was 55.5%, and the post-test data analysis results showed a percentage value of 77.2%. This shows that the results of this training for physical education, sports and health teachers have changed after being given training in designing a game. So that this service is effective and can achieve the goals expected in this activity.*

### **Abstrak**

Tujuan dari pengabdian ini adalah dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru pendidikan jasmani dalam merancang permainan dan olahraga untuk pembelajaran pendidikan jasmani. Pengabdian ini menggunakan metode ceramah melalui aplikasi *zoom/google meet*, penugasan, pengukuran hasil, dan tindak lanjut hasil. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari Pretest menunjukkan nilai persentase sebanyak 55,5% dan hasil analisis data Posttest menunjukkan nilai persentase sebanyak 77,2%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil dari pelatihan ini guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terjadi perubahan setelah diberi pelatihan dalam merancang suatu permainan. Sehingga pengabdian ini efektif dan dapat mencapai tujuan yang telah diharapkan dalam kegiatan ini.

## **PENDAHULUAN**

Di tahun 2020 merupakan tahun yang menjadi ujian bagi negara-negara di dunia, karena hampir seluruh negara terdampak musibah penyakit, yaitu virus corona (covid 19). *Coronavirus* merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan

Sindrom Pernapasan Akut Berat/ *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). *Coronavirus* jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luarbiasa muncul, pada Desember 2019, kasus pneumonia misterius pertama kali dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei. Sumber penularan kasus ini masih belum diketahui pasti, tetapi kasus pertama dikaitkan dengan pasar ikan di Wuhan. Tanggal 18 Desember hingga 29 Desember 2019, terdapat lima pasien yang dirawat dengan *Acute Respiratory Distress Syndrome* (ARDS). Sejak 31 Desember 2019 hingga 3 Januari 2020 kasus ini mengingkat pesat, ditandai dengan dilaporkannya sebanyak 44 kasus. Tidak sampai satu bulan, penyakit ini telah menyebar di berbagai provinsi lain di China, Thailand, Jepang, dan Korea Selatan.

Sampel yang diteliti menunjukkan etiologi *coronavirus* baru. [World Health Organization \(2020\)](#) awalnya, penyakit ini dinamakan sementara sebagai 2019 *novel coronavirus* (2019-nCoV), kemudian WHO mengumumkan nama baru pada 11 Februari 2020 yaitu *Coronavirus Disease* (COVID-19) yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2). Dalam perjalanan ilmiah suatu virus mampu bermutasi membentuk susunan genetik yang baru, singkatnya virus tersebut tetap satu jenis yang sama dan hanya berganti seragam. Alasan pemberian nama SARS-Cov-2 karena virus corona memiliki hubungan erat secara genetik dengan virus penyebab SARS dan MERS.

Perhimpunan Dokter Paru Indonesia (PDPI) menjelaskan kebanyakan *coronavirus* menginfeksi hewan dan bersikulasi di hewan ([Indonesia, 2020](#)). *Coronavirus* menyebabkan sejumlah besar penyakit pada hewan dan kemampuannya menyebabkan penyakit berat pada hewan seperti babi, sapi, kuda, kucing dan ayam. *Coronavirus* disebut dengan virus *zoonotic* yaitu virus yang ditransmisikan dari hewan ke manusia. Banyak hewan liar yang dapat membawa patogen dan bertindak sebagai *vector* untuk penyakit menular tertentu. Kelelawar, tikus, unta dan musang merupakan host yang biasa ditemukan untuk *coronavirus*. *Coronavirus* pada kelelawar merupakan sumber utama untuk kejadian *severe acute respiratory syndrome* (SARS) dan *middle east respiratory syndrome* (MERS).

*Coronavirus* terutama menginfeksi dewasa atau anak usia lebih tua, dengan gejala klinis ringan seperti *common cold* dan faringitis sampai berat seperti SARS atau MERS serta beberapa strain menyebabkan diare pada dewasa. Infeksi *coronavirus* biasanya sering terjadi pada musim dingin dan semi. Hal tersebut terkait dengan faktor iklim dan pergerakan atau perpindahan populasi yang cenderung banyak perjalanan atau perpindahan. Selain itu, terkait dengan karakteristik *coronavirus* yang lebih menyukai suhu dingin dan



kelembaban tidak terlalu tinggi (Indonesia, 2020). Sudah jutaan orang terdampak kesehatannya karena virus ini, dan sudah puluhan ribu yang mengalami kematian. Di negara kita Indonesia juga banyak warga yang tertular virus Corona, setiap hari semakin bertambah rata-rata 200-300 orang. Ini menjadi ujian juga bagi pemerintah yang harus sigap dan bijak dalam menentukan keputusan-keputusan dalam penanggulangan agar virus ini tidak semakin meluas, sampai diketemukannya vaksin atau obat yang dapat menyembuhkan orang yang terkena virus corona. Beberapa keputusan yang harus dipatuhi oleh warga antara lain *social distancing*, *physical distancing*, *stay at home*, dilarang mudik ke daerah bagi warga yang berada di Kota, menghentikan transportasi umum, para karyawan perkantoran bekerja dari rumah dan sekolah juga dihentikan agar para peserta didik dapat belajar dari rumah dengan panduan guru melalui media pembelajaran berbasis aplikasi.

Selain kesehatan wabah ini juga berdampak sangat luas diberbagai bidang, yaitu perekonomian, pendidikan, pariwisata, dan masih banyak bidang lainnya. Perekonomian menjadi yang terdampak paling besar, karena banyak warga yang tidak bisa memperoleh pemasukan. Kemudian pendidikan baik kampus maupun sekolah juga ditutup, namun bukan berarti tidak belajar. Dosen/guru harus kreatif dalam memberikan materi belajar, agar peserta didik dapat belajar di rumah selama masa *stay at home*, sehingga mereka juga tidak merasa bosan karena tidak ada aktifitas dirumah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Sari (2020) bahwa materi pembelajaran daring Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dapat dipahami oleh siswa sebanyak 68% dan 30% siswa merasa kuang paham serta 1% siswa tidak paham sama sekali dengan pembelajaran daring. 71% siswa menggunakan *Google Classroom* karena dinilai sebagai aplikasi yang mudah digunakan. Selain itu *Google Formulir* 15% dan *Webex* 10% sedangkan aplikasi lain yang digunakan siswa selama pembelajaran daring adalah *Whatsapp* dan *Instagram*. Untuk itu perlunya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam penggunaan pembelajaran, utamanya materi pendidikan jasmani.

Dalam pendidikan jasmani materi yang diajarkan dominan gerak sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran harus dapat tercapai. Seorang pendidik dapat menggunakan berbagai media aplikasi yang sudah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Sehingga tidak ada pikiran bahwa pembelajaran pendidikan jasmani tidak bisa dilakukan dengan keadaan yang terjadi ini. Pendidik harus optimis, kreatif, dan mau belajar untuk dapat menggunakan kecanggihan teknologi media pembelajaran. Untuk itu dalam tulisan ini akan dijabarkan tentang apa itu virus corona (COVID 19), pendidikan

jasmani, media pembelajaran, dan media aplikasi untuk pembelajaran pendidikan jasmani yang bisa digunakan dalam situasi wabah corona ini.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktivitas fisik atau dalam bahasa aslinya adalah *physical education is education of and through movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1) pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa 2) melalui dan tentang (*through and of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratatan hubungan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung dan tidak langsung dan 3) gerak (*movement*), merupakan bahan kajian (aktivitas permainan, aquatik, ritmik, uji diri, dsb) sebagaimana tertera dalam kurikulum pendidikan jasmani.

Menurut Winarno (2006) pendidikan jasmani adalah bagian integral dalam proses pendidikan secara keseluruhan dimana dalam pelaksanaannya menggunakan aktivitas fisik sebagai alat untuk tercapainya suatu tujuan. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Kurniawan & Tangkudung (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "*Development of Interactive Multimedia-Based Gymnastics Floor Techniques Learning Model for Junior High School Students*" bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan di sekolah yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa secara afektif, kognitif, psikomotor dan sosial. Pendidikan jasmani (*physical education*) mempunyai kedua unsur bermain dan olahraga, tetapi tidak semata-mata hanya bermain dan olahraga saja melainkan kombinasi keduanya. Dengan nama pendidikan jasmani aktivitas fisik berorientasi pada tujuan pendidikan, yaitu mencoba melakukan kegiatan mendidik melalui aktivitas fisik. Akan tetapi pada kegiatan bermain dan olahraga tidak berorientasi pada tujuan pendidikan. Artinya bahwa pendidikan jasmani menggunakan aspek bermain dan olahraga yang diterapkan dalam pembelajaran.

Sekolah merupakan tempat dalam pendidikan awal yang dapat digunakan untuk mengembangkan pertumbuhan fisik dan kemampuan gerak siswa. Pola gerak dasar anak didasari oleh tahap-tahap perkembangan gerak reflektif dan integrasi sensori yang telah berkembang pada usianya. Pendekatan pembelajaran yang tepat yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah pendekatan bermain. Dalam hal ini, guru pendidikan jasmani dituntut untuk memiliki pengetahuan dalam merancang permainan yang digunakan dalam pembelajaran.

Untuk memiliki pengetahuan tentang merancang permainan yang berorientasi pada penguasaan gerak (gerak dasar dan teknik dasar) dan kemampuan bermain (keterampilan taktik dan strategi) maka guru perlu memiliki pemahaman tentang merancang sebuah permainan. Ada beberapa



model pembelajaran yang berorientasi pada games salah satunya adalah metode *Teaching Games for Understanding* (TgU). Pendekatan TGfU merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Di dalam TGfU mengapa memainkan suatu permainan itu diajarkan terlebih dulu sebelum bagaimana keterampilan yang dibutuhkan untuk memainkan permainan itu diajarkan. Menurut [Hopper \(2002\)](#) proses tersebut melibatkan pengajaran anak yang menggunakan permainan yang dimodifikasi dan disederhanakan yang cocok dengan jasmani, sosial, dan perkembangan mental peserta didik.

Penerapan pelatihan usaha peningkatan kemampuan guru pendidikan Jasmani dalam merancang permainan dan olahraga dalam situasi wabah corona (Covid 19). Guru pendidikan jasmani SD, SMP, SMA di sekolah tersebut dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang permainan dan olahraga di Sekolah. Agar kompetensi guru dan pembelajaran yang akan disampaikan ke peserta didik dapat lebih baik.

Berdasarkan hasil analisa situasi dan kondisi tersebut, maka diajukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang “Peningkatan Kemampuan Guru Pendidikan Jasmani Dalam Merancang Permainan dan Olahraga dalam situasi wabah corona (Covid 19)”. Agar pembelajaran permainan dan olahraga di Sekolah dapat lebih bervariasi sesuai dengan SK/KD yang telah ditentukan maka pelatihan sangat perlu dilaksanakan dengan segera

## **METODE PELAKSANAAN**

Untuk mentransfer dan merealisasi inovasi di bidang manajemen pendidikan ini, tim pengabdian menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Ceramah melalui aplikasi *zoom/google meet*, yaitu metode yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang merancang permainan dan olahraga dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Beberapa metode yang digunakan dalam pelatihan adalah ceramah, tanya jawab dan pendalaman.
2. Penugasan, yaitu metode yang digunakan untuk menerapkan materi pada guru Kabupaten Malang, di bawah bimbingan dosen pelaksana atau fasilitator pengabdian melalui tugas struktur atau mandiri.
3. Pengukuran hasil, yaitu metode yang digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan program pelatihan dengan tersusunnya buku variasi permainan dan olahraga untuk pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Tindak lanjut hasil, yaitu metode yang digunakan untuk menelaah hasil implementasi baik keberhasilan maupun kekurangannya, serta menindak lanjuti untuk pengembangan berikutnya, dengan pembimbingan dan konsultasi dosen/fasilitator pengabdian kepada masyarakat.

5. Untuk menganalisis data pretest dan posttest menggunakan rumus rumus perhitungan yang telah dijelaskan oleh [Sudjiono \(2003\)](#) yakni:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

f = frekuensi atau jumlah nilai

N = jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Untuk mempermudah kesimpulan terhadap hasil analisis persentase, maka hasil analisis dibandingkan dengan tabel kriteria dari [Arikunto & Jabar \(2010\)](#) yang telah menetapkan kategori penilaiannya pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian

Persentase	Keterangan
81 - 100 %	Sangat Efektif
61 - 80 %	Efektif
41 - 60 %	Cukup Efektif
21 - 40 %	Tidak Efektif
<21 %	Sangat Tidak Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diperoleh melalui pengumpulan data berupa 20 butir soal yang diberikan kepada 66 guru pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga. Butir soal tersebut diberikan pada dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada guru sebelum dilakukannya pelatihan. *Posttest* diberikan kepada guru setelah dilakukannya pelatihan. Berikut adalah penyajian data dan hasil analisis data.

### A. Data *Pretest*

Tabel 2. Data *Pretest*

No.	Nama (Inisial)	Jumlah Soal		Nilai
		Benar	Salah	
1	NSN	11	9	55
2	SPI	11	9	55
3	GTN	13	8	65
4	ARS	8	12	40
5	KDA	9	11	45
6	SKO	8	12	40
7	DMR	11	9	55
8	SDK	12	8	50
<i>Lanjutan Tabel 1. Data Pretest</i>		9	11	45
10	LSK	11	9	55



*Peningkatan kemampuan guru pendidikan jasmani dalam merancang permainan dan olahraga dalam situasi wabah corona (covid 19)*

11	SPT	11	9	55
12	RDP	12	8	60
13	MSB	18	2	90
14	SAW	14	6	70
15	FSA	8	12	40
16	PWD	9	11	45
17	MUD	8	12	40
18	MSF	6	14	30
19	EYW	8	12	40
20	WDS	12	8	60
21	KYT	8	14	40
22	SPY	12	8	60
23	NST	5	15	25
24	BPO	12	8	60
25	SHS	14	6	70
26	YHS	13	7	65
27	NWD	7	13	35
28	ENC	12	8	60
29	RYD	9	11	45
30	SMI	7	13	35
31	SNJ	7	13	35
32	SMB	10	10	50
33	RHT	13	7	65
34	DEW	11	9	55
35	LHR	12	8	60
36	ANW	11	9	55
37	TSO	10	10	50
38	SAH	14	6	70
39	SPO	13	7	65
40	ASI	12	8	60
41	PRI	10	10	50
42	AGS	12	8	60
43	REA	14	6	70
44	HNW	14	6	70
45	ERF	11	9	55
46	SAZ	15	5	75
47	ASY	13	7	65
48	BAN	12	8	60
49	YLH	10	10	50
50	AJI	13	7	65
51	STO	10	10	50
52	DSA	10	10	50
53	AAP	14	6	70
54	MYA	15	5	75
55	AGS	14	6	70
56	ATO	19	1	95
57	YUD	18	2	80
<hr/>				
58	RIO	11	9	55

## Lanjutan Tabel 1. Data Pretest

59	PTR	12	8	60
60	CHR	11	9	55
61	WYG	10	10	50
62	ADT	12	8	60
63	SYN	11	9	55
64	ERO	10	10	50
65	BMB	11	9	55
66	FND	4	16	20
Jumlah				3665
Persen (%)				55,5%

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai persentase sebanyak 55,5% kemudian dikonversikan dengan tabel kriteria yaitu menunjukkan hasil data *pretest* tersebut masuk dalam kategori penilaian cukup efektif.

B. Data *Posttest*Tabel 3. Data *Posttest*

No.	Nama Inisial	Jumlah		Nilai
		Benar	Salah	
1	NSN	9	11	45
2	SPI	15	5	75
3	GTN	17	3	85
4	ARS	11	9	55
5	KDA	10	10	50
6	SKO	16	4	80
7	DMR	10	10	50
8	SDK	15	5	75
9	SYN	16	4	80
10	LSK	9	11	45
11	SPT	10	10	50
12	RDP	16	4	80
13	MSB	16	4	80
14	SAW	10	10	50
15	FSA	14	6	70
16	PWD	16	4	80
17	MUD	7	14	35
18	MSF	15	5	75
19	EYW	13	7	65
20	WDS	20	0	100
21	KYT	17	3	85
22	SPY	17	3	85
23	NST	16	4	80
24	BPO	9	11	45
25	SHS	19	1	95
26	YHS	20	0	100

Lanjutan Tabel 2. Data Posttest

27	NWD	18	2	90
28	ENC	10	10	50
29	RYD	10	10	50
30	SMI	17	3	85
31	SNJ	8	12	40
32	SMB	14	6	70
33	RHT	12	8	60
34	DEW	16	4	80
35	LHR	15	5	75
36	ANW	16	4	80
37	TSO	18	2	90
38	SAH	20	0	100
39	SPO	16	4	80
40	ASI	17	3	85
41	PRI	16	4	80
42	AGS	18	2	90
43	REA	20	0	100
44	HNW	20	0	100
45	ERF	12	8	60
46	SAZ	19	1	95
47	ASY	17	3	85
48	BAN	19	1	95
49	YLH	17	3	85
50	AJI	19	1	95
51	STO	18	2	90
52	DSA	17	3	85
53	AAP	16	4	80
54	MYA	19	1	95
55	AGS	16	4	80
56	ATO	20	0	100
57	YUD	16	4	80
58	RIO	19	1	95
59	PTR	19	1	95
60	CHR	16	4	80
61	WYG	16	4	80
62	ADT	18	2	90
63	SYN	19	1	95
64	ERO	20	0	100
65	BMB	16	4	80
66	FND	8	12	40
Jumlah				5100
Persen (%)				77,2%

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai persentase sebanyak 77,2% kemudian dikonversikan dengan tabel kriteria yaitu menunjukkan hasil data *posttest* tersebut masuk dalam kategori penilaian efektif. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* di atas menunjukkan bahwa

adanya peningkatan persentase setelah adanya perlakuan kepada guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Dalam masa pandemi ini guru berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru dituntut dalam mengembangkan inovasi-inovasi pembelajaran dimana pembelajaran tatap muka sangat minim untuk dilaksanakan. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh [Damrah, Pitnawati, & Erianti \(2019\)](#) bahwa guru PJOK yang aktif dan kreatif akan menghasilkan siswa yang pintar dan memiliki gerak dasar yang relative banyak, baik untuk gerak dasar lokomotor, non lokomotor maupun gerakan manipulasi. Artinya makin banyak siswa memiliki gerak dasar di atas, maka makin mudah anak-anak memiliki keterampilan yang diberikan. Salah satu inovasi pembelajaran dengan menggunakan media-media teknologi. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh [Parenkuan \(2010\)](#) bahwa guru menguasai teknologi dan informasi berguna bagi dirinya sendiri maupun bagi peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran guru selalu dapat mengembangkan pembelajaran yang baik dan menyenangkan.

Pelatihan perancangan permainan ini telah membantu para guru PJOK dalam mengembangkan inovasi-inovasi permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah. Para guru saling berbagi pengetahuan tentang permainan-permainan yang dimiliki masing-masing. Masa pandemi tidak menjadi penghalang bagi guru-guru PJOK yang memiliki inovasi dan kreatifitas yang tinggi dalam memberikan pembelajaran bagi siswanya. Hal tersebut tidak meninggalkan capaian KI dan KD yang sudah ditetapkan. Berdasarkan pendapat dari [Bucher & Krotee \(2002\)](#) menyatakan bahwa Pendidikan jasmani menjadi bagian terpenting dalam program pengajaran di sekolah dan dirancang untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik dasar, kebugaran terkait kesehatan, dan pengetahuan serta sikap relatif terhadap aktivitas fisik melalui kurikulum yang direncanakan dengan cermat yang mencakup, misalnya keterampilan gerakan (berlari), melompat, lompat/kebugaran, keterampilan non-lokomotor (peregangan, keseimbangan), keterampilan manipulatif (melempar, menendang, keterampilan bola), ritme dan keseimbangan. Sehingga dalam guru-guru PJOK harus aktif dalam memberikan pengajaran yang menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan utama pembelajaran tersebut meskipun dilaksanakan tidak dalam tatap muka. Menurut [Herlina & Suherman \(2020\)](#) potensi pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga pada masa pandemic covid-19 sangat terbuka, meskipun wilayah atau lingkungan sekolah tidak dilengkapi dengan sarana prasarana penunjang pembelajaran *online*. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan model *distance learning* dan menggagas *collaborative*



*approach* dengan orang tua siswa melalui lembar pengamatan aktivitas belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul Peningkatan Kemampuan Guru Pendidikan Jasmani Dalam Merancang Permainan dan Olahraga Dalam Situasi Wabah Corona (Covid 19) di Kecamatan Sumberpucung, Kecamatan Kromengan dan Kecamatan Donomulyo dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan persentase sebanyak 77,2% sesuai dengan hasil analisis data Pretest dan Posttest. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil dari pelatihan ini guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terjadi perubahan setelah diberi pelatihan dalam merancang suatu permainan. Sehingga penelitian ini efektif dan dapat mencapai tujuan yang telah diharapkan dalam kegiatan ini.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2004). Evaluasi program pendidikan pedoman teoritis praktis bagi praktisi Pendidikan. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Bucher, C. A., & Krotee, M. L. (1998). *Management of physical education and sport*. WCB/McGraw-Hill.
- Damrah, D., Pitnawati, P., & Erianti, E. (2019). Pelatihan Tenis Terhadap Guru Pendidikan Jasmani sekolah Dasar Negeri di Kota Padang. *Widya Laksana*, 8(2), 202-207.
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (COVID)-19 di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 8(1), 1-7.
- Hopper, T. (2002). Teaching games for understanding: The importance of student emphasis over content emphasis. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 73(7), 44-48.
- Indonesia, P. D. P. (2020). Panduan Praktik Klinis: Pneumonia 2019-nCoV. *PDPI: Jakarta*.
- Kurniawan, A. W., & Tangkudung, J. (2017). Development of Interactive Multimedia-Based Gymnastics Floor Techniques Learning Model for Junior High School Students. *Jipes-Journal of Indonesian Physical Education and Sport*, 3(1), 100-115.
- Parentuan, M. (2010). Peningkatan Kinerja Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Gugus Inti Kota Utara Kota Gorontalo. *Jurnal Health and Sport*, 1(1).

- Sari, D. P., & Sutapa, P. (2020, August). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Daring Selama Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK). In *Seminar Nasional Olahraga* (Vol. 2, No. 1).
- Sudijono, A., & Pendidikan, P. E. (2006). Jakarta: PT. *Raja Grafindo Persada*.
- Winarno, M. E. (2006). Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan*.
- World Health Organization. (2020). Coronavirus disease 2019 (COVID-19): situation report, 82.

