

# **SOSIALISASI PERAN GURU OLAHRAGA TERHADAP PENINGKATAN PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH MELALUI PERMAINAN GATEBALL DI KABUPATEN ASAHAN**

**Andreas Lubis<sup>1\*</sup>, Arman Bemby Sinaga.<sup>2</sup> Lius Luaha<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Sari Mutiara Indonesia. Medan, Sumatera Utara, Indonesia.*

<sup>2</sup>*Farmasi, Fakultas Farmasi dan Ilmu Kesehatan, Universitas Sari Mutiara Indonesia. Medan, Sumatera Utara, Indonesia.*

<sup>3</sup>*Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sari Mutiara Indonesia. Medan, Sumatera Utara, Indonesia.*

---

## **Info Artikel**

Riwayat Artikel:  
Diterima: 17 Juni 2025  
Direvisi: 23 Juni 2025  
Diterima: 29 Juni 2025  
Diterbitkan: 09 Juli 2025

**Kata kunci:** Pembelajaran, Penjas, Gateball

---

## **Abstrak**

Pembelajaran penjas yang menyenangkan bagi siswa merupakan tanggung jawab seorang guru olahraga. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan metode permainan. Kegiatan pengabdian Masyarakat dengan judul “Sosialisasi Peran Guru Olahraga terhadap Peningkatan Pembelajaran Penjas di Sekolah melalui Permainan Gateball di Kabupaten Asahan” adalah salah satu pendekatan agar para guru olahraga bisa menerapkan pembelajaran penjas yang menyenangkan bagi para siswa. Kegiatan ini memberikan pemahaman kepada guru akan peran mereka dalam meningkatkan pembelajaran penjas disekolah melalui permainan gateball.

**Penulis Korespondensi:** Andreas

Lubis

Email: [andreaslubis@sari-mutiara.ac.id](mailto:andreaslubis@sari-mutiara.ac.id)

---

**Jurnal Abdimas Mutiara**

**e-ISSN: 2722-7758**

**Vol. 06 No. 02, Juli, 2025 (P287-291)**

**Homepage:** <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JAM>

**DOI:** <https://10.51544/jam.v6i2.6234>



Copyright © 2025 by the Authors, Published by Program Studi : Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA Licence (Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License).

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Penjas di banyak sekolah masih bersifat monoton, kurang kreatif, dan belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan perkembangan motorik dan sosial peserta didik. Banyak guru olahraga hanya mengandalkan model pembelajaran konvensional tanpa inovasi, sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan kurang diminati oleh siswa.

Di Kabupaten Asahan, hal ini menjadi perhatian khusus. Berdasarkan hasil observasi dan masukan dari para guru Penjas, terdapat kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, edukatif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan adalah **permainan Gateball**, yaitu olahraga beregu yang mudah dimainkan, melatih konsentrasi, kerja sama, serta dapat dimodifikasi menjadi bagian dari pembelajaran PJOK di sekolah.

Namun demikian, pemahaman guru-guru olahraga di Kabupaten Asahan terhadap permainan Gateball masih sangat terbatas. Belum banyak sekolah yang mengenal atau bahkan mencoba menerapkan permainan ini dalam pembelajaran. Minimnya pelatihan dan kurangnya sosialisasi membuat potensi Gateball sebagai media pembelajaran alternatif belum dimanfaatkan secara optimal.

Oleh karena itu, perlu dilakukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan kepada para guru olahraga agar mereka dapat memahami konsep, manfaat, serta teknis pelaksanaan permainan Gateball dalam konteks pembelajaran PJOK. Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal untuk membentuk paradigma baru dalam pembelajaran Penjas yang lebih aktif, variatif, dan menyenangkan.

### **Solusi Permasalahan Mitra**

Membangun komunitas untuk berbagi pengalaman menjadi orangtua sebagai role model dalam pembentukan karakter anak di dalam keluarga. Berdasarkan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu para guru olahraga di sekolah-sekolah Kabupaten Asahan, dapat dirumuskan beberapa solusi strategis sebagai berikut:

1. Permasalahan Pembelajaran Penjas cenderung monoton dan tidak inovatif karena guru masih menggunakan pendekatan konvensional.

Solusi:

- o Memberikan pelatihan dan sosialisasi mengenai pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), khususnya melalui permainan Gateball.
- o Menyusun modul pembelajaran Penjas berbasis Gateball yang dapat digunakan di sekolah.

2. Permasalahan Guru belum mengetahui teknik dan peraturan dasar permainan Gateball.

Solusi:

- o Menghadirkan narasumber atau pelatih profesional Gateball untuk memberikan pelatihan teknis secara langsung.
- o Melakukan praktek lapangan agar guru memahami secara langsung pelaksanaan dan implementasi permainan.

3. Permasalahan Kurangnya media pembelajaran alternatif yang menarik bagi siswa.

Solusi:

- o Memperkenalkan Gateball sebagai media olahraga yang inovatif, mudah dimainkan, dan dapat disesuaikan dengan berbagai jenjang pendidikan.
- o Memberikan contoh model RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) atau skenario pembelajaran yang melibatkan Gateball.

4. Permasalahan Minimnya forum atau komunitas berbagi antar guru olahraga untuk mendukung inovasi pembelajaran.

Solusi:

- Membentuk komunitas guru Penjas berbasis sekolah atau wilayah untuk saling berbagi pengalaman, ide, dan inovasi.
- Mendorong kolaborasi antara guru dan pihak dinas pendidikan untuk mendukung program berkelanjutan.

## 2. Metode

Metode pelaksanaan pengmas Sosialisasi Peran Guru Olahraga terhadap Peningkatan Pembelajaran Penjas di Sekolah melalui Permainan Gateball di Kabupaten Asahan ini dengan ceramah, tanya jawab, diskusi dan praktek lapangan. Seluruh metode kegiatan yang direncanakan berjalan dengan lancar dengan diikuti oleh 30 sekolah yang di Kabupaten Asahan. Kegiatan direncanakan akan pada hari Sabtu, 14 Juni 2025 mulai pukul 09.00 WIB hingga 12.00 WIB dengan melibatkan tiga pemateri serta dibantu tim dari mahasiswa USM-Indonesia. Adapun ketiga pemateri adalah (1) Andreas Lubis, (2) Arman Bemby Sinaga, dan (3) Lius Luaha dengan rincian metode pelaksanaan kegiatan seperti dalam tabel berikut.

No	Pemateri	Topik	Sasaran	Metode
1	Andreas Lubis	Peran Guru Olahraga Dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Pengenalan Olahraga Gateball	Meningkatkan pemahaman guru olahraga mengenai pentingnya peran mereka dalam menciptakan pembelajaran Penjas yang inovatif, aktif, dan menyenangkan. Mensosialisasikan permainan Gateball sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Penjas, khususnya di jenjang Pendidikan dasar, Pendidikan menengah dan Pendidikan Menengah.	Ceramah Tanya Jawab
2	Arman Bemby Sinaga	Pembelajaran dengan Permainan Berbasis Game	Mendorong guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) guna meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan Penjas.	
3	Lius Luaha	Membangun Jejaring	Membangun jejaring kolaborasi antar guru olahraga di Kabupaten Asahan untuk saling berbagi praktik baik dan mengembangkan pembelajaran Penjas yang	

			lebih kontekstual dan menarik.	
--	--	--	--------------------------------	--

### 3. Hasil Dan Pembahasan

Penulis pertama Andreas Lubis pada sesi pertama pukul 09.00 – 10.00 WIB memberikan penjelasan tentang cara meningkatkan pemahaman guru olahraga mengenai pentingnya peran mereka dalam menciptakan pembelajaran Penjas yang inovatif, aktif, dan menyenangkan.

Selain itu, penulis pertama mensosialisasikan permainan Gateball sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Penjas, khususnya di jenjang Pendidikan dasar, Pendidikan menengah dan Pendidikan Menengah.

Pada sesi kedua penulis kedua Arman Bemby Sinaga memberikan pembekalan kepada guru – guru olahraga pengetahuan dan keterampilan teknis dasar permainan Gateball, termasuk aturan permainan, teknik dasar, serta strategi implementasinya dalam proses pembelajaran.

Selain itu penulis kedua juga memberikan dorongan kepada guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) guna meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan Penjas.

Pada sesi ketiga sekaligus sesi terakhir, penulis ketiga Lius Luaha memberikan arahan untuk membangun jejaring kolaborasi antar guru olahraga di Kabupaten Asahan untuk saling berbagi praktik baik dan mengembangkan pembelajaran Penjas yang lebih kontekstual dan menarik.



Gambar 1. Tim Pengmas USM – Indonesia Berfoto Bersama di depan Kantor KONI Kabupaten Asahan



Gambar 2. Tim Pengmas Beserta Peserta dan Pengurus

#### 4. Kesimpulan Dan Saran

Kegiatan pengabdian Masyarakat dengan judul “Sosialisasi Peran Guru Olahraga terhadap Peningkatan Pembelajaran Penjas di Sekolah melalui Permainan Gateball di Kabupaten Asahan” mendapat respon positif dari para peserta yakni guru – guru olahraga dan juga pihak sekolah. Kegiatan tersebut memberikan dampak positif akan pemahaman guru pada peran mereka dalam meningkatkan pembelajaran penjas disekolah melalui permainan gateball. Selain itu para guru – guru akhirnya berkomitmen untuk membangun jejaring dalam meningkatkan pengenalan dan pemahaman olahraga gateball dilingkungan sekolah.

Atas respon positif dari para guru, pihak sekolah dan pergatsi Kab Asahan meberikan saran agar pengabdian Masyarakat dengan tema “Sosialisasi Peran Guru Olahraga terhadap Peningkatan Pembelajaran Penjas di Sekolah melalui Permainan Gateball di Kabupaten Asahan” bisa ditingkatkan pada guru – guru lainnya dan berharap agar jejaring yang telah dibangun bisa terus berkembang dan memberikan dampak positif yang bermanfaat bagi Masyarakat.

#### 5. Ucapan Terimakasih

Ucapan Terima kasih disampaikan kepada semua pihak khususnya:

- Harris ST selaku ketua KONI Kabupaten Asahan
- Juhari, S.Pd., Msi Selaku ketua Pergatsi Kabupaten Asahan

#### 6. Referensi

- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Ihsan, E., Syafruddin, & Nila, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Inpres Sangiang Wera. *Jupe: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1).
- Magdalena, I., & Luthfiah, J. (2020). Strategi Guru Dalam Menghadapi Gaya Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri Tangerang 5. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 151–168. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Permasih, D., Lestari, A. H., & Hernawan, A. H. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. *Direktorat UPI Bandung*, 3(April), 1489–1497. [http://file.upi.edu/direktori/fip/jur.\\_kurikulum\\_dan\\_tek.\\_pendidikan/194601291981012-permasih/pengembangan\\_bahan\\_ajar.pdf](http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._kurikulum_dan_tek._pendidikan/194601291981012-permasih/pengembangan_bahan_ajar.pdf)
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159–170. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.63>