



Penguatan Pengalaman Belajar Autentik Mahasiswa PGSD Penjas melalui Pendekatan Experiential Learning dalam Persiapan Festival Gerak Sekolah Dasar

Lukmannul Haqim Lubay¹, Eva Sri Gumilang^{1*}, Mukhlisin¹, Ricky Wibowo¹, Agus Gumilar¹, Achmad Syakur Fahri¹, Didin Budiman¹

¹ Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung, Indonesia. Postal code: 40154

*Corresponding Author e-mail: evasrigumilang@upi.edu

Received: August 2026; Revised: August 2026; Published: September 2026

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memperkuat pengalaman belajar autentik mahasiswa PGSD Pendidikan Jasmani melalui pendekatan Experiential Learning sebagai persiapan penyelenggaraan Festival Gerak Sekolah Dasar. Program dilaksanakan dalam delapan sesi dengan total 16 jam pelajaran yang mencakup orientasi program, Experiential Learning, manajemen Festival Gerak, Kids' Athletics, asesmen dan penilaian gerak, officiating, praktik, simulasi, refleksi, dan evaluasi. Kegiatan diikuti oleh lebih dari 100 mahasiswa, dengan 62 mahasiswa menyelesaikan pengukuran pretest dan posttest secara lengkap. Evaluasi pengalaman belajar dilakukan menggunakan angket Experiential Learning berisi 16 item berskala 1–7 yang mencakup orientasi pembelajaran berkelanjutan, penerapan pengetahuan dan keterampilan, kolaborasi, dan refleksi. Hasil menunjukkan bahwa rerata skor meningkat dari 80,50 (SD = 13,20) pada pretest menjadi 91,65 (SD = 12,63) pada posttest. Uji-t berpasangan menunjukkan peningkatan rerata sebesar 11,15 poin, $t(61) = 7,32$, $p < 0,001$, 95% CI [8,10, 14,19], dengan ukuran efek besar (Cohen's $d = 0,93$). Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembekalan berbasis Experiential Learning diikuti oleh peningkatan yang signifikan pada pengalaman belajar mahasiswa. Integrasi pembekalan konseptual, praktik, simulasi, dan refleksi memberikan konteks autentik bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri menjalankan peran profesional dalam Festival Gerak Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Experiential Learning; calon guru pendidikan jasmani; Festival Gerak

Strengthening Preservice Elementary Physical Education Teachers' Authentic Learning Experience through an Experiential Learning Approach in Preparing for an Elementary School Movement Festival

Abstract: This community service program aimed to strengthen authentic learning experiences among preservice elementary physical education teachers through an Experiential Learning approach in preparation for an Elementary School Movement Festival. The program consisted of eight sessions totaling 16 instructional hours, covering program orientation, Experiential Learning, Movement Festival management, Kids' Athletics, movement assessment, officiating, practice, simulation, reflection, and evaluation. More than 100 students participated in the program, of whom 62 completed both the pretest and posttest assessments. Learning experiences were evaluated using a 16-item Experiential Learning questionnaire rated on a 1–7 scale and encompassing continuous learning orientation, application of knowledge and skills, collaboration, and reflection. The mean score increased from 80.50 (SD = 13.20) at pretest to 91.65 (SD = 12.63) at posttest. A paired-samples t-test indicated a mean increase of 11.15 points, $t(61) = 7.32$, $p < .001$, 95% CI [8.10, 14.19], with a large effect size (Cohen's $d = 0.93$). These findings indicate that participation in the Experiential Learning-based training was followed by a significant improvement in students' learning-experience scores. The integration of conceptual preparation, practice, simulation, and structured reflection provided an authentic context for students to prepare for professional roles in the Elementary School Movement Festival.

Keywords: Experiential Learning; preservice physical education teachers; Movement Festival

How to Cite: Sri Gumilang, E., Lubay, L. H., Mukhlisin, M., Wibowo, R., Gumilar, A., Fahri, A. S., & Budiman, D. (2026). Penguatan Pengalaman Belajar Autentik Mahasiswa PGSD Penjas melalui Pendekatan Experiential

Learning dalam Persiapan Festival Gerak Sekolah Dasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 1334-1345. <https://doi.org/10.36312/linov.v11i3.6694>



<https://doi.org/10.36312/linov.v11i3.6694>

Copyright© 2026, Lubay et al
This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) License.



PENDAHULUAN

Pendidikan calon guru pendidikan jasmani tidak cukup hanya membekali mahasiswa dengan pengetahuan tentang konsep pembelajaran, keterampilan gerak, dan perencanaan pembelajaran, tetapi juga perlu menyediakan pengalaman yang memungkinkan mahasiswa menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi autentik. Authentic learning tasks telah dipandang sebagai salah satu cara untuk meningkatkan transfer kompetensi dari pendidikan guru menuju situasi profesional (Slingerland & Weeldenburg, 2019). Kebutuhan tersebut juga berkaitan dengan assessment literacy, yaitu kemampuan calon guru mengumpulkan, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi asesmen untuk mendukung pembelajaran (Starck et al., 2018; Moura et al., 2023; Hull & Vigh, 2026). Officiating, dalam konteks ini, merujuk pada tugas kepetugasan dalam penyelenggaraan aktivitas jasmani (memberi aba-aba, mengawasi jalannya aktivitas, dan mengambil keputusan), sedangkan Kids' Athletics adalah program atletik yang dimodifikasi untuk anak usia sekolah dasar. Festival Gerak Sekolah Dasar adalah kegiatan lapangan berskala besar yang diselenggarakan mahasiswa PGSD Pendidikan Jasmani sebagai wahana praktik profesional. Studi di Indonesia menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memberi kesempatan menerapkan pengetahuan ke dalam keterampilan dapat mendukung life skills dan kemandirian belajar dalam pendidikan jasmani (Gumilang et al., 2022; Gumilang et al., 2023).

Permasalahan yang dihadapi sasaran program adalah terbatasnya ruang praktik yang memungkinkan mahasiswa PGSD Pendidikan Jasmani menghubungkan kompetensi akademik dengan tugas profesional, khususnya dalam kepetugasan (officiating), penilaian gerak, dan pengelolaan aktivitas jasmani bagi anak. Berdasarkan pengamatan tim pengampu mata kuliah selama proses perkuliahan dan evaluasi kegiatan sebelumnya, mahasiswa umumnya baru memperoleh materi ini secara konseptual dan belum banyak mendapat kesempatan mengalaminya secara langsung dalam kegiatan berskala besar yang melibatkan anak sekolah dasar; kegiatan ini belum didahului survei kebutuhan terstruktur, dan hal tersebut menjadi salah satu keterbatasan yang diuraikan pada bagian Rekomendasi. Kajian service-learning dalam Physical Education Teacher Education (PETE) di berbagai negara menunjukkan bahwa pengalaman berbasis komunitas dapat membantu mahasiswa mengembangkan kompetensi personal, sosial, profesional, dan kemampuan menghubungkan pembelajaran dengan kebutuhan masyarakat (Pérez-Ordás et al., 2021; Chiva-Bartoll et al., 2021; Capella-Peris et al., 2021; Maravé-Vivas et al., 2022). Hal ini relevan dengan SDG 4: Quality Education, khususnya target penguatan kualitas pendidik melalui pengalaman praktik terbimbing, serta SDG 3: Good Health and Well-being melalui penyediaan aktivitas jasmani yang aman dan menyenangkan bagi anak. Program Kids' Athletics telah menunjukkan relevansi terhadap pengembangan keterampilan motorik kasar dan sportivitas siswa sekolah dasar (Fabian et al., 2025).

Gap analysis menunjukkan bahwa pembekalan kompetensi mahasiswa dan penyelenggaraan aktivitas anak sering berada pada kegiatan yang terpisah, sehingga kesempatan mengintegrasikan pengetahuan, pengambilan peran profesional, dan

refleksi masih perlu diperkuat (Slingerland & Weeldenburg, 2019; Moura et al., 2023; Hull & Vigh, 2026). Kebaruan kegiatan ini terletak pada penggunaan persiapan Festival Gerak Sekolah Dasar sebagai laboratorium pembelajaran autentik berbasis Experiential Learning, mengadaptasi siklus concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation (Kolb, 1984). Artikel ini melaporkan secara utuh rangkaian tahap pembekalan (workshop, praktik, simulasi, dan refleksi) yang telah selesai dilaksanakan, beserta hasil evaluasi kuantitatif terhadap pengalaman belajar Experiential Learning mahasiswa. Performa officiating dan penilaian gerak mahasiswa pada tahap ini dievaluasi secara kualitatif melalui pengamatan simulasi dan belum menggunakan instrumen performa khusus, sehingga tidak ditafsirkan sebagai bukti kuantitatif peningkatan performa officiating maupun ketepatan penilaian gerak.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat pengalaman belajar autentik mahasiswa PGSD Pendidikan Jasmani melalui pendekatan Experiential Learning selama pembekalan bertema Festival Gerak Sekolah Dasar, yang dievaluasi menggunakan angket Experiential Learning pretest-posttest. Program ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan guru melalui model pembelajaran yang menghubungkan workshop, praktik, simulasi, dan refleksi sebagai satu rangkaian pengalaman belajar yang utuh dan telah selesai dilaksanakan. Kontribusi bagi masyarakat diwujudkan melalui penguatan kesiapan konseptual dan keterampilan dasar mahasiswa calon guru pendidikan jasmani dalam mengelola aktivitas jasmani anak sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Desain dan Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian menggunakan pendekatan partisipatif dengan model Experiential Learning sebagai kerangka utama pembelajaran mahasiswa. Program dirancang sebagai rangkaian pengalaman yang saling berhubungan, terdiri atas delapan sesi materi dengan total alokasi 16 jam pelajaran (JP), mencakup orientasi program, pembekalan konseptual Experiential Learning, materi teknis manajemen Festival Gerak, Kids' Athletics, asesmen dan penilaian nomor pertandingan, officiating, praktik pelaksanaan, serta simulasi, refleksi, dan evaluasi, sebagaimana dirinci pada Tabel 1. Alur tersebut mengadaptasi siklus Experiential Learning yang menghubungkan concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation (Kolb, 1984), serta sejalan dengan gagasan authentic learning dalam PETE yang menempatkan tugas autentik sebagai sarana mengurangi kesenjangan antara kompetensi di universitas dan tuntutan profesi (Slingerland & Weeldenburg, 2019).

Tabel 1. Materi dan Alokasi Waktu Pembekalan Persiapan Festival Gerak

No.	Materi	JP
1	Orientasi Program dan Festival Gerak	1 JP
2	Experiential Learning dalam Festival Gerak	2 JP
3	Teknis Pelaksanaan dan Manajemen Festival Gerak	2 JP
4	Kids' Athletics: Konsep dan Praktik	3 JP
5	Assessment dan Penilaian Nomor Pertandingan Festival Gerak	2 JP
6	Officiating/Wasit Kids' Athletics	2 JP
7	Praktik Pelaksanaan Festival Gerak	2 JP
8	Simulasi, Refleksi, dan Evaluasi	2 JP
	TOTAL	16 JP

Materi 1-6 memberikan pembekalan konseptual dan teknis, sedangkan materi 7 dan 8 memberi ruang bagi mahasiswa untuk mempraktikkan dan mensimulasikan peran yang berkaitan dengan Festival Gerak, dilanjutkan dengan refleksi terbimbing. Rangkaian delapan sesi ini merupakan satu program pembekalan yang utuh dan telah selesai dilaksanakan sepenuhnya, dari orientasi program hingga simulasi, refleksi, dan evaluasi akhir.



Gambar 1. Suasana pembekalan dan pengisian angket Experiential Learning oleh mahasiswa (Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2026)

Komunitas Sasaran dan Pihak yang Terlibat

Komunitas sasaran utama adalah mahasiswa PGSD Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2023, 2024, dan 2025 yang dipersiapkan untuk terlibat dalam Festival Gerak Sekolah Dasar. Workshop dilaksanakan pada 28 Agustus 2026 dan diikuti oleh lebih dari 100 mahasiswa. Dari jumlah tersebut, 62 mahasiswa mengisi angket Experiential Learning secara lengkap pada pengukuran pretest dan posttest sehingga data mereka digunakan pada analisis di bagian Hasil dan Diskusi. Mahasiswa berperan sebagai peserta pembekalan sekaligus calon pelaksana lapangan yang dipersiapkan menjalankan fungsi official, assessor, pencatat hasil, pengelola station, serta pendamping peserta. Pemateri berasal dari unsur akademisi dan praktisi: Eva Sri Gumilang memberikan pembekalan mengenai Experiential Learning dalam Festival Gerak; Mukhlisin, sebagai Ketua Pelaksana Festival Gerak 2026, memberikan materi teknis pelaksanaan dan manajemen kegiatan; sedangkan Ricky Wibowo, praktisi Atletik Jawa Barat, memberikan penguatan terkait Kids' Athletics, officiating, dan aspek teknis nomor kegiatan. Workshop ini telah selesai dilaksanakan dalam satu hari penuh, mencakup seluruh delapan sesi materi sebagaimana dirinci pada Tabel 1.

Ilmu Pengetahuan dan Metode yang Ditransfer

Materi yang ditransfer kepada mahasiswa terdiri atas Experiential Learning, manajemen Festival Gerak, Kids' Athletics, officiating, penilaian gerak, keselamatan, komunikasi petugas, dan pengelolaan peserta, sebagaimana dirinci pada Tabel 1. Experiential Learning digunakan sebagai kerangka agar mahasiswa memahami

bahwa pengalaman praktik perlu diikuti proses refleksi, pemaknaan, dan penerapan kembali. Materi officiating membekali mahasiswa mengenai tanggung jawab petugas, prosedur pelaksanaan, pemberian aba-aba, pengawasan aktivitas, pengambilan keputusan, dan komunikasi. Materi penilaian gerak menekankan observasi performa secara sistematis, penggunaan kriteria, dan pencatatan hasil, relevan dengan literatur PETE yang menunjukkan bahwa calon guru membutuhkan kesempatan mengembangkan assessment literacy melalui pengalaman kontekstual yang didukung refleksi (Starck et al., 2018; Moura et al., 2023; Hull & Vigh, 2026). Kids' Athletics digunakan sebagai konteks praktik karena menyediakan aktivitas berbasis lari, lompat, dan lempar yang dapat dimodifikasi sesuai karakteristik anak (Fabian et al., 2025; Gumilang et al., 2024).

Instrumen, Pengumpulan Data, dan Indikator Keberhasilan

Pengalaman belajar Experiential Learning mahasiswa dievaluasi menggunakan angket yang dikembangkan oleh tim pelaksana, terdiri atas 16 item pernyataan dengan skala 1-7 (1 = sangat tidak sesuai sampai 7 = sangat sesuai), sehingga skor total secara teoretis berkisar antara 16 dan 112. Item disusun untuk menggambarkan empat konstruk, yaitu orientasi pembelajaran berkelanjutan, penerapan pengetahuan dan keterampilan, kolaborasi, dan refleksi. Sebelum digunakan, angket ditelaah oleh tim pelaksana yang berlatar belakang pendidikan jasmani dan Experiential Learning untuk memeriksa kesesuaian isi item dengan konstruk yang diukur; pengujian validitas dan reliabilitas secara psikometrik (misalnya melalui analisis butir dan koefisien Cronbach's alpha) belum dilakukan pada kegiatan ini dan direkomendasikan untuk kegiatan berikutnya, mengikuti prosedur pengujian validitas dan reliabilitas kuesioner sejenis pada konteks pendidikan jasmani anak sekolah dasar Indonesia (Lubay et al., 2025). Angket diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) rangkaian pembekalan. Dari lebih dari 100 mahasiswa peserta workshop, 62 mahasiswa mengisi kedua pengukuran secara lengkap dan datanya digunakan dalam analisis. Data pendukung diperoleh melalui dokumentasi kegiatan, catatan pelaksanaan, materi workshop, dan hasil refleksi tertulis mahasiswa. Indikator keberhasilan pada tahap pembekalan ini meliputi keterlibatan mahasiswa dalam seluruh sesi, peningkatan skor Experiential Learning secara signifikan dari pretest ke posttest, serta kualitas refleksi akhir yang disampaikan mahasiswa terhadap pengalaman pembekalan yang telah diikuti. Pemahaman officiating dan penilaian gerak pada tahap ini dievaluasi secara kualitatif melalui pengamatan pada sesi praktik dan simulasi, belum menggunakan rubrik performa terstandar; oleh karena itu, skor angket Experiential Learning tidak ditafsirkan sebagai bukti peningkatan performa officiating atau ketepatan penilaian gerak.

Analisis Data

Skor angket Experiential Learning dianalisis secara deskriptif (mean, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum) untuk pretest dan posttest. Sebelum pengujian inferensial, asumsi normalitas diperiksa menggunakan uji Shapiro-Wilk terhadap skor selisih (pretest dikurangi posttest), karena uji-t berpasangan mendasarkan asumsinya pada distribusi skor selisih, bukan pada distribusi skor pretest dan posttest secara terpisah. Karena asumsi normalitas terpenuhi dan jumlah data relatif besar ($N = 62$), analisis dilanjutkan menggunakan uji-t berpasangan (paired-samples t-test) untuk menguji signifikansi perbedaan skor pretest dan posttest, dengan taraf signifikansi 0,05. Besaran perubahan dihitung menggunakan Cohen's d untuk mengetahui magnitude efek pembekalan terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Data dokumentasi, catatan pelaksanaan, dan hasil refleksi dianalisis secara deskriptif

kualitatif untuk melengkapi dan memperkaya interpretasi data kuantitatif angket Experiential Learning.

HASIL DAN DISKUSI

Pembekalan sebagai Tahap Pembentukan Pengalaman Autentik

Pembekalan menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai calon pelaksana kegiatan, bukan hanya sebagai penerima materi. Mahasiswa memperoleh pembekalan mengenai Experiential Learning, teknis Festival Gerak, Kids' Athletics, officiating, dan penilaian gerak sebelum terlibat dalam praktik dan simulasi pada sesi ke-7 dan ke-8 (Tabel 1). Melalui proses tersebut, mahasiswa mulai mengenali keterkaitan antara pengetahuan yang diperoleh dalam perkuliahan dengan tanggung jawab yang akan dijalankan dalam kegiatan nyata. Simulasi memberikan kesempatan untuk memahami pembagian peran, alur peserta, pengelolaan station, komunikasi antartetugas, pencatatan hasil, dan aspek keselamatan. Temuan tersebut memperoleh dukungan dari literatur PETE. Slingerland dan Weeldenburg (2019) menunjukkan bahwa tugas belajar autentik penting untuk mengurangi kesenjangan transfer antara pembelajaran di universitas dan situasi profesional. Chiva-Bartoll et al. (2021) menemukan bahwa pengalaman service-learning memungkinkan mahasiswa PETE mengembangkan pembelajaran personal dan sosial melalui keterlibatan pada konteks masyarakat, sedangkan Capella-Peris et al. (2021) menemukan kontribusi pengalaman berbasis pelayanan terhadap kompetensi personal, sosial, dan inovatif mahasiswa pendidikan jasmani. Best practice pada tahap ini adalah menghubungkan setiap materi pembekalan dengan peran nyata yang akan dilakukan mahasiswa, sebagaimana tergambar pada urutan materi Tabel 1 yang bergerak dari orientasi dan konsep menuju praktik dan simulasi. Pola tersebut dapat direplikasi dalam pendidikan calon guru dengan mengintegrasikan pembekalan dan kegiatan komunitas, dan berkontribusi terhadap SDG 4 karena memperkuat pengalaman profesional calon pendidik. Kendala yang perlu diantisipasi adalah kompleksitas koordinasi ketika mahasiswa dalam jumlah besar (lebih dari 100 orang) harus menjalankan fungsi berbeda. Salvador-Garcia et al. (2023) menunjukkan bahwa program pembelajaran berbasis pelayanan dalam PETE memiliki tantangan terkait logistik, kondisi kerja, pedagogi, disposisi peserta, dan koordinasi dengan pihak lain.



Gambar 2. Praktik dan simulasi peran mahasiswa (official, assessor, pengelola station) pada sesi pembekalan (*Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2026*)

Peningkatan Pengalaman Belajar Experiential Learning Mahasiswa

Statistik deskriptif skor Experiential Learning mahasiswa yang mengisi angket pretest dan posttest secara lengkap ($N = 62$) disajikan pada Tabel 2. Rerata skor pretest sebesar 80,50 ($SD = 13,20$) meningkat menjadi 91,65 ($SD = 12,63$) pada posttest, dengan rerata peningkatan sebesar 11,15 poin.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest Experiential Learning

Ukuran	N	Mean	SD	SE	Minimum	Maksimum
Pretest	62	80,50	13,20	1,68	45	108
Posttest	62	91,65	12,63	1,60	64	112

Sebelum dilakukan uji-t berpasangan, asumsi normalitas diperiksa menggunakan uji Shapiro-Wilk terhadap skor selisih pretest-posttest (Tabel 3). Hasil uji menunjukkan bahwa skor selisih berdistribusi normal ($W = 0,983$; $p = 0,527$), sehingga asumsi normalitas bagi uji-t berpasangan terpenuhi. Meskipun skor posttest yang ditinjau secara terpisah tidak sepenuhnya memenuhi kriteria normalitas, uji-t berpasangan mendasarkan asumsinya pada distribusi skor selisih, bukan pada distribusi skor pretest dan posttest secara terpisah.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Skor Selisih (Shapiro-Wilk)

Variabel	Shapiro-Wilk W	df	p	Keputusan
Skor selisih (Pretest – Posttest)	0,983	62	0,527	Berdistribusi normal

Hasil uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan posttest, $t(61) = 7,32$; $p < 0,001$, dengan rerata peningkatan (posttest – pretest) sebesar 11,15 poin dan interval kepercayaan 95% sebesar 8,10 hingga 14,19 poin. Besaran perubahan yang dihitung menggunakan Cohen's d menghasilkan nilai 0,93, yang tergolong ukuran efek besar. Dengan demikian, perbedaan yang signifikan secara statistik ini disertai dengan besaran perubahan yang substansial pada skor pengalaman belajar mahasiswa. Hasil uji-t berpasangan dan ukuran efek disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji-t Berpasangan dan Ukuran Efek

Perbandingan	Pretest M(SD)	Posttest M(SD)	Rerata Naik	CI 95%	t	df	p	d
Pretest vs Posttest	80,50 (13,20)	91,65 (12,63)	11,15	[8,10;14,19]	7,32	61	<0,001	0,93

Secara keseluruhan, skor Experiential Learning mahasiswa pada posttest secara signifikan lebih tinggi dibandingkan pretest, dengan peningkatan rerata 11,15 poin dan ukuran efek besar ($d = 0,93$). Karena analisis ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan, temuan tersebut diinterpretasikan sebagai peningkatan skor pretest ke posttest yang signifikan mengikuti pembekalan, bukan sebagai bukti definitif hubungan sebab-akibat dari perlakuan yang diberikan. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek pembelajaran berkelanjutan, penerapan pengetahuan dan keterampilan, kolaborasi, dan refleksi yang menjadi konstruk angket. Interpretasi hasil tetap dibatasi pada konstruk Experiential Learning yang

diukur; angket ini tidak digunakan sebagai bukti bahwa performa officiating atau ketepatan penilaian gerak telah meningkat, karena kedua kompetensi tersebut memerlukan evaluasi performa khusus pada situasi lapangan. Secara teoretis, hasil ini konsisten dengan Experiential Learning yang menempatkan pengalaman dan refleksi sebagai proses penting dalam pembentukan pembelajaran (Kolb, 1984). Temuan Chiva-Bartoll et al. (2021) dan García-Rico et al. (2021) juga menunjukkan bahwa desain pengalaman berbasis komunitas yang mengacu pada tahapan Experiential Learning dapat mendukung pembelajaran mahasiswa PETE, sedangkan Capella-Peris et al. (2021) menunjukkan perkembangan kompetensi personal dan sosial ketika mahasiswa diberi kesempatan belajar melalui pengalaman pelayanan nyata. Dalam konteks Indonesia, Gumilang et al. (2022, 2023) menunjukkan pentingnya pembelajaran yang mendorong kemandirian dan life skills mahasiswa.

Best practice yang dapat diambil adalah penggunaan refleksi terstruktur setelah praktik, ditambah pengukuran pretest-posttest yang konsisten agar perkembangan pengalaman belajar dapat dipantau secara terukur. Praktik ini mendukung SDG 4 karena mengembangkan calon guru yang reflektif dan mampu belajar dari pengalaman berbasis data. Tantangannya adalah kualitas pengisian angket dapat bervariasi antarmahasiswa dan hanya 62 dari lebih 100 peserta yang mengisi kedua pengukuran secara lengkap, sehingga tim penyelenggara perlu memperbaiki prosedur pengumpulan data pada kegiatan berikutnya, misalnya dengan pengisian angket secara langsung pada sesi tatap muka.

Pemahaman Officiating, Penilaian Gerak, dan Kids' Athletics dalam Simulasi

Pembekalan officiating dan penilaian gerak memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk memahami bahwa pengelolaan aktivitas jasmani membutuhkan kemampuan yang lebih luas daripada sekadar mengetahui aturan. Dalam simulasi, mahasiswa mempelajari pemberian instruksi, pengawasan aktivitas, komunikasi dengan peserta dan petugas lain, pengambilan keputusan, pencatatan hasil, dan keselamatan. Pada aspek penilaian gerak, mahasiswa diarahkan untuk mengobservasi performa berdasarkan kriteria dan melakukan pencatatan secara sistematis. Pemahaman pada aspek ini dievaluasi secara kualitatif melalui pengamatan tim pelaksana selama sesi praktik dan simulasi (Tabel 1, materi 5-8), belum menggunakan rubrik performa terstandar sehingga tidak disertai data kuantitatif seperti pada Bagian 2. Moura et al. (2023) menegaskan bahwa calon guru perlu diberi kesempatan menguji kembali konsepsi dan praktik asesmennya selama pengalaman lapangan, sementara Hull dan Vigh (2026) menunjukkan bahwa assessment literacy calon guru berkembang melalui interaksi faktor personal, kesempatan pelatihan, dan konteks profesional.

Simulasi yang dirancang menyerupai kondisi nyata Festival Gerak diharapkan menyediakan konteks tersebut karena mahasiswa dituntut menerapkan pengetahuan ketika menghadapi aktivitas, peserta, waktu, dan pembagian tugas secara simultan, meskipun performa officiating dan penilaian gerak mahasiswa pada simulasi ini belum direkam dengan instrumen observasi khusus.

Penggunaan Kids' Athletics memperkuat konteks pembelajaran karena aktivitas yang digunakan dekat dengan keterampilan gerak dasar anak. Fabian et al. (2025), yang melibatkan ahli, menunjukkan bahwa implementasi Kids' Athletics relevan terhadap keterampilan motorik kasar dan sportivitas siswa sekolah dasar. Gumilang et al. (2024) menunjukkan melalui systematic literature review bahwa pengembangan fundamental movement skills pada anak perlu mempertimbangkan interaksi karakteristik individu, tugas, dan lingkungan, sedangkan Saputra et al. (2025) memperlihatkan bahwa permainan berbasis model pendidikan gerak dapat mendukung perkembangan motorik kasar siswa sekolah dasar. Sejalan dengan itu, Mukhlisin et al. (2024) menunjukkan bahwa aktivitas permainan seperti handball pada pendidikan jasmani sekolah dasar memiliki potensi mengembangkan keterampilan motorik, kerja sama, dan keterlibatan kognitif ketika implementasinya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Literatur tersebut mendukung penggunaan Festival Gerak sebagai konteks pembelajaran mahasiswa sekaligus penyediaan pengalaman gerak bagi anak, meskipun performa officiating dan ketepatan penilaian gerak mahasiswa itu sendiri belum diukur secara kuantitatif pada tahap pembekalan ini.

Best practice pada aspek ini adalah kolaborasi antara akademisi dan praktisi Atletik Jawa Barat, sehingga mahasiswa memperoleh penjelasan pedagogis sekaligus perspektif teknis mengenai pelaksanaan aktivitas. Kolaborasi tersebut memperkuat kualitas persiapan dan mendukung SDG 4. Kendala potensial adalah perbedaan interpretasi aturan dan kriteria penilaian antartugas apabila belum distandardisasi. Karena itu, standardisasi prosedur, lembar tugas, kriteria penilaian, dan simulasi bersama perlu terus diperkuat pada pembekalan berikutnya, disertai instrumen observasi performa yang khusus mengukur officiating dan penilaian gerak (lihat Rekomendasi).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian menghasilkan pembekalan Experiential Learning bagi mahasiswa PGSD Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia, terdiri atas delapan sesi materi dengan total 16 jam pelajaran yang diikuti lebih dari 100 mahasiswa, dengan 62 mahasiswa di antaranya mengisi angket Experiential Learning secara lengkap pada pengukuran pretest dan posttest. Hasil uji-t berpasangan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor pengalaman belajar mahasiswa, dari rerata pretest 80,50 (SD = 13,20) menjadi rerata posttest 91,65 (SD = 12,63), $t(61) = 7,32$; $p < 0,001$, dengan ukuran efek besar (Cohen's $d = 0,93$). Temuan ini menunjukkan bahwa pembekalan berbasis Experiential Learning secara signifikan memperkuat pengalaman belajar autentik mahasiswa sebagai bekal menghadapi Festival Gerak Sekolah Dasar. Temuan tersebut tidak digunakan sebagai bukti langsung peningkatan performa officiating maupun ketepatan penilaian gerak, karena kedua kompetensi tersebut belum dievaluasi menggunakan instrumen performa khusus pada kegiatan ini. Nilai utama program terletak pada terbentuknya satu siklus pengalaman belajar yang utuh, dari pembekalan konseptual menuju praktik, simulasi, dan refleksi yang terukur secara kuantitatif. Kegiatan pembekalan ini telah selesai

dilaksanakan sepenuhnya dan menjadi bekal awal bagi mahasiswa calon guru pendidikan jasmani sebelum menghadapi peran officiating dan penilaian gerak secara nyata di lapangan.

REKOMENDASI

Berdasarkan capaian dan keterbatasan kegiatan ini, pelaksanaan berikutnya direkomendasikan sebagai berikut. Pertama, mengembangkan dan menerapkan rubrik observasi performa yang secara khusus mengukur officiating dan penilaian gerak mahasiswa pada sesi simulasi, disertai uji inter-rater reliability apabila digunakan lebih dari satu penilai, agar hasilnya tidak tercampur dengan angket Experiential Learning. Kedua, melakukan uji validitas isi (expert judgment terdokumentasi) dan reliabilitas (misalnya koefisien Cronbach's alpha) terhadap angket Experiential Learning sebelum digunakan pada kegiatan berikutnya. Ketiga, menstandarisasi prosedur officiating dan kriteria penilaian gerak melalui panduan petugas dan simulasi bersama pada pembekalan berikutnya. Keempat, evaluasi program berikutnya sebaiknya mencakup dua tingkat, yaitu (1) pengalaman belajar mahasiswa melalui angket Experiential Learning, dan (2) performa officiating dan penilaian gerak melalui rubrik observasi, sehingga dampak program dapat diuji secara lebih komprehensif dan sesuai dengan judul kegiatan.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani, praktisi Atletik Jawa Barat, mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan, serta sekolah-sekolah mitra yang mendukung rangkaian program Festival Gerak Sekolah Dasar. Kegiatan ini didanai oleh Universitas Pendidikan Indonesia dengan Skema Riset Pengabdian pada Masyarakat Berbasis Kepakaran Bidang Ilmu Nomor: 490/UN40/PT.0101/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Capella-Peris, C., Martí-Puig, M., Salvador-García, C., & Maravé-Vivas, M. (2021). Social, personal, and innovative competencies effect of service-learning in physical education teacher education: A mixed-methods analysis. *Frontiers in Education*, 6, 757483. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.757483>
- Chiva-Bartoll, O., Ruiz-Montero, P. J., Leiva Olivencia, J. J., & Grönlund, H. (2021). The effects of service-learning on physical education teacher education: A case study on the border between Africa and Europe. *European Physical Education Review*, 27(4), 1014-1031. <https://doi.org/10.1177/1356336X211007156>
- Fabian, J. H., Wibowo, R., & Gumilang, E. S. (2025). Implementation of the Kid's Athletics Program on gross motor skills and sportsmanship of elementary school students. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 12(2), 397-405. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v12i2.37615>
- García-Rico, L., Martínez-Muñoz, L. F., Santos-Pastor, M. L., & Chiva-Bartoll, O. (2021). Service-learning in physical education teacher education: A pedagogical

- model towards sustainable development goals. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 22(4), 747-765. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-09-2020-0325>
- Gumilang, E. S., Khoerulloh, H., Lubay, L. H., & Budiana, D. (2023). STEM in elementary school: How it impacts students' life skills? *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 7(1), 23-28. <https://doi.org/10.17509/tegar.v7i1.62771>
- Gumilang, E. S., Martini, T., & Budiana, D. (2022). Self-regulated learning based-STEM model: How it impacts students' self-directed learning in physical education classes. *Journal Sport Area*, 7(3). [https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7\(3\).10550](https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7(3).10550)
- Gumilang, E. S., Wibowo, R., Perdana, F. G. A., Akhmad, N., Damayanti, Y. S., & Muhardiyanti, M. (2024). Constraints-led approach in teaching fundamental movement skills to children: A systematic literature review. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 8(1), 55-65.
- Hull, P., & Víg, T. (2026). Preservice teachers' assessment literacy: A systematic review. *Studies in Educational Evaluation*, 89, 101600. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2026.101600>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Lubay, L. H., Fahri, A. S., Nugroho, W. A., Akin, Y., Sumarno, G., Gumilang, E. S., & Mukhlisin. (2025). Validitas dan reliabilitas kuesioner literasi fisik pada anak (PLC-Quest) di kalangan siswa sekolah dasar Indonesia. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 9(3), 733-743.
- Maravé-Vivas, M., Gil-Gómez, J., Valverde-Esteve, T., Salvador-Garcia, C., & Chiva-Bartoll, O. (2022). A longitudinal study of the effects of service-learning on physical education teacher education students. *Frontiers in Psychology*, 13, 787346. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.787346>
- Moura, A., MacPhail, A., Graça, A., & Batista, P. (2023). Providing physical education preservice teachers with opportunities to interrogate their conceptions and practices of assessment. *European Physical Education Review*, 29(1), 162-179. <https://doi.org/10.1177/1356336X221129057>
- Mukhlisin, Lubay, L. H., Slamet, S., & Akin, Y. (2024). Teaching handball in elementary physical education: Opportunities and challenges. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 8(1), 66-74.
- Pérez-Ordás, R., Nuviala, A., Grao-Cruces, A., & Fernández-Martínez, A. (2021). Implementing service-learning programs in physical education teacher education as teaching and learning models for all the agents involved: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), 669. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020669>
- Salvador-Garcia, C., Chiva-Bartoll, O., Maravé-Vivas, M., & Gil-Gómez, J. (2023). Service-learning in physical education teacher education: A retrospective exploratory study to examine its challenges. *Teaching and Teacher Education*, 135, 104350. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104350>

- Saputra, D. A. S., Lubay, L. H., & Gumilang, E. S. (2025). Peningkatan motorik kasar siswa sekolah dasar melalui penerapan permainan berbasis model pendidikan gerak. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 11(1), 76-85. <https://doi.org/10.24114/jpor.v11i1.66477>
- Starck, J. R., Richards, K. A. R., & O'Neil, K. (2018). A conceptual framework for assessment literacy: Opportunities for physical education teacher education. *Quest*, 70(4), 519-535. <https://doi.org/10.1080/00336297.2018.1465830>
- Slingerland, M., & Weeldenburg, G. (2019). Authentic learning tasks and assessment in physical education teacher education. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 5(2), 530-535. <https://doi.org/10.22370/ieya.2019.5.2.1770>