

SOSIALISASI DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PENDEKATAN *DEEP LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGAJAR BAGI GURU PJOK

Ashadi Cahyadi¹, Muhammad Suhairi², Nevi Herdika³, Zusyah Porja Daryanto⁴, Ade Rahmat⁵

^{1,2,3,4,5}Program Magister Pendidikan Jasmani, FPOK, Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera No 88 Pontianak, Kalimantan Barat

¹e-mail ashadi2913@gmail.com

Abstrak

Deep Learning sebagai salah satu cara untuk menghasilkan peserta didik yang terampil, kreatif dan dapat beradaptasi dengan tantangan abad ke-21. *Deep learning* menawarkan peluang besar untuk mengubah pembelajaran di sekolah, tidak terkecuali pada mata pelajaran PJOK. Permasalahan mitra adalah kurangnya keterampilan dan pengetahuan mengenai desain pembelajaran penjas menggunakan pendekatan *deep learning*. Tujuan kegiatan ini mensosialisasikan desain pembelajaran penjas melalui pendekatan *deep learning*. Metode yang digunakan yaitu metode interaktif. Peserta sosialisasi Adalah Guru PJOK yang tergabung dalam KKG PJOK Kecamatan Tekarang Kabupaten Sambas. Instrumen dalam Kegiatan PKM menggunakan angket untuk melihat Kontribusi kegiatan PKM terhadap Pengetahuan dan Pemahaman Guru PJOK. Hasil dari kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu (1) Meningkatnya pemahaman konseptual para guru dalam memahami pendekatan pembelajaran *Deep Learning*. (2) Mengetahui dan memahami penerapan model pembelajaran yang inovatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulannya guru PJOK dapat memahami keterampilan dan pengetahuan mengenai desain pembelajaran penjas menggunakan pendekatan *deep learning*.

Kata Kunci: *deep learning*, pendidikan jasmani, desain pembelajaran

Abstract

Deep Learning as a way to produce students who are skilled, creative and can adapt to the challenges of the 21st century. *Deep learning* offers a great opportunity to change learning in schools, including in the subject of PJOK. The partner's problem is the lack of skills and knowledge regarding the design of physical education learning using a *deep learning* approach. The purpose of this activity is to socialize the design of physical education learning through a *deep learning* approach. The method used is an interactive method. The participants of the socialization are PJOK teachers who are members of the PJOK KKG, Tekarang District, Sambas Regency. The instrument in the PKM activity uses a questionnaire to see the contribution of PKM activities to the knowledge and understanding of PJOK teachers. The results of the community service activities carried out are (1) Increasing the conceptual understanding of teachers in understanding the *Deep Learning* learning approach. (2) Knowing and understanding the application of innovative learning models that can be used in learning. In conclusion, PJOK teachers can understand the skills and knowledge regarding the design of physical education learning using a *deep learning* approach.

Keywords: *deep learning*, physical education, learning design

PENDAHULUAN

Saat ini, *deep learning* atau pembelajaran mendalam menjadi istilah yang semakin banyak didengungkan khususnya dalam dunia pendidikan (Kamaruddin et al., 2025). Walaupun telah banyak mengemuka, namun sebenarnya konsep ini bukanlah hal yang baru didalam dunia pendidikan, dan sudah dibahas sejak lama. Dalam buku yang berjudul “*Toward a New End: New Pedagogies for Deep learning*” yang terbit pada tahun 2013, para penulisnya telah mengusulkan pendekatan pedagogi baru dengan landasan “*deep learning*” sebagai salah satu cara untuk menghasilkan peserta didik yang terampil, kreatif dan dapat beradaptasi dengan tantangan abad ke-21 (Fullan; & Langworthy, 2013). Esensi pendidikan abad ke-21 sendiri adalah kemampuan untuk bertransformasi dari sekedar transfer pengetahuan menjadi pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah (Hamzah, 2023). Tidak hanya terbatas pada hal tersebut, pendidikan abad ke-21 juga menuntut peserta didik agar tidak hanya memahami informasi yang diterima, namun juga harus mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata (Barus, 2023). Selain kemunculan *deep learning* yang mengakar pada kebutuhan untuk menjawab tantangan globalisasi dan ekonomi berbasis pengetahuan sesuai tuntutan pendidikan abad ke-21, konsep pedagogi ini ada karena krisis sistem pendidikan global (Hamzah, 2023). Kondisi yang terjadi saat ini adalah peserta didik yang semakin bosan dengan model pembelajaran tradisional, sementara itu para pendidik juga menghadapi kebuntuan karena kurangnya relevansi metode pengajaran (Kim, 2019).

Metode pembelajaran tradisional sudah tidak relevan dengan kebutuhan proses belajar mengajar saat ini (McDiarmid & Zhao, 2023). Di Indonesia sendiri yang saat ini menggunakan kurikulum merdeka juga turut menimbulkan kebingungan antara *deep learning* dan kebebasan dalam pembelajaran. Padahal, apabila ditelisik secara lebih mendalam, *deep learning* merupakan pendekatan pedagogis yang berfokus pada pembelajaran bermakna dan lebih kontekstual, sehingga bukan sekedar memberikan ruang eksplorasi tanpa arah (Endrawan & Aliriad, 2023). Selain itu, pendekatan *deep learning* juga akan menghasilkan hasil

pembelajaran yang dapat dipertahankan dari waktu ke waktu (Angga & Sari, 2025). *Euphoria* dan *antusiasme* terhadap gagasan tentang pembelajaran mendalam atau *deep learning* di dunia pendidikan juga disertai munculnya sebuah miskonsepsi bahwa *deep learning* merupakan bentuk kurikulum baru atau sekedar penggunaan teknologi canggih dalam proses pembelajaran (Triyanto et al., 2025). Pandangan demikian menjadikan perlu adanya pengkajian yang mendalam tentang konsep *deep learning* dapat dimaknai dan dipraktikkan dengan tepat, khususnya dalam konteks pembelajaran di Indonesia, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Sebagai sebuah pendekatan, *deep learning* menawarkan peluang besar untuk mengubah pembelajaran di sekolah, tidak terkecuali pada mata pelajaran PJOK. PJOK merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, kesehatan mental, serta nilai-nilai sosial siswa melalui aktivitas jasmani yang terstruktur (Mashud, 2015). Tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik saja, PJOK ternyata lebih luas lagi yang mencakup pembelajaran mendalam tentang kesehatan, aspek sosial, dan pengembangan karakter (Widiastuti, 2019). PJOK berkontribusi besar dalam penanaman gaya hidup aktif dan sehat yang melandasi kesejahteraan fisik dan mental sepanjang hayat (Wicaksono, 2020). Berbagai hal tersebut menjadikan PJOK sebagai sarana mengembangkan fisik, motorik dan kebugaran saja, namun juga sebagai medium untuk membentuk individu secara holistik (Wicaksono, 2020). PJOK mempunyai potensi besar dalam mengintegrasikan proses pembelajarannya dengan pendekatan *deep learning* (Syahab, 2025). Tetapi, diperlukan pemahaman yang mendalam, dukungan yang memadai, dan bentuk strategi implementasi yang praktis bagi guru untuk mewujudkan potensi tersebut. Dengan demikian, *deep learning* tidak hanya menjadi wacana atau sebuah fatamorgana saja bagi guru PJOK, namun juga mampu berkontribusi besar dan nyata untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, permasalahan mitra PJOK KKG Kecamatan Tekarang Kabupaten Sambas adalah kurangnya keterampilan dan pengetahuan mengenai desain pembelajaran Pendidikan jasmani menggunakan

pendekatan *deep learning*. secara spesifik dapat dijabarkan permasalahan meliputi:

- 1). Keterbatasan guru PJOK dalam memahami konsep Pendekatan *Deep Learning* yang akan di aplikasikan dalam pembelajaran PJOK.
- 2). Terdapat miskonsepsi di kalangan pendidik bahwa *deep learning* adalah kurikulum baru atau sekadar tentang penggunaan teknologi canggih berbasis AI. Padahal, dalam konteks pendidikan, *deep learning* lebih merupakan pendekatan pedagogis yang berfokus pada pemahaman konseptual yang mendalam, berpikir kritis, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata, bukan sekadar hafalan.
- 3). Penerapan *deep learning* yang mengacu pada teknologi canggih memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat keras khusus. Banyak sekolah, terutama di daerah terpencil, masih menghadapi keterbatasan ini.
- 4). Pembelajaran PJOK secara tradisional seringkali lebih menekankan pada aspek psikomotorik atau keterampilan fisik semata, sementara pendekatan *deep learning* juga menekankan aspek kognitif (pemahaman strategi dan aturan) dan afektif (nilai-nilai karakter dan kerja sama). Tujuan kegiatan ini mensosialisasikan desain pembelajaran penjas melalui pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan keterampilan mengajar bagi guru PJOK.

METODE

Metode yang digunakan yaitu metode Interaktif. Peserta sosialisasi Adalah Guru PJOK yan tergabung dalam KKG PJOK Kecamatan Tekarang Kabupaten Sambas sebanyak 22 Orang. Instrumen dalam Kegiatan PKM menggunakan angket untuk melihat Kontribusi kegiatan PKM terhadap Pengetahuan dan Pemahaman Guru PJOK. Kegiatan PKM ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu Tahap Perencanaan, Tahap pelaksanaan dan Tahap Evaluasi. Pada tahap perencanaan tim pengusul melakukan koordinasi dengan Guru PJOK KKG Kecamatan Tekarang Kabupaten Sambas terkait jadwal pelaksanaan, perumusan pembiayaan, peserta kegiatan dan tempat dan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Tahap pelaksanaan pengusul melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mulai dari mempersiapkan bahan yang digunakan pada saat pelaksanaan, terutama bahan berupa materi untuk *Workshop* dan instrumen yang

akan digunakan pada saat kegiatan dan evaluasi dari kegiatan pengabdian. Selanjutnya penyusul dalam kegiatan pengabdian dibantu oleh dua orang mahasiswa prodi Magister Pendidikan Jasmani dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1 Rincian Tahapan Kegiatan dan Pembagian Tugas Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahap kegiatan	Jenis kegiatan	Keterangan
1	Analisis kebutuhan (observasi lapangan)	Dr. Ashadi Cahyadi, M.Pd Dr. Zusyah Porja Daryanto, S.Pd., M.Or. Ate Maskar Mochtar
2	Materi Media Pembelajaran Interaktif	Dr. Nevi Hardika, M.Or
4	Evaluasi kegiatan	Dr. Ade Rahmat, M.Pd. Dr. Muhammad Suhairi, M.Pd. Ate Maskar
5	Sesi Panel	Dr. Ashadi Cahyadi, M.Pd Dr. Zusyah Porja Daryanto, S.Pd., M.Or. Dr. Ade Rahmat, M.Pd. Dr. Muhammad Suhairi, M.Pd Dr. Nevi Hardika, M.Or Ate Maskar Mochtar

Pada tahap evaluasi hasil program pengabdian masyarakat melalui *Workshop* guru-guru PJOK KKG Kecamatan Tekarang Kabupaten Sambas terkait pengetahuan dan pemahaman mengenai desain pembelajaran penjas melalui pendekatan *deep learning* sebagai berikut: a) Tanggapan guru-guru PJOK KKG Kecamatan Tekarang Kabupaten Sambas sebagai peserta kegiatan pengabdian setelah mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. b) Tanggapan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sambas terkait *workshop* yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan salah satu bentuk

Kegiatan PKM yang melibatkan kerjasama antara prodi Pendidikan Jasmani Program Magister dengan PJOK KKG Kecamatan Tekarang Kabupaten Sambas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebanyak dua pertemuan: (1) Pemaparan Materi tentang Konseptual Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning* dalam Penjas dilaksanakan di Sekolah Dasar 05 Tekarang pada Tanggal 10 Juli 2024, kegiatan dimulai pukul 07.00 WIB sampai dengan Pukul 12.00 WIB bersama mahasiswa Sarjana dan Magister Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Pontianak, pada Materi Konseptual Tim pengabdian memberikan penjelasan tentang urgensi *deep learning approach* dalam konteks pendidikan jasmani abad ke-21. Materi mencakup perbedaan *surface learning* dan *deep learning* serta memahami penerapannya dalam PJOK selain itu juga tentang pengertian, Manfaat, Langkah-Langkah Pendekatan *deep learning*, karakteristik pembelajaran mendalam, serta relevansinya terhadap pengembangan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif pada peserta didik. Sedangkan Pertemuan ke (2) Pengenalan Model Pembelajaran Inovatif untuk guru PJOK Kecamatan Tekarang Kabupaten Sambas sebagai wujud kepedulian untuk peningkatan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Peserta dibimbing untuk menyusun rancangan pembelajaran PJOK dengan komponen lengkap: identifikasi kompetensi, perumusan pertanyaan mendalam (*driving questions*), strategi pembelajaran aktif, serta asesmen autentik. Dalam kegiatan ini, peserta bekerja dalam kelompok dan menghasilkan Modul Ajar yang terintegrasi dengan potensi lokal olahraga di daerah masing-masing. (3) Tahap Pendampingan dan Refleksi: Setelah *workshop*, dilanjutkan pendampingan luring untuk memfasilitasi revisi rancangan pembelajaran. Setiap peserta mengirimkan rancangan final yang telah disesuaikan dengan masukan dari tim ahli dan fasilitator. Kegiatan diakhiri dengan sesi refleksi dan evaluasi terhadap hasil implementasi desain pembelajaran di sekolah masing-masing. Berikut dokumentasi pengabdian yang dilakukan terlihat pada gambar 1.



Gambar 1 Kegiatan PKM Sosialisasi Desain Pembelajaran Penjas Berbasis *Deep Learning*

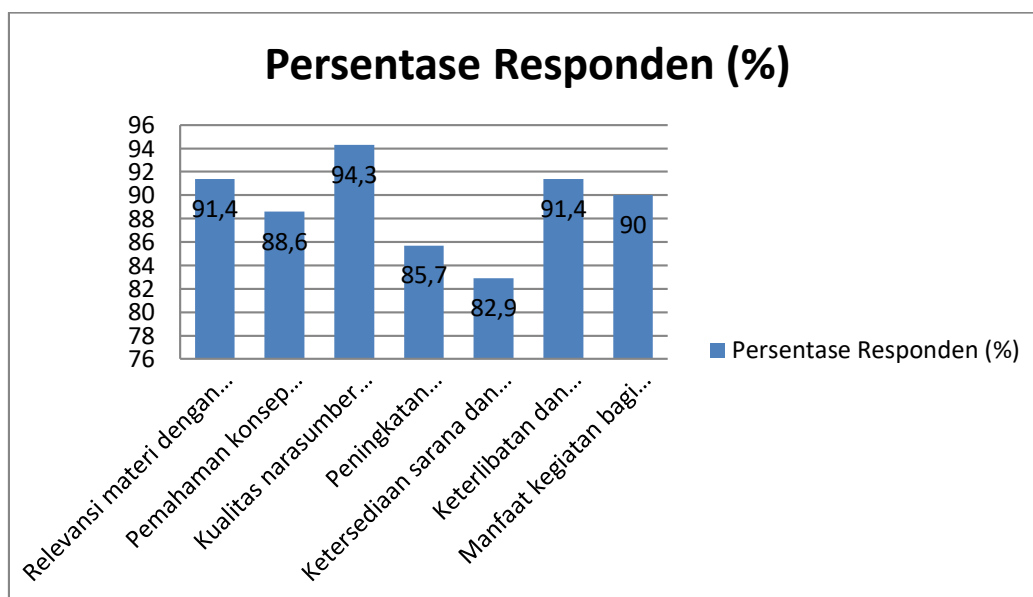
Hasil sosialisasi dan capaian secara umum, kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme peserta yang tinggi. Berdasarkan hasil angket evaluasi dari tujuh aspek yang dievaluasi diperoleh sebagai berikut.

Tabel 2 Persentase Responden Terhadap Kegiatan PKM

No	Aspek yang Dievaluasi	Indikator Penilaian	Persentase Responden (%)	Keterangan
1	Relevansi materi dengan kebutuhan guru PJOK	Materi sesuai dengan konteks pembelajaran abad ke-21 dan penguatan HOTS	91,4	Sangat relevan
2	Pemahaman konsep <i>deep learning</i>	Peserta mampu membedakan <i>surface learning</i> dan <i>deep learning</i> serta memahami penerapannya dalam PJOK	88,6	Baik
3	Kualitas narasumber dan fasilitator	Kemampuan menjelaskan materi, memberi contoh aplikatif, dan memfasilitasi diskusi	94,3	Sangat baik
4	Peningkatan kemampuan merancang pembelajaran	Peserta mampu menyusun <i>lesson design</i> dengan komponen <i>deep learning</i>	85,7	Baik
5	Ketersediaan sarana dan media pelatihan	Kesesuaian perangkat, modul, dan pendampingan luring	82,9	Baik
6	Keterlibatan dan partisipasi peserta	Keaktifan dalam diskusi, praktik, dan refleksi kegiatan	91,4	Sangat tinggi
7	Manfaat kegiatan bagi pengembangan profesional guru	Relevansi hasil pelatihan dengan peningkatan kinerja dan inovasi pembelajaran	90,0	Sangat bermanfaat

Relevansi materi dengan kebutuhan guru PJOK, 91,4% peserta menyatakan

kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan guru PJOK saat ini, terutama dalam menghadapi tuntutan pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pemahaman konsep *deep learning* 88,6% Peserta mampu membedakan *surface learning* dan *deep learning* serta memahami penerapannya dalam PJOK dengan baik. Kualitas narasumber dan fasilitator 94,3% Kemampuan menjelaskan materi, memberi contoh aplikatif, dan memfasilitasi diskusi sangat baik. Peningkatan kemampuan merancang pembelajaran 85,7 Peserta mampu menyusun *lesson design* dengan komponen *deep learning* dengan Baik. Ketersediaan sarana dan media pelatihan 82,9% Kesesuaian perangkat, modul, dan pendampingan luring dengan baik. Keterlibatan dan partisipasi peserta 91,4% Keaktifan dalam diskusi, praktik, dan refleksi kegiatan dengan sangat tinggi. Manfaat kegiatan bagi pengembangan profesional guru 90,0% Relevansi hasil pelatihan dengan peningkatan kinerja dan inovasi pembelajaran dinyatakan sangat bermanfaat. Diagram dapat dilihat pada Gambar 2 Berikut.



Gambar 2 Capaian Secara Umum Reesponden yang mengikuti Workshop PkM

Dampak dan keberlanjutan program kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas guru PJOK dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Guru peserta melaporkan bahwa setelah mengikuti

kegiatan ini, mereka lebih percaya diri dalam mengimplementasikan pembelajaran yang mengintegrasikan eksplorasi konsep, refleksi, dan pemecahan masalah nyata.

Selain itu, terbentuk komunitas praktisi pembelajaran PJOK berbasis *deep learning* melalui grup komunikasi daring yang difasilitasi oleh tim pengabdian. Komunitas ini menjadi wadah berbagi praktik baik dan sumber belajar berkelanjutan. Tim pengabdian berencana melanjutkan program ini melalui pendampingan lanjutan berupa “*Coaching Clinic Pengembangan Modul Pembelajaran PJOK Deep Learning Based*” pada tahun berikutnya.

Hasil yang diperoleh dari pengabdian yang dilakukan ini adalah: (1) Meningkatnya Pemahaman konseptual para guru dalam memahami pendekatan pembelajaran *Deep Learning*; (2) Mengetahui dan memahami Penerapan Model Pembelajaran yang Inovatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan sosialisasi desain pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan *deep learning* menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan kontekstual. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, sebagian besar peserta mampu memahami dan mengimplementasikan prinsip-prinsip *deep learning* dalam penyusunan rancangan pembelajaran PJOK. Capaian ini sejalan dengan temuan penelitian Casey; et al., (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran mendalam memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya secara bermakna, sehingga tercipta pemahaman konseptual yang lebih tahan lama.

Pendekatan *deep learning* menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman, analisis, dan penerapan konsep dalam konteks nyata. Dalam konteks pendidikan jasmani, hal ini berarti siswa tidak hanya melakukan aktivitas fisik, tetapi juga memahami makna, nilai, dan tujuan dari aktivitas tersebut. Casey & Goodyear, (2015) menegaskan bahwa pembelajaran jasmani modern harus berorientasi pada pengembangan literasi jasmani (*physical literacy*), yaitu kemampuan untuk menggunakan aktivitas fisik sebagai sarana pengembangan holistik peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Melalui kegiatan *workshop*, guru PJOK diajak untuk beralih dari paradigma pembelajaran yang bersifat *surface learning* menuju *deep learning*, yang

menekankan pemecahan masalah, refleksi diri, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Temuan kegiatan ini sejalan dengan hasil penelitian Beane, (1995) dan Hijerah & Inganah. S. (2025) yang menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik karena mereka dilibatkan secara aktif dalam menganalisis situasi nyata. Guru yang terlibat dalam program ini juga menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap pentingnya mengaitkan pembelajaran jasmani dengan konteks budaya lokal dan nilai-nilai karakter bangsa, sebagaimana disarankan oleh Siedentop, (2019) dalam konsep *Sport Education Model (SEM)*.

Selain itu, aspek inovasi pembelajaran menjadi salah satu dampak signifikan dari kegiatan ini. Produk rancangan yang dihasilkan peserta mengintegrasikan kearifan lokal, seperti permainan tradisional atau aktivitas kebugaran berbasis budaya daerah, yang mampu memperkuat relevansi pembelajaran jasmani dengan lingkungan sosial siswa. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Muhadi, (2025) yang menunjukkan bahwa pengembangan desain pembelajaran PJOK berbasis konteks lokal mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar jasmani. Integrasi nilai-nilai lokal juga memperkaya dimensi afektif dalam proses pembelajaran, mendukung penguatan karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas.

Peningkatan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif juga tidak terlepas dari strategi pelatihan berbasis partisipatif yang digunakan dalam kegiatan PkM ini. Pendekatan workshop and mentoring terbukti efektif meningkatkan literasi pedagogik guru, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian Wardinur & Mutawally, (2019) yang melaporkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dan refleksi mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan desain pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran mendalam. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal kreativitas merancang asesmen autentik dan kegiatan belajar yang melibatkan eksplorasi konsep, refleksi, serta kolaborasi.

Keberhasilan program sosialisasi ini juga memperlihatkan pentingnya kesinambungan kegiatan pelatihan guru dalam bidang pendidikan jasmani. Proses

pembelajaran mendalam tidak dapat dicapai hanya melalui pelatihan satu kali, tetapi memerlukan dukungan komunitas belajar profesional yang berkelanjutan. Pembentukan komunitas praktisi PJOK berbasis *deep learning* merupakan langkah strategis untuk memastikan implementasi yang konsisten di lapangan. Hal ini sejalan dengan temuan Darling-Hammond et al., (2017) bahwa pembelajaran profesional berkelanjutan berbasis kolaborasi merupakan kunci utama dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan *deep learning* sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia. Melalui pendekatan ini, guru dapat berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik membangun makna dari pengalaman belajar jasmani mereka sendiri. Dampak positif yang terlihat dari kegiatan PKM ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan profesional guru PJOK di wilayah lain, terutama dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang transformatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan karakter. *sain* pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *deep learning*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian pada masyarakat dalam bentuk IPTEKS bagi masyarakat yang telah dilaksanakan disimpulkan yaitu guru PJOK dapat memahami keterampilan dan pengetahuan mengenai desain pembelajaran Penjas menggunakan pendekatan *deep learning*. Guru PJOK berhasil meningkatnya pemahaman konseptual para guru dalam memahami pendekatan pembelajaran *Deep Learning* serta mengetahui dan memahami penerapan model pembelajaran yang Inovatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan sosialisasi desain pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan *deep learning* menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat Prodi Pendidikan Jasmani Program Magister mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas PGRI Pontianak atas dukungan APBL Tahun 2025, dan LPPM Universitas PGRI Pontianak atas arahan pelaksanaan kegiatan PkM. Terimakasih kepada KKG Guru PJOK Kecamatan Tekarang Sambas atas keikutsertaan dan kerjasamanya, sehingga Implementasi Kegiatan dari kerjasama dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, P. D., & Sari, A. J. (2025). Deep Learning: Bagaimana Implementasinya Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)? *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1373–1391. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3227>
- Barus;, Athena;, C. S., Pranajaya;, Adymas;, S., Hutaeruk;, Sohnata;, B., & Septiani. (2023). *Karakteristik Peserta Didik Abad 21*. Get Press Indonesia.
- Beane, J. A. (1995). Curriculum Integration and The Disciplines of Knowledge Curriculum Integration and The Disciplines of Knowledge. *National-Louis University*, 1–8. <https://digitalcommons.unomaha.edu/slceslgen/44>
- Casey;, A., Goodyear;, V. A., & Armour, K. M. (2017). Rethinking the Relationship Between Pedagogy, Technology and Learning in Health and Physical Education. *Sport, Education and Society*, 22(2), 288–304. <https://doi.org/10.1080/13573322.2016.1226792>
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can Cooperative Learning Achieve the Four Learning Outcomes of Physical Education? A Review of Literature. *Quest*, 67(1), 56–72. <https://doi.org/10.1080/00336297.2014.984733>
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective Teacher Professional Development (A report prepared for the Learning Policy Institute.)* (Issue June). https://learningpolicyinstitute.org/sites/default/files/product-files/Effective_Teacher_Professional_Development_REPORT.pdf
- Endrawan, I. B., & Aliriad, H. (2023). Problem-Based Collaborative Learning Model Improves Physical Education Learning Outcomes for Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 9–17. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.59758>
- Fullan;, M., & Langworthy, M. (2013). Learning Experience Design Essentials [Learning Experience Design Essentials]. In *Association for Talent Development* (Issue June, p. 176). www.newpedagogies.org
- Hamzah, R. A., Romi Mesra, Karo, K. B., Alifah, N., Hartini, A., Agusta, H. G. P.,

- Yusuf, F. M., Subroto, D. E., Febriyanti, F., Laila, L., Lisarani, V., Ramadhani, M. I., Larekeng, S. H., Tunnoor, S., A. R. B., & T. P. (2023). S. P. A. 21. P. M. M. D. <https://osf.io/ec6d>. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Hijerah & Inganah, S. 2025. Deep Learning Sebagai Strategi Penguatan Berpikir Kritis Siswa SMAS Muhammadiyah Makasar. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*. Volume 9 Nomor 11. November 2025 eISSN: 2246-6110
- Kamaruddin, I., Barir, B., Ikhlas, A., Ayulinansyah, A., Nasyanovariani, Di. F., & Winarko, T. (2025). Transformasi Pendidikan : Menggabungkan Steam, Deep Learning dan OBE untuk pembelajaran Adaptif. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 1162–1171.
- Mashud. (2015). Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Era abad 21. *Jurnal Multilateral*, 14(2), 89–114. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v14i2.2471>
- McDiarmid, G. W., & Zhao, Y. (2023). Time to Rethink: Educating for a Technology-Transformed World. *ECNU Review of Education*, 6(2), 189–214. <https://doi.org/10.1177/20965311221076493>
- Muhadi. (2025). Efektivitas Pembelajaran Jasmani Berbasis Kearifan Lokal dan Teknologi Digital Terhadap Penguatan Nilai Karakter dan Kebugaran Siswa. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 9–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/pior.v4i1.735>
- Siedentop, D. (2019). *Sport education: quality PE through positive sport experiences*. Human Kinetics.
- Syhab;, A. A., Bahriyanto;, A., & 3, H. M. I. (2025). Perencanaan Kurikulum Deep Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada MGMP SMP di Kabupaten Lumajang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(1), 105–114.
- Triyanto, S., Suhairi, M., & Sari, S. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada Siswa Sekolah Dasar Berbasis Flipbook Maker. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 22(2), 332–345. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v22i2.7626>
- Wardinur, W., & Mutawally, F. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pendukung Pembelajaran di MAN 1 Pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 13(2), 167–182. <https://doi.org/10.24815/jsu.v13i2.16422>
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., & Widanita, N. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola Evaluation of application of scientific approach in physical education learning basic technical material for football passing. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 41–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.29774>

Widiastuti, W. (2019). Mengatasi Keterbatasan Sarana Prasarana Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani [Overcoming Facilities Limitations Affecting Physical Education Learning Activities]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 140. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i1.1091>