

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PJOK melalui Integrasi Buku Cetak dan Website Interaktif di SD Tahfidz Al-Jamiel

Improving the Quality of Pjok Learning through the Integration of Printed Books and Interactive Websites at Tahfidz Al-Jamiel Elementary School

Muhammad Noor Habil^{1*}, Hilda Dwi Junianti², Ratna Eva Wati³, Zaitun Qamariah⁴, Setria Utama Rizal⁵

¹⁻⁵Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email: gaminghabil01@gmail.com¹, hildajunianti2@gmail.com², ratnaevawati9@gmail.com³, setria.utama.rizal@iain-palangkaraya.ac.id⁵

Korespondensi penulis: gaminghabil01@gmail.com*

Article History:

Received: April 12, 2025;

Revised: Mei 18, 2025;

Accepted: Juni 19, 2025;

Published: Juni 21, 2025

Keywords: Community service, Interactive media, PJOK, Printed books, Website.

Abstract: This community service activity was motivated by the need to create Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning that is more engaging, interactive, and suited to the characteristics of elementary school students in the digital era. The service team identified a significant potential to integrate print-based learning media with interactive websites as an innovative solution to address monotonous and less visual learning processes. This activity was carried out at SD Tahfidz Al-Jamiel, involving second-grade students as the primary subjects, while teachers acted as facilitators and observers of the learning process. The service method adopted the ABCD (Asset-Based Community Development) approach by utilizing local assets such as students' enthusiasm as digital natives, adequate school facilities, and the school's openness to educational innovation. The activity was implemented through several stages: initial observation, program planning, implementation of learning using interactive media, and a simple evaluation of the activity's impact. The results of this activity indicated that integrating printed books and interactive websites could enhance students' interest and participation in PJOK learning. Students appeared more active, enthusiastic, and found it easier to understand locomotor movement material being taught. Teachers also responded positively to the media used. This activity demonstrates that digital-based learning transformation can be conducted in a simple and practical manner within the elementary school context and holds great potential for replication in other schools.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran PJOK yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di era digital. Tim pengabdian melihat adanya potensi besar untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis buku cetak dan website interaktif sebagai solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran yang monoton dan kurang visual. Kegiatan ini dilakukan di SD Tahfidz Al-Jamiel dengan melibatkan siswa kelas II sebagai subjek utama, sedangkan guru berperan sebagai pendamping dan pengamat proses pembelajaran. Metode pengabdian ini mengadaptasi pendekatan ABCD (Asset-Based Community Development), dengan memanfaatkan aset lokal berupa antusiasme siswa sebagai generasi digital native, fasilitas sekolah yang memadai, dan keterbukaan pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahap: observasi awal, perencanaan program, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif, dan evaluasi sederhana terhadap dampak kegiatan. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa integrasi buku cetak dan website interaktif mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi gerak lokomotor yang diajarkan. Guru juga memberikan tanggapan positif terhadap media yang digunakan. Kegiatan ini membuktikan bahwa transformasi pembelajaran berbasis digital dapat dilakukan secara sederhana dan aplikatif dalam konteks sekolah dasar, serta memiliki potensi besar untuk direplikasi di sekolah lain.

Kata kunci: pengabdian masyarakat, media interaktif, PJOK, buku cetak, website

1. PENDAHULUAN

Perubahan zaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang Pendidikan (Hendra et al., 2023). Digitalisasi mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam proses pembelajaran, mulai dari penyediaan materi berbasis multimedia hingga sistem pembelajaran daring yang semakin populer. Kondisi ini menuntut dunia pendidikan untuk mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan agar tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik masa kini (Sindi Septia Hasnida et al., 2023).

Di tengah transformasi tersebut, pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, menghadapi tantangan tersendiri. Peserta didik pada jenjang ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret, visual, dan interaktif agar mereka dapat memahami konsep secara utuh (Pranata et al., 2021). Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran, terutama pada mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), masih banyak dilakukan dengan pendekatan konvensional tanpa dukungan media yang menarik. Pembelajaran cenderung satu arah dan tidak sepenuhnya mampu mengaktifkan partisipasi siswa secara maksima. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan kesulitan memahami materi, seperti halnya pada materi gerak lokomotor yang membutuhkan visualisasi dan praktik (Hasana et al., 2021).

Selain itu, keterbatasan sumber daya dan media pembelajaran yang dimiliki sekolah sering kali menjadi hambatan dalam melakukan inovasi pembelajaran. Buku cetak sebagai media utama, meskipun penting dan memiliki struktur materi yang sistematis, terkadang tidak mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang menuntut interaktivitas dan keterlibatan emosional siswa (Fратиwi et al., 2024). Di sisi lain, penggunaan teknologi digital seperti website, video, dan animasi justru memberikan peluang besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa (Bramantya et al., 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah pendekatan yang mampu mengintegrasikan kekuatan buku cetak dan teknologi digital dalam satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan dunia siswa saat ini. Realitas tersebut mendorong perlunya adanya kontribusi nyata dari kalangan akademisi untuk menjawab permasalahan tersebut secara langsung melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Utami et al., 2024).

Dalam konteks ini, tim pengabdian dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangkaraya merancang dan melaksanakan kegiatan pengabdian dalam bentuk implementasi media pembelajaran interaktif berbasis buku cetak dan website di SD Tahfidz Al-Jamiel (Hafizah, 2023). Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa kelas II yang merupakan peserta didik usia awal

dengan karakteristik khas generasi alpha, yaitu generasi yang sangat dekat dengan perkembangan teknologi, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan cenderung cepat tanggap terhadap media yang bersifat visual serta interaktif (Syabrina et al., 2025).

Berbeda dengan model pelatihan guru atau workshop yang bersifat teoritis, kegiatan ini dilakukan secara langsung di kelas dengan tim pengabdian yang terlibat sebagai fasilitator pembelajaran. Guru kelas berperan sebagai pendamping, sementara siswa menjadi subjek utama dalam implementasi media (Parepare et al., 2024). Dalam pelaksanaannya, pendekatan yang digunakan mengadaptasi konsep ABCD (*Asset-Based Community Development*), di mana kegiatan tidak semata-mata berangkat dari kekurangan yang dimiliki sekolah, tetapi justru dari potensi dan aset lokal yang tersedia (Masturoh & Arif, 2023). Aset tersebut meliputi kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran berbasis teknologi, adanya fasilitas sekolah yang cukup untuk mendukung penggunaan media interaktif, serta terbukanya pihak sekolah terhadap kolaborasi dengan pihak eksternal (Gunawan et al., 2024).

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengimplementasikan secara langsung media pembelajaran berbasis integrasi buku cetak dan website interaktif kepada siswa sekolah dasar dalam rangka menciptakan pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan menarik (Anggraini, 2019). Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran, mengamati sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep materi gerak lokomotor, serta memberikan gambaran kepada pihak sekolah mengenai alternatif model pembelajaran yang mudah diadaptasi dan memiliki potensi untuk direplikasi di kelas lain. Hal ini diperkuat oleh (Sahib et al., 2023) media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman materi, dan memperkaya pengalaman belajar. Harapannya, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran dalam jangka pendek, tetapi juga mampu menjadi contoh praktik baik yang bisa terus dilanjutkan oleh sekolah secara mandiri (Studi & Pendidikan, 2023).

Dengan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini menjadi salah satu bentuk sinergi antara dunia akademik dan pendidikan dasar dalam mewujudkan transformasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman (Fratiwi et al., 2024). Implementasi media yang dikembangkan tidak hanya menjadi wujud dari hasil riset aplikatif, tetapi juga menjadi medium untuk menghidupkan semangat kolaborasi, inovasi, dan keberlanjutan dalam proses belajar-mengajar di tingkat sekolah dasar. Semangat inilah yang diharapkan dapat terus tumbuh dan menjadi bagian dari gerakan perubahan pendidikan menuju arah yang lebih baik (Maisaroh & Untari, 2024).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Tahfidz Al-Jamiel, Kota Palangka Raya, dengan melibatkan siswa kelas II sebagai subjek kegiatan. Pemilihan lokasi didasarkan pada keterbukaan pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran, serta adanya kebutuhan nyata untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PJOK di kelas rendah. Kegiatan ini dilakukan secara langsung oleh tim pengabdian, yang terdiri dari mahasiswa dan dosen, dengan fokus pada implementasi media pembelajaran interaktif berbasis integrasi antara buku cetak dan website edukatif.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan ABCD (Asset-Based Community Development) sebagai kerangka kerja. Pendekatan ini bertujuan untuk menggali dan mengoptimalkan potensi yang sudah dimiliki oleh komunitas sasaran (Salahuddin et al., 2015). Dalam konteks kegiatan ini, aset yang dimaksud meliputi kemampuan adaptif siswa dalam menggunakan media digital, ketersediaan fasilitas sederhana seperti proyektor dan koneksi internet di sekolah, serta komitmen dari pihak sekolah untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian, kegiatan tidak sekadar berangkat dari persoalan yang ada, tetapi lebih pada mengaktifkan kekuatan lokal untuk menciptakan perubahan positif (Chamidi, 2023).

Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang terstruktur. Tahap pertama adalah observasi awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta fasilitas yang tersedia di sekolah. Pada tahap ini, tim pengabdian juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan dan menyiapkan segala hal yang dibutuhkan.

Tahap kedua adalah perencanaan program. Dalam tahap ini, media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sebelumnya disesuaikan dengan konteks dan kondisi sekolah. Materi yang digunakan berfokus pada gerak lokomotor, dengan mengintegrasikan konten dalam buku cetak ke dalam tampilan website yang menarik, dilengkapi dengan gambar, animasi, serta navigasi yang mudah digunakan oleh siswa.

Tahap ketiga adalah implementasi kegiatan, yaitu pelaksanaan pembelajaran langsung oleh tim pengabdian di kelas II. Sesi pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, dengan menggunakan bantuan proyektor untuk menampilkan media interaktif, dan buku cetak sebagai panduan siswa secara fisik. Siswa diajak untuk aktif mengikuti penjelasan, mengamati visualisasi gerak, menjawab pertanyaan interaktif yang disediakan dalam media, serta melakukan praktik gerakan secara langsung. Guru kelas turut hadir sebagai pendamping dan pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap keempat adalah evaluasi kegiatan, yang dilakukan secara deskriptif berdasarkan observasi lapangan, umpan balik dari guru, serta tanggapan dari siswa yang terlibat dalam pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap media yang digunakan, keaktifan mereka selama proses pembelajaran, serta sejauh mana media maupun memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi PJOK (Setyawan et al., 2022).

Metode pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui observasi langsung, wawancara informal dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto dan video. Meskipun tidak menggunakan pendekatan kuantitatif secara formal seperti dalam penelitian eksperimental, kegiatan ini tetap memperhatikan prinsip validitas data melalui triangulasi informasi dari berbagai sumber.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Keterlibatan dan Antusiasme Siswa

Selama proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis buku cetak dan website, siswa kelas II SD Tahfidz Al-Jamiel menunjukkan perubahan yang sangat positif dalam hal keterlibatan dan semangat belajar. Kondisi awal sebelum kegiatan berlangsung menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran PJOK, terutama ketika materi disampaikan secara verbal dan satu arah. Banyak siswa terlihat kurang fokus, cepat merasa bosan, dan enggan bertanya atau menanggapi arahan guru secara aktif.



Gambar 1. Keterlibatan siswa terhadap media interaktif

Setelah media interaktif diperkenalkan, perubahan langsung terlihat. Siswa tampak antusias sejak awal pembelajaran dimulai. Ketika media visual dari website ditampilkan menggunakan proyektor, perhatian siswa langsung tertuju ke layar. Gambar-gambar gerak lokomotor yang ditampilkan dengan animasi sederhana membuat siswa lebih mudah memahami maksud dari gerakan, bahkan sebelum dijelaskan lebih lanjut oleh fasilitator. Anak-

anak mulai memberikan reaksi spontan, seperti meniru gerakan, tertawa melihat animasi, atau bertanya tentang hal yang mereka lihat. Ini menjadi indikator awal bahwa media telah berhasil menarik perhatian mereka secara efektif.

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan signifikan. Saat fasilitator memberikan pertanyaan interaktif atau mengajak siswa berdiskusi mengenai gerakan yang telah mereka lihat, sebagian besar siswa dengan sukarela mengangkat tangan dan ingin menjawab. Hal ini berbeda dari situasi sebelumnya, di mana hanya beberapa siswa yang aktif dan sisanya cenderung diam. Bahkan siswa yang sebelumnya tampak ragu dan malu-malu menjadi lebih percaya diri ketika diajak berdialog secara santai menggunakan pendekatan yang menyenangkan.

Tidak hanya keterlibatan secara kognitif dan verbal, siswa juga sangat aktif dalam kegiatan praktik gerakan. Ketika materi tentang berjalan, melompat, dan berlari diperagakan dan kemudian ditirukan secara langsung, hampir seluruh siswa mengikuti instruksi dengan semangat. Mereka saling memberi semangat satu sama lain dan mencoba memperagakan gerakan sebaik mungkin. Dalam momen ini, terlihat bahwa pendekatan interaktif yang dipadukan dengan aktivitas fisik sangat sesuai dengan karakter anak-anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif dan mudah bosan jika hanya duduk diam terlalu lama.

Secara keseluruhan, penggunaan media interaktif berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dan menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar, tetapi juga bermain, bergerak, dan berinteraksi satu sama lain dalam konteks yang mendidik. Keterlibatan mereka tidak bersifat dipaksakan, melainkan muncul secara alami karena media yang digunakan memang relevan dengan dunia mereka. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa strategi pembelajaran yang baik tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu mengaktifkan emosi positif dan semangat belajar siswa secara menyeluruh.

Pemahaman Materi Gerak Lokomotor yang Lebih Baik

Salah satu indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi PJOK, khususnya konsep gerak lokomotor. Materi ini memang kerap menjadi tantangan tersendiri bagi guru maupun siswa, karena bersifat konseptual sekaligus membutuhkan kemampuan praktik. Dalam pendekatan konvensional, siswa hanya membaca materi melalui buku atau mendengarkan penjelasan dari guru tanpa didukung visualisasi atau alat bantu yang memadai. Akibatnya, siswa sering mengalami kebingungan dalam membedakan jenis-jenis gerak, memahami fungsi gerakan, maupun mengaplikasikannya dalam praktik nyata.

Setelah penggunaan media pembelajaran interaktif diterapkan, terjadi perubahan signifikan dalam pemahaman siswa. Visualisasi gerakan melalui website memungkinkan siswa melihat secara langsung bagaimana suatu gerak dilakukan, urutan gerakannya, serta konteks penggunaannya dalam aktivitas sehari-hari atau olahraga. Misalnya, saat membahas gerakan "melompat", siswa tidak hanya mendengar definisinya, tetapi juga melihat gambar animasi anak yang melompat dengan urutan gerakan tubuh yang tepat—dimulai dari posisi jongkok, lalu mendorong ke atas, hingga mendarat kembali.

Tidak hanya itu, narasi yang mengiringi media digital tersebut juga menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif, yang sesuai dengan karakteristik usia siswa. Penjelasan semacam ini membantu siswa untuk tidak sekadar menghafal, tetapi benar-benar memahami apa yang sedang mereka pelajari. Dalam beberapa momen refleksi setelah pembelajaran, siswa bahkan mampu menyebutkan kembali jenis-jenis gerakan beserta contoh aktivitasnya tanpa harus membuka buku lagi. Hal ini menunjukkan bahwa materi berhasil melekat dalam ingatan mereka melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Pemahaman juga tampak dari kemampuan siswa dalam melakukan gerakan secara mandiri. Ketika diminta untuk mempraktikkan gerakan tertentu, sebagian besar siswa dapat melakukannya dengan benar sesuai instruksi. Fasilitator juga memberikan tantangan kecil berupa permainan, di mana siswa harus memperagakan gerakan berdasarkan gambar acak yang ditampilkan. Hasilnya, mayoritas siswa mampu mengidentifikasi jenis gerak dan memperagakannya tanpa banyak kesalahan.

Dengan pendekatan ini, terlihat bahwa pembelajaran tidak lagi sekadar transfer informasi satu arah, tetapi menjadi proses eksplorasi aktif yang memungkinkan siswa mengalami, mengamati, dan mempraktikkan secara langsung. Dampaknya bukan hanya pada hasil belajar, tetapi juga pada rasa percaya diri siswa saat mereka menyadari bahwa mereka bisa memahami dan melakukan sesuatu yang sebelumnya terasa sulit.

Kolaborasi Buku Cetak dan Website sebagai Pendekatan yang Efektif

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini mengedepankan prinsip integratif, yaitu menggabungkan kekuatan media cetak dengan media digital. Buku cetak tetap digunakan sebagai bahan ajar utama karena sifatnya yang sistematis, portable, dan dapat dijadikan pegangan siswa sepanjang proses pembelajaran. Di sisi lain, website interaktif dimanfaatkan untuk menampilkan konten visual yang menarik dan bersifat dinamis. Kombinasi ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Dalam praktiknya, siswa tidak kesulitan mengikuti pembelajaran karena alur yang digunakan dalam media digital sangat selaras dengan struktur buku. Setiap halaman buku dilengkapi dengan QR code yang mengarahkan siswa ke konten digital yang relevan. Ketika siswa mempelajari satu sub-bab di buku, mereka dapat langsung mengakses materi visual yang mendukung melalui perangkat digital, baik melalui laptop maupun proyektor yang disediakan di kelas.



Gambar 2. Pembelajaran melalui buku cetak

Buku cetak juga berfungsi sebagai jembatan agar siswa tidak terlalu bergantung pada layar. Mereka dapat mencatat, menggambar ulang gerakan, atau sekadar membaca ulang materi setelah sesi digital selesai. Ini penting karena tidak semua siswa nyaman dengan pembelajaran full digital, dan pendekatan hybrid seperti ini memberikan keseimbangan antara teknologi dan metode konvensional.

Pendekatan ini juga mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Bagi siswa yang visual, gambar dan animasi dari website menjadi daya tarik utama. Bagi siswa yang kinestetik, kegiatan praktik langsung setelah melihat media menjadi ajang aktualisasi. Sedangkan bagi siswa yang lebih suka membaca, buku cetak tetap menjadi andalan. Dengan menggabungkan dua jenis media, pembelajaran terasa lebih inklusif dan memberikan ruang partisipasi yang lebih luas bagi semua siswa.

Efektivitas pendekatan ini semakin terlihat ketika siswa tidak mengalami kebingungan dalam berpindah dari buku ke media digital dan sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi yang dilakukan tidak membingungkan, melainkan justru memperkaya pengalaman belajar mereka. Guru sebagai pengamat juga mencatat bahwa model integratif ini layak untuk terus dikembangkan, bahkan untuk materi-materi lain yang membutuhkan visualisasi tinggi.

Respons Positif dari Guru sebagai Pendamping

Walaupun guru kelas tidak menjadi fasilitator utama dalam kegiatan ini, keterlibatan mereka sebagai pendamping memberikan insight penting dalam menilai keberhasilan program. Selama pelaksanaan, guru aktif memantau siswa, mencatat perilaku dan respons siswa, serta memberikan umpan balik kepada tim pengabdian. Dari pengamatan guru, terlihat bahwa siswa lebih fokus saat pembelajaran dilakukan dengan bantuan media interaktif. Mereka tidak cepat merasa bosan seperti biasanya ketika materi PJOK diajarkan secara verbal atau hanya melalui gambar statis.



Gambar 3. Foto bersama guru pendamping

Guru juga mengungkapkan bahwa pendekatan yang digunakan memberikan pengalaman baru dalam menyampaikan materi yang biasanya sulit dijelaskan. Visualisasi gerakan yang tersedia di website sangat membantu dalam menjelaskan konsep abstrak. Selain itu, kegiatan praktik yang menyatu dengan media visual membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami gerakan.

Dalam diskusi informal setelah kegiatan, guru menyatakan keinginan untuk mempelajari cara penggunaan media tersebut agar bisa diterapkan secara mandiri di kelas-kelas lain. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga memberi inspirasi dan motivasi bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

Guru juga menilai bahwa model pengajaran seperti ini dapat memudahkan mereka dalam mengelola kelas, karena siswa menjadi lebih aktif dan tidak terlalu bergantung pada instruksi lisan semata. Ini membuka peluang bahwa dengan pelatihan lanjutan, guru dapat menjadi bagian dari inovasi berkelanjutan yang berawal dari kegiatan pengabdian ini.

Tantangan Teknis dan Evaluasi Kritis

Meskipun kegiatan pengabdian ini secara umum berjalan dengan lancar dan efektif, beberapa tantangan tetap muncul di lapangan. Salah satu kendala yang cukup terasa adalah keterbatasan waktu untuk menjelajahi semua fitur yang tersedia dalam website interaktif. Karena keterbatasan jam pelajaran dan banyaknya konten yang ingin disampaikan, beberapa bagian dari media digital tidak sempat dieksplorasi sepenuhnya oleh siswa. Hal ini menjadi catatan bahwa dalam penerapan ke depan, perlu dilakukan seleksi konten atau pertemuan lanjutan agar materi dapat dipahami secara menyeluruh.

Tantangan lain yang ditemukan adalah pada aspek bahasa. Beberapa istilah dalam media digital, meskipun sudah disederhanakan, masih perlu disesuaikan lebih lanjut agar benar-benar sesuai dengan level pemahaman siswa kelas II. Beberapa siswa masih perlu penjelasan tambahan dari fasilitator agar tidak salah memahami makna gerakan yang ditampilkan.

Selain itu, keterbatasan perangkat di sekolah juga menjadi catatan tersendiri. Meskipun sekolah memiliki proyektor dan akses internet, jumlah perangkat yang terbatas menyulitkan eksplorasi individual. Pembelajaran menjadi berbasis klasikal dengan satu media utama di depan kelas. Hal ini mengurangi pengalaman interaktif personal siswa. Untuk jangka panjang, perlu dipikirkan pengembangan versi offline dari media digital, atau bentuk cetak visualisasi gerakan dalam bentuk poster atau kartu gerakan.

a. Pertemuan Pertama

Hari, Tanggal:

Kelas: Kelas II SD Tahfidz Al-Jamiel

Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan pengenalan media pembelajaran interaktif yang terdiri dari buku cetak dan website. Siswa diperkenalkan dengan materi gerakan lokomotor, seperti berjalan, melompat, dan berlari. Proses pembelajaran dimulai dengan pemutaran animasi gerakan melalui proyektor untuk menarik perhatian siswa. Siswa kemudian diminta untuk menirukan gerakan yang telah dipraktikkan dalam animasi tersebut, dengan didampingi oleh fasilitator yang memberikan instruksi secara langsung. Selama sesi ini, siswa terlihat antusias dan aktif dalam berpartisipasi. Banyak di antara mereka yang mulai mengangkat tangan untuk berdiskusi atau menjawab pertanyaan dari fasilitator.

b. Pertemuan Kedua

Hari, Tanggal:

Kelas: Kelas II SD Tahfidz Al-Jamiel

Pada pertemuan kedua, materi yang dilanjutkan meliputi gerakan lokomotor lainnya yang lebih kompleks. Penggunaan media interaktif melalui website dilanjutkan, dengan siswa lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan praktikum gerakan. Siswa diberikan tantangan untuk mempraktikkan urutan gerakan yang lebih sulit, seperti melompat dan berlari, berdasarkan instruksi yang diberikan melalui media visual. Selain itu, fasilitator memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi secara kelompok mengenai manfaat masing-masing gerakan yang telah dipelajari. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi singkat, di mana siswa diminta untuk menceritakan kembali gerakan yang sudah dipelajari dan memberi contoh aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan melalui implementasi media pembelajaran interaktif berbasis integrasi buku cetak dan website di SD Tahfidz Al-Jamiel telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa, khususnya pada materi gerak lokomotor. Penggunaan media yang menarik, visual, dan mudah diakses terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama pembelajaran, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep gerakan yang diajarkan.

Pembelajaran yang menggabungkan kekuatan buku cetak sebagai sumber belajar terstruktur dengan website interaktif sebagai media visual dinamis menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, pendekatan ini memberikan ruang partisipasi yang luas bagi siswa dengan berbagai gaya belajar, serta memperkaya proses pembelajaran melalui aktivitas praktik yang didukung media digital.

Kegiatan ini membuktikan bahwa transformasi pembelajaran di era digital tidak selalu membutuhkan teknologi canggih atau perangkat mahal, melainkan cukup dengan pendekatan yang kreatif, kolaboratif, dan berpihak pada kebutuhan serta potensi peserta didik. Dengan memanfaatkan aset yang sudah ada di sekolah dan karakteristik siswa sebagai generasi digital native, pengabdian ini menjadi contoh praktik baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara nyata dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mahasiswa Program Studi PGMI IAIN Kota Palangkaraya atas dedikasi dan pengabdianannya dalam kegiatan bertajuk:

“Peningkatan Kualitas Pembelajaran PJOK Melalui Integrasi Buku Cetak dan Website Interaktif di SD Tahfidz Al Jami’ah”.

Kegiatan ini menjadi bukti nyata kontribusi dunia akademik dalam mendukung kemajuan pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran PJOK yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Semoga kerja sama dan semangat pengabdian ini terus berlanjut dan memberi manfaat jangka panjang bagi siswa, guru, serta seluruh civitas SD Tahfidz Al Jami’ah.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio pada mata pelajaran PJOK kelas IV SD/MI* [Skripsi].
- Bramantya, A., Studi, P., Teknik, P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2020). Pengembangan teknologi virtual reality. *Jurnal tidak disebutkan*, 3(2), 93–99.
- Chamidi, A. S., Kurniawan, B., & Soleh, A. N. (2023). *Pendekatan ABCD dan manajemen*. Yayasan Wiyata Bastari Samasta.
- Fратиwi, N. J., Septiani, S., Suminar, I., & Meisya, R. (2024). Transformasi pembelajaran di era kurikulum merdeka belajar. (Issue November).
- Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). *Gaya belajar Gen Alpha di era digital* (Vol. 3).
- Hafizah, N. (2023). Media pembelajaran digital generasi Alpha era Society 5.0 pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Development of an ICT-based audio-visual learning media model in PJOK for elementary school teachers in Seluma. *Sport Gymnastic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60–69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktik)* (Issue 1). PT Sonpedia Publishing Indonesia. <https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf>

- Maisaroh, A. A., & Untari, S. (2024). Transformasi pendidikan karakter melalui kebijakan pemerintah di Indonesia menuju generasi emas 2045. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, 18–30. <https://doi.org/10.33701/jkp.v7i1.4347>
- Masturoh, U., & Arif, M. (2023). Pendampingan gerakan literasi dengan metode ABCD pada satuan pendidikan anak usia dini untuk menumbuhkan gerakan literasi inklusif berbasis komunitas. *Jurnal tidak disebutkan*, 4(1).
- Parepare, S. D. N., Diajukan, T., & Satu, S. (2024). *Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dalam PAI dan Budi Pekerti di UPTD* [Tesis, IAIN Parepare].
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi shooting bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.37430>
- Salahuddin, N. (2015). *Panduan KKN ABCD UIN Sunan Ampel Surabaya: Asset based community-driven development (ABCD)*.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Setyawan, W. H., Rahayu, B., Muafiqie, H., Ratnaningtyas, M., & Nurhidayah, R. (2022). Asset based community development (ABCD). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Sindi, S. H., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2023). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Studi, P., & Pendidikan, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis website di sekolah dasar* [Tesis].
- Syabrina, M., Habil, M. N., Junianti, H. D., & Wati, R. E. (2025). Transformasi pembelajaran: Integrasi buku cetak dan website interaktif dalam era digital. *Multidisciplinary Science*, 2(6), 1222–1232.
- Utami, A. D. D., Putra, A., & Usman, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial untuk latihan kelenturan dan kekuatan otot sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 6123–6137. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7441>